

**ANALISIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BELAJAR
PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN PICTORY.AI DALAM
MENGAMALKAN NILAI KEMANUSIAAN**



**Oleh :
Hari Nugraha Saputra**

NIM. 2217085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
PROGRAM MAGISTER
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

=====

ANALISIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN PICTORY.AI DALAM MENGAMALKAN NILAI KEMANUSIAAN

Oleh
Hari Nugraha Saputra S.Pd
Universitas Pendidikan Indonesia, 2025

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial

© Hari Nugraha Saputra, S.Pd 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tesis

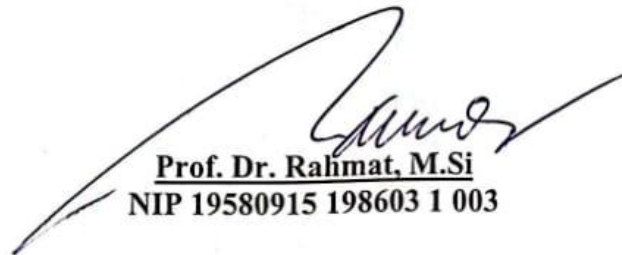
**ANALISIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BELAJAR PESERTA
DIDIK MENGGUNAKAN PICTORY.AI dalam MENGAMALKAN NILAI
KEMANUSIAAN dalam PANCASILA**

Oleh

HARI NUGRAHA SAPUTRA
NIM 2217085

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :

PEMBIMBING I



Prof. Dr. Rahmat, M.Si
NIP 19580915 198603 1 003

PEMBIMBING II



Dr. Syaifullah, M. Si.
NIP 19721112 199903 1 001

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan
Program Magister dan Doktor
Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia**



Dr. Syaifullah, M. Si.
NIP 19721112 199903 1 001

ABSTRAK

**ANALISIS PENGEMBANGAN KREATIVITAS BELAJAR PESERTA
DIDIK MENGGUNAKAN PICTORY.AI DALAM MENGAMALKAN
NILAI KEMANUSIAAN**

Penelitian ini memiliki permasalahan kreativitas belajar peserta didik yang kurang, minimnya keterampilan memakai teknologi kebaruan dan kurangnya lingkungan sekolah yang mendukung terhadap eksistensi media pembelajaran serta rendahnya pengamalan nilai kemanusiaan menyebabkan peserta didik tidak memiliki kreativitas dan kepekaan terhadap nilai kemanusiaan. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi respon peserta didik terhadap pemanfaatan Pictory.AI untuk mengembangkan kreativitas belajar dalam mengamalkan nilai kemanusiaan. Platform Pictory.AI. menggunakan kecerdasan buatan untuk mengubah teks menjadi ilustrasi dan video, menciptakan visualisasi video yang dikreasikan oleh peserta didik sehingga hasil videonya dapat difahami dan dimengerti oleh setiap kalangan. Metode penelitian yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan pendekatan penelitian campuran (mixed method). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket/kuesioner, dan gabungan/triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pictory.AI memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif. Indikator lain yang juga mencatat skor rata-rata tinggi adalah *Mengekspresikan Nilai Kemanusiaan* (3,35) dan *Memahami Nilai Kemanusiaan* (3,27). Ini menunjukkan bahwa Pictory.AI tidak hanya mendukung pengembangan kreativitas peserta didik tetapi juga memfasilitasi pemahaman dan ekspresi mereka terhadap nilai kemanusiaan Pancasila. Peserta didik tidak hanya memahami nilai kemanusiaan Pancasila dengan lebih baik dan mampu mengekspresikannya melalui media kreatif. Pembelajaran berbasis teknologi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi. Namun, untuk memaksimalkan manfaat teknologi ini, diperlukan pendampingan tambahan bagi peserta didik yang menghadapi kendala teknis atau kurang terbiasa dengan teknologi multimedia. Oleh karena itu, disarankan untuk adanya pelatihan bagi guru tentang penggunaan teknologi AI dalam pendidikan dan mengembangkan infrastruktur teknologi untuk mendukungnya di lingkungan pendidikan. Upaya bersama ini akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang kreatif dalam mengamalkan nilai kemanusiaan Pancasila.

