

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi pertumbuhan suatu bangsa dan sumber daya manusia. Nandika (2007) mengatakan, sejak tahun 1972, UNESCO, lembaga pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan PBB, telah menyatakan bahwa pendidikan adalah landasan pembangunan nasional. Proses pendidikan dapat memberikan ide-ide kreatif dan inventif dalam kemajuan masa kini. Dengan demikian, pendidikan dapat meningkatkan potensi manusia, termasuk Pendidikan Pancasila, yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang cerdas dan berwawasan luas serta berpegang teguh pada nilai kemanusiaan Indonesia.

Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan, meningkatkan, dan membentuk peradaban manusia menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, sehat, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pembangunan tujuan pendidikan nasional merupakan perwujudan cita-cita Pancasila, oleh karena itu pendidikan Pancasila mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan manusia Indonesia yang lebih baik dan memajukan negara. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan potensi manusia, pendidikan merupakan kebutuhan mendasar. Kreativitas adalah potensi manusia. Kemajuan teknologi saat ini telah menjadikan kualitas kreatif penting bagi pertumbuhan manusia. Hal ini agar daya cipta masyarakat Indonesia dapat memajukan bangsa.

Menurut Munandar (2002), Indonesia sebagai negara berkembang, sangat membutuhkan tenaga profesional kreatif yang dapat memperkaya warisan budaya, seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi demi kepentingan seluruh warga negaranya. Oleh karena itu, di era teknologi digital ini, anak-anak perlu belajar berpikir kreatif agar dapat meningkatkan keterampilannya di masa depan.

Menurut Jamaris M (2003) terdapat dua aspek kreativitas yaitu kreativitas kognitif dan non kognitif. Kreativitas kognitif bercirikan keaslian, fleksibilitas,

elaborasi dan kelancaran, sedangkan kreativitas non kognitif adalah motivasi, karakter dan kepribadian seseorang. Kedua aspek ini perlu dipupuk kepada peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila yang mengandung materi ajar berupa teori dan bersifat abstrak sehingga membutuhkan kreativitas lebih agar memberikan pemahaman kepada peserta didik. Selain itu menurut Khoerudin (2023) hasil penelitian menunjukkan suatu mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah subjek yang dinamis dan memiliki sifat multidisipliner karena mencakup bidang seperti hukum, politik, pemerintahan, kemasyarakatan, dan Kebudayaan.

Akan tetapi berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Worldtop20.org sistem Pendidikan nasional Indonesia tahun 2023 berada pada urutan 67 dari 203 negara dengan posisi di bawah Singapura, Malaysia dan Vietnam jika dilihat dari negara ASEAN. Hal ini menunjukkan bahwa sistem Pendidikan di Indonesia masih belum bisa dikatakan sempurna ataupun telah berhasil mencetak peradaban manusia yang berpendidikan. Kemudian dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Miftah Khoerudin dkk (2023) menunjukkan bahwa Peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terus mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Tentunya ini terjadi karena guru gagal memilih pendekatan pembelajaran yang tepat dan tidak dapat menjawab pertanyaan yang beragam.

Selanjutnya ditegaskan lagi dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri Deviana (2019) di SMA Tembilian mata pelajaran Ekonomi menyebutkan bahwa kendala peserta didik dalam kreativitas terdapat pada mandeknya cara berfikir peserta didik yang enggan untuk berusaha dalam menemukan atau menciptakan gagasan dan ide berfikir original agar dapat memberikan efek psikologis kepada peserta didik untuk memunculkan hal baru atau memodifikasi ide atau gagasan yang sudah ada. Hal ini pun dipertegas oleh penelitian yang dilakukan oleh Winata (2021) di SMAN 1 Majalengka dalam pembelajaran PKn nampak para peserta didik cenderung pasif, kurangnya rasa ingin tahu, minimnya tanya jawab dalam pembelajaran dan kurangnya daya imajinasi peserta didik. Hal ini pun dirasakan oleh peneliti dalam kondisi nyata di SMP Daarut Tauhiid Boarding School Bandung ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila minimnya

respon dari peserta didik, kurangnya rasa ingin tahu peserta didik, serta masih terpaku kepada bahan ajar buku bacaan padahal pengetahuan sekarang sudah dapat di explore lebih jauh. Selain itu, rendahnya kreativitas peserta didik dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya pembiasaan peserta didik dalam menyelesaikan soal. Hal ini dikarenakan setiap sekolah *boarding* (berasrama) memiliki ciri pembelajaran yang jarang menggunakan teknologi digital seperti handphone, laptop atau komputer. Hal ini menjadi tantangan luar biasa bagi para guru untuk meningkatkan melek digital di sekolah berasrama, karena segala hal yang berbau teknologi digital pemakaiannya dibatasi, baik gawai, laptop, bahkan komputer. Oleh karena itu, para guru dengan hadirnya merdeka belajar dalam kurikulum merdeka dan tantangan pembelajaran abad 21 di sekolah berasrama harus mampu menjaga kualitas peserta didik selain karakternya bagus, dapat memiliki juga keterampilan kreativitas yang dibutuhkan setiap zamannya (Jufriadi et al., 2022).