Kata Kunci : Kreativitas, Nilai Kemanusiaan, Pictory.AI

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE DEVELOPMENT OF STUDENTS' LEARNING CREATIVITY USING PICTORY.AI IN PRACTICING THE HUMAN VALUE

This research has the problem of students' lack of learning creativity, the lack of skills in using new technology and the lack of a supportive school environment for the existence of learning media and the low practice of human values causing students to lack creativity and sensitivity to human values. This study aims to explore learners' responses to the use of Pictory.AI to develop learning creativity in practicing the humanitarian value of Pancasila. The Pictory.AI platform uses artificial intelligence to convert text into illustrations and videos, creating video visualizations created by learners so that the video results can be understood and understood by everyone. The research method used is a descriptive technique with a mixed research approach (mixed method). The data collection techniques used are observation, interviews, documentation, questionnaires, and combined/triangulation. The results showed that Pictory.AI provides a learning experience that is both fun and effective. Other indicators that also recorded high average scores were Expressing Human Values (3.35) and Understanding Human Values (3.27). This shows that Pictory.AI not only supports the development of students' creativity but also facilitates their understanding and expression of the humanitarian value of Pancasila. Students not only understand the human value of Pancasila better and are able to express it through creative media. Technology-based learning also supports the development of 21st century skills, such as creativity, collaboration, and technology utilization. However, to maximize the benefits of this technology, additional assistance is needed for students who face technical obstacles or are less familiar with multimedia technology. Therefore, it is recommended to train teachers on the use of AI technology in education and develop technological infrastructure to support it in the educational environment. This joint effort will support the achievement of creative learning objectives in practicing the human values of Pancasila

Keywords:; Creativity; Human Values; Pictory.AI

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	i.
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x.
DAFTAR GAMBAR	xii.
BAB I PENDAHULUAN	1.
1.1 Latar Belakang.....	1.
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1. Manfaat Penelitian Segi Kebijakan	9
1.4.2. Manfaat Penelitian Segi Praktik.....	9
1.4.3. Manfaat dari Secara Isu serta Aksi Sosial.....	9
1.5. Struktur Organisasi Thesis	9
BAB II KAJIAN TEORI	12.
2.1 Kajian Konseptual	12.
2.1.1. Kreativitas	12
2.1.1.1 Pengertian Kreativitas	12
2.1.1.2 Ciri-ciri Kreativitas	14
2.1.1.3 Faktor Kemampuan Kreativitas	15
2.1.1.4 Hambatan Kreativitas Belajar	16
2.1.1.5 Kreativitas dalam Keterampilan Abad 21	18
2.1.2. Pembelajaran.....	20
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	20
2.1.2.2 Pembelajaran Digital	21
2.1.2.3 Fungsi Pembelajaran Digital	22
2.1.2.4 Desain Pembelajaran Digital	22
2.1.3. Artificial Intellegent (AI).....	23
2.1.3.1 Pengertian Artificial Intellegent (AI)	23
2.1.3.2 Aplikasi Pictory AI	24
2.1.3.3 Perasn Artificial Intellegent (AI) dalam Pembelajaran	24
2.1.4. Pendidikan Pancasila	25
2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Pancasila	25
2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Pancasila	25
2.1.1.3 Nilai Kemanusiaan Pancasila	26

2.1.1.3.1 Kedudukan dan Fungsi Pancasila.....	27
2.1.1.3.1 Nilai Kemanusiaan Pancasila.....	28
2.1.1.3.1 Implementasi Nilai Kemanusiaan Pancasila.....	30
2.2 Kajian Teori..	33.
2.2.1. Teori Belajar Siberatik.....	33
2.2.2. Teori Belajar Konstruktivisme	37
2.2.4. Teori Media Pembelajaran	38
2.2.5. Teori Kewarganegaraan Republikan	39
2.3 Kerangka Berfikir	44.
BAB III METODE PENELITIAN	45.
3.1. Desain Penelitian.....	45
3.1.1 Pendekatan Penelitian.....	45
3.1.2. Metode Penelitian.....	46
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian	47
3.2.1. Partisipan Penelitian	48
3.2.2. Tempat Penelitian.....	48
3.3.1. Observasi	51
3.3.2. Wawancara.....	51
3.3.3 Dokumentasi.....	52
3.3.4. Angket/Kuesioner.....	54
3.2.2. Triangulasi/Gabungan.....	55
3.4. Teknik Analisis Data	56
BAB IV TEMUAN	58
4.1 Gambaran Tempat Penelitian	58
4.1.1 Profil Sekolah.....	58
4.2. Pelaksanaan kreativitas belajar peserta didik.....	59
4.2.1 Triangulasi	62
4.3 Hasil Analisis kreativitas belajar menggunakan pictory AI.....	65
4.3.1 Kreativitas dalam Video	65
4.3.2 Dampak Positif dari proyek video	68
4.3.3 Hambatan dalam prmbelajaran	69
4.3.4 Triangulasi	69
4.4. Respon Peserta Didik terhadap pemanfaat Pictory.AI	71
BAB V PEMBAHASA.....	76
5.1 Pelaksanaam kreativitas menggunakan pictory AI	76
5.2 Analisis Pengembangan kreativitas belajar pictory AI.....	78
5.3 Analisis Respon Peserta didik	83
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	85
6.1 SIMPULAN..	85

6.2 SARAN.....	88.
Daftar Pustaka.....	89.
DAFTAR LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Presentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan pictory.AI.....	59
Tabel 4.2.1 Hasil Triangulasi pelaksanaan pengembangan kreativitas belajar.....	63
Tabel 4.2.2. Hasil Triangulasi kreativitas belajar nilai kemanusiaan	65
Tabel 4.3.4 Hasil Triangulasi kekurangan pictory.AI.....	71
Tabel 4.4. Respon Peserta didik terhadap pemanfaatan pictory.AI	72
Tabel 4.4.1 Triangulasi respon pemanfaatan pictory.AI.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dimensi Kreativitas Munandar	13
Gambar 2.2 Kerangka berfikir	49
Gambar 3.1 Model Campuran tidak berimbang	52
Gambar 3.2 Komponen Model analisis interaktif	56
Gambar 4.1 Struktur organisasi sekolah	58
Gambar 4.2 Gambar Bangunan sekolah	59
Gambar 4.3 Tangkapan gambar pictory.AI	66
Gambar 4.4 Tangkapan gambar pictory.AI	67
Gambar 4.5 Tangkapan gambar pictory.AI	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara dengan Ahli Pictory	87
Lampiran 2 Wawancara dengan Guru	95
Lampiran 3 Wawancara dengan Santri	120
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara	130

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Buku

- Boden, M. A. (2010). *Creativity and art: Three roads to surprise*. Oxford University Press.
- Djahiri, A. Kosasih. (2006). “Esensi pendidikan moral-nilai dan PKn di era globalisasi” dalam pendidikan nilai dan moral dalam dimensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Bandung: Laboratorium Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FPIPS-Universitas Pendidikan Indonesia
- Komalasari, K (2011). *Pembelajaran Kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: PT. Refika Adiatama
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo : Zifatama Publisher.
- Munandar, Utami. (2022). *Kreativitas Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nandika, D. (2007). *Pendidikan Di Tengah* . Jakarta: Pt. Remaja Rosda Karya.
- Nasution, Abdul F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Harfa Creative.
- Nasution. (2009). *Asas - Asas Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rahmat, dkk.(2009). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama

B. Sumber Jurnal

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.
- Darmawan, C. (2023) Pergantian nama PKn menjadi Pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Derung, T. N. (2019). *Interaksionisme Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat*.
- Hakim, L. & Dewi, N. P. (2022). Pemanfaatan Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik pada Konsep Sosial dan Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 45-56.