Adapun model proses kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas (1926), menjelaskan bahwa tahap proses pemikiran kreatif menjadi empat peringkat, diantaranya:

- 1) *Preparation* yaitu tahap awal dalam proses berfikir kreatif dengan kegiatan mengumpulkan informasi, definisi, peristiwa, dan masalah. Hal ini akan menumbuhkan proses berfikir dalam memecahkan permasalahan tersebut.
- 2) *Incubation* yaitu tahap kedua dalam berfikir kreatif dengan kegiatan merenungkan, menghayal dan bermain imajinasi sehingga proses berfikir lebih terbuka.
- 3) *Illumination* tahap ketiga dalam berfikir kreatif dengan kegiatan menemukan ide atau gagasan yang terbesit dalam fikiran sehingga munculnya sebuah strategi.
- 4) *Verification* atau pengesahan yaitu tahap terakhir dengan kegiatan menguatkan sebuah solusi dari hasil ide dan gagasan yang sudah ditentukan. Selanjutnya mengukur, menganalisis, memoles hasil ide yang diimplementasikan sampai mengevaluasinya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa tahap proses pemikiran kreatif diantaranya persediaan (*preparation*), pengeraman (*incubation*), pengeluaran/penghasilan (*illumination*), dan pengesahan (*verification*). Pemikiran

Graham Wallas terkait berfikir kreatif masih dapat digunapakaikan pada masa sekarang, yang mana pada masa sekarang harus memiliki kemampuan kreativitas agar mampu bersaing dengan orang lain dan memajukan negara Indonesia.

Sedangkan proses pemikiran kreativitas menurut Rhodes (1961) bahwa kreativitas ialah suatu fenomena dimana seseorang (*person*) menghasilkan suatu gagasan atau konsep baru (*product*), yang dihasilkan dari suatu proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, sebagai upaya dalam memenuhi kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi oleh tekanan ekologis.

Dari dua pernyataan di atas terkait pemikiran kreativitas, dalam hubungannya dengan pembelajaran di dalam kelas, penelitian yang dikaji peneliti lebih sesuai dengan pendapat Rhodes karena peserta didik diharuskan mengeluarkan kreatifitas alaminya yang dibantu dengan media Pictory.Ai sehingga dapat memunculkan daya kreatifitas tinggi dan dapat menghasilkan suatu ide/produk dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran yakni pengamalan nilai kemanusiaan Pancasila.

Proses berfikir kreatif peserta didik dapat berkembang oleh guru, sehingga guru memiliki peran yang sangat signifikan dalam memunculkan ide kreatifitas peserta didik melalui berbagai macam pendekatan seperti media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran oleh guru untuk merangsang stimulus peserta didik menjadi lebih aktif, kolaboratif dan variatif. Tentunya akhir-akhir ini perkembangan teknologi sangat pesat sekali dan sudah mengalami beberapa revolusi. Teknologi revolusi industri 5.0 menekankan pada kecanggihan teknologi AI, IoT, dan robot untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Secara khusus, revolusi industri 5.0 meningkatkan efisiensi produksi dan memberikan manfaat bagi pekerja industri, pendidik, dan masyarakat. Menurut Holmes & Tuomi, (2022) bahwa banyak kecerdasan buatan (AI) yang diproduksi berfokus terhadap Pendidikan disebut dengan *intelligent Tutoring System (ITS)* yang berfungsi menyediakan *platform* pengajaran otomatis, adaptif, dan individual.

Jajak pendapat Populix di Indonesia (2023) menemukan ChatGPT menjadi aplikasi AI terpopuler. Hingga 52% responden melaporkan menggunakan platform AI Open AI. Hal ini berdampak pada sektor ekonomi, militer,

keamanan, dan pendidikan karena teknologi memudahkan pemenuhan kebutuhan manusia. Populix mensurvei 530 pekerja dan pengusaha Indonesia secara online pada April 2023 dari 1.014 tanggapan. Tingkat responsnya adalah 50% perempuan dan 50% laki-laki. Jawaban terbanyak berasal dari Jawa (76%), Sumatera (14%), dan pulau lain (10%). Berdasarkan usia, responden adalah 17-25 (51%), 26-35 (33%), 36-45 (13%), dan 46-55 (3%).