- 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>
- Im, D., Masyitoh, S., Si, M., Darmawan, C., & Syaifullah, ; (2020). *MODEL PEMBELAJARAN CURAH PENDAPAT UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN KETERAMPILAN SOSIAL MAHASISWA*.
- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). *Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 7(1), 39–53. <https://doi.org/10.24832/Jpnk.V7i1.2482>
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1-12.
- Khoerudin, C. M., Alawiyah, T., & Sukarlina, L. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Teknik Divergent Thinking dan Mind Mapping Dalam Pembelajaran PPKn*. Jurnal Kewarganegaraan, 20(1), 27. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i1.43785>
- Kibari¹, M. A., Fraick, M., Ratumbusang², N. G., Mansur³, H., & Lambung, U. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory.Ai pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi*. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 12, Issue 4). <https://jurnaldidaktika.org867>
- Komalasari, K., Rahmat, R., Masyitoh, I. S., & Iswandi, D. (2021). Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis Living Values Education bagi Guru PPKn SMP di Kabupaten Garut. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 232–243. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i2.208>
- Lubart, T., Mouchiroud, C., Tordjman, S., & Zenasni, F. (2019). *Creativity and Development: The Four P's of Creativity Revisited*. Cambridge University Press.
- Ningsih, M. A., Kusumawardani, S., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Sugiono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran AI Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas V SDN 1 Karangtengah. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 11(2), 80-81.
- Prasadana, M. A. F., Akbar, F., & Zahwa, S. (2024). Peluang dan Tantangan Implementasi Nilai kemanusiaan Pancasila melalui Pemanfaatan Microsoft Copilot dalam Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 1(1), 167–174

- Prasetyo, M., & Wijaya, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pendidikan Moral pada Peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 111-120.
- Rahmat, W. T. S. (2017). MODEL OF CHARACTER EDUCATION CHARACTER BUILDING IN HIGHER EDUCATION. In *CIVICUS* (Vol. 21, Issue 1).
- Rhodes, M. (1961). *An Analysis Of Creativity*. The Phi Delta Kappan, 42(7), 305-310.
- Roekel, D. (2023). Keterampilan Abad ke-21 untuk Generasi Z: Kreativitas, Kolaborasi, dan Pemanfaatan Teknologi. *Journal of Modern Learning*, 12(3), 85-100.
- Rosmalah. (2020). Analisis Keterampilan Mengajar Ipa Yang Ramah Anak Dan Berpikir Kreatif Calon Guru Sd Melalui Implementasi Model Pembelajaran Humanistik Berbasis Humanistik Teknologi Pembelajaran. *Journal of Education, Language Teaching and Science, Volume 2*.
- Salsabila, D. S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Information and Communication Technology (ICT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan*, 79.
- Salsabila, N. (2024). Integrating Moral Values in AI-Based Learning. *Journal of Pancasila Studies*, 6(1), 77-93.
- Saputra, H. N., Rahmat, R., & Komalasari, K. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Proyek di SMP Daarut Tauhiid Boarding School. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 115-125.
- Savitri, Aini Shifana dkk. (2021). *Implementasi Nilai kemanusiaan Pancasila dalam Kehidupan di Era Globalisasi*. Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol V, No 2.
- Shintaviana, F. V., & Yudarwati, G. A. (2020). *Konsep Diri serta Faktor-Faktor Pembentuk Konsep Diri Berdasarkan Teori Interaksionisme Simbolik*
- Suarifqi, D. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Aplikasi Literasi*, 4(2), 123–134.
- Sundawa, D., & Wadu, L. B. (2021). Implementasi Nilai Karakter Religius dalam Tradisi Bersih Desa. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(2), 77–82. <https://doi.org/10.21067/jmk.v6i2.6488>

Widiyanto, F., Yuliana, T., & Kartika, A. (2024). Integrasi Nilai kemanusiaan Lokal Melalui Teknologi Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(3), 210-223.

Winata, F. (2021). *Efektivitas Model Pembelajaran Digital Mind Mapping*. Bandung: Universitas Pnedidikan Indonesia

C. Sumber Skripsi, Tesis dan Disertasi

Putri, Deviana. (2020). *Analisis Kreativitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tembilahan*. Tesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

D. Sumber Peraturan dan lainnya

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Zarawaki, Nisa. (2023). *Peringkat Sistem Pendidikan Dunia 2023, Indonesia Ranking Berapa?*. Diakses dari :
<https://www.idntimes.com/life/education/nisa-zarawaki/peringkat-pendidikan-dunia2023>