Beragamnya teknologi kecerdasan buatan (AI) yang tersedia, ada salah satu jenis kecerdasan buatan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu Pictory.Ai. 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 kreativitas dalam pembelajarannya. Pictory AI merupakan program yang dapat membantu dalam pembuatan film, khususnya video pembelajaran, dengan memanfaatkan teknologi AI, menurut Suryani 2023. Kibari (2023) menyatakan bahwa penelitiannya membuktikan bahwa film pembelajaran dibuat dengan baik; Sebanyak 52 peserta didik memperoleh skor N-Gain sebesar 0,74 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Sangat penting untuk menyesuaikan bahan ajar dengan kebutuhan unik setiap peserta didik dan isi kursus untuk memastikan pembelajaran yang efektif dalam penelitian ini. Selain itu, ia mengatakan platform ini memanfaatkan AI untuk memahami konteks dan makna teks guna menghasilkan materi visual terkait, seperti gambar dan video. Tujuan dari proyek ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin dengan membuat film animasi menggunakan Pictory.Ai.

Adanya perkembangan teknologi memberikan peluang yang sangat besar kepada guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan beranekaragam strategi sehingga dapat memfasilitasi gaya belajar setiap peserta didik pada kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka terdapat program diferensiasi pembelajaran yang berfokus kepada kebebasan guru dan peserta didik untuk

menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Nilai kemanusiaan yang sudah terlihat dalam program diferensiasi yaitu hak kebebasan guru dan peserta didik meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa terbebani dengan sistem atau administrasi lainnya. Peserta didik dapat menyampaikan pendapat perihal gaya, minat, model dan evaluasi pembelajaran sesuai dengan keinginannya kepada guru di dalam kelas melalui pendekatan diferensiasi. Sekolah dan tenaga pendidik harus menghormati dan menghargai kebebasan berekspresi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai implementasi dari merdeka belajar. Syarat adanya kebebasan untuk berekspresi harus dimiliki oleh sekolah termasuk juga dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1998 tentang Kebebasan Mengemukakan Pendapat di Muka Umum. Undang-undang yang mengatur mengenai kebebasan menyatakan pendapat dan berserikat itu harus dengan tegas menyatakan adanya kebebasan menyatakan pendapat baik secara lisan maupun tertulis (Yusriyyah Bakhtiar et al., 2020). Perkembangan zaman membuat adanya perubahan dalam segala bentuk pendidikan, terkhusus pendidikan Pancasila. Menurut Budimansyah (2020) menyatakan bahwa “Pendidikan Pancasila 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 progmatik atau sederhananya yaitu pendidikan nilai. Sedangkan menurut Wahab dan Sapriya (2021), alasan sebuah negara mengadakan pendidikan Pancasila “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, hlm.5).

Apalagi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat perlu diterapkan pembelajaran diferensiasi untuk membantu peserta didik lebih mengetahui, memahami dan menginternalisasikan nilai kemanusiaan Pancasila. Hal ini sesuai dengan kompetensi pendidikan Pancasila yaitu Civic Skill. Pembelajaran yang menggunakan kecerdasan buatan (AI) dapat meningkatkan keterampilan peserta didik untuk mengasah potensi kreatifitasnya dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya

bermodalkan konvensional dalam proses pembelajarannya, maka yang terjadi adalah peserta didik akan mudah bosan, tidak mengerti dan kurang kreativitas.

Kehadiran teknologi digital dapat memberikan dampak negatif dan positif bagi kehidupan manusia. Salah satu dampak negatif dari hadirnya globalisasi digital yakni dapat mengikis nilai moral manusia, melupakan budaya luhur dan hilangnya ideologi bagi sebuah bangsa.

Menurut Savitri & Dewi (2021) dari hasil penelitiannya melihat generasi zaman sekarang yang telah melupakan nilai kemanusiaan Pancasila bahkan lebih menyukai budaya luar dibandingkan dengan budayanya sendiri. Hal ini merupakan efek dari globalisasi, sehingga ideologi Pancasila sebagai pedoman hidup bangsa mulai kehilangan dan digantikan oleh budaya asing. Padahal Pancasila terdiri dari nilai kemanusiaan yang berasal dari budaya dan adat istiadat bangsa Indonesia. Padahal pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi pembelajaran wajib yang harus diajarkan dari mulai tingkat SD sampai perguruan tinggi tetapi masih belum dapat melahirkan generasi yang dapat mengimplementasikan nilai kemanusiaan Pancasila. Hal ini dapat diindikasikan dari proses pembelajaran yang belum menjiwai dari setiap nilai kemanusiaan Pancasila sehingga tidak dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya kepedulian dari seorang guru kepada peserta didik yang masih belum memahami setiap nilai Pancasila dan tanpa adanya rangkulan lebih lanjut memberikan pengaruh luar biasa yang dapat melupakan ideologi Pancasila. Selain itu, hasil observasi di lapangan (SMP Daarut Tauhiid *Boarding School* Putra) banyak sekali pelanggaran nilai kemanusiaan kemanusiaan yang dilakukan oleh para peserta didik seperti ghosob (perbuatan mengambil barang orang tanpa izin), pembuluan antar peserta didik yang marak terjadi, melakukan ghodin, dan ada perilaku melawan kepada guru. Menurut Wakil Kepeserta didikan Sekolah yaitu R menyatakan bahwa perilaku bullying dan ghosob sering terjadi dalam satu bulan terakhir ada 20 kasus peserta didik melakukan perbuatan bullying dan ghosob. Perbuatan tersebut dilakukan oleh santri karena ada kegiatan mendadak sehingga melakukan ghosob dan adanya persaingan antar angkatan sehingga melakukan buli.

Tabel 1.1 Data Awal Penelitian

KONTEN	DATA	KETERANGAN
Kreativitas	52,38 (Turun 7,88 dari rapor pendidikan 2023)	Peserta didik di sekolah SMP Daarut Tauhiid <i>Boarding School</i> Putra masih belum memiliki daya kreativitas dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
Pelanggaran Kemanusiaan	20 kasus tiap bulan	Peserta didik di sekolah SMP Daarut Tauhiid <i>Boarding School</i> Putra masih belum mampu mengamalkan nilai kemanusiaan di sekolah karena masih banyak kasus pelanggaran nilai kemanusiaan tersebut.

Sumber: Data dikelola oleh peneliti 2025

Oleh karena itu, peneliti memiliki ketertarikan menggunakan teknologi digital untuk menganalisis kreativitas peserta didik dalam mengamalkan nilai kemanusiaan Pancasila yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi digital yang berjenis kecerdasan buatan (AI) dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya dalam memahami nilai kemanusiaan Pancasila yang membutuhkan pemikiran kritis dikarenakan idealisnya nilai nilai tersebut. Oleh karena itu, lahirnya media digital dapat membantu peserta didik dalam memahami nilai Pancasila sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung yang dituangkan melalui

judul “Analisis Pengembangan Kreativitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Pictory.AI dalam Mengamalkan Nilai Kemanusiaan Pancasila”.

1.2.Rumusan Masalah

Menindaklanjuti latar belakang yang sudah dipetakan oleh peneliti, maka rumusan masalah dari judul penelitian " Analisis Pengembangan Kreativitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Pictory.AI dalam Mengamalkan Nilai Kemanusiaan " dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pelaksanaan pengembangan kreativitas belajar peserta didik menggunakan pictory AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan?
- 1.2.2 Bagaimana hasil analisis pengembangan kreativitas belajar peserta didik menggunakan pictory AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan?
- 1.2.3 Bagaimana respon peserta didik terhadap pemanfaatan pictory.AI dalam pengembangan kreativitas mengamalkan nilai kemanusiaan?

1.3.Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu mengetahui pemahaman lebih dalam terkait kreativitas belajar peserta didik menggunakan Pictory AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.3.1 Untuk menganalisis pelaksanaan pengembangan kreativitas belajar peserta didik menggunakan pictory.AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan.
- 1.3.2 Untuk mengetahui hasil analisis pengembangan kreativitas belajar peserta didik menggunakan pictory.AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan.
- 1.3.3 Untuk menganalisis respon peserta didik terhadap pemanfaatan Pictory AI dalam pengembangan kreativitas mengamalkan nilai kemanusiaan.

1.4.Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini memiliki manfaat yang dapat digunakan bagi dunia pendidikan dan warga negara Indonesia sebagai informasi dan data tentang Secara umum penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik dari segi teoritis praktis, segi kebijakan, segi praktik, segi isu dan aksi sosial.

1.4.1 Manfaat Penelitian Segi Teoritis

1.4.1.1 Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan atau dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan keilmuan Pendidikan Pancasila, akan pentingnya kreativitas belajar peserta didik menggunakan pictory AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan.

1.4.2 Manfaat Penelitian Segi Kebijakan Kemdikdasmen

1.4.2.1 Memberikan masukan bagi praktisi pendidikan dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan program pendidikan yang dapat memberikan fasilitas pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan pictory AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan Pancasila.

1.4.3 Manfaat Penelitian Segi Praktik

1.4.3.1 Bagi Penulis

- 1) Dapat menganalisis pelaksanaan pengembangan kreativitas belajar peserta didik menggunakan pictory.AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan.
- 2) Dapat mengetahui hasil analisis pengembangan kreativitas belajar peserta didik menggunakan pictory.AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan.
- 3) Dapat menganalisis respon peserta didik terhadap pemanfaatan Pictory AI dalam pengembangan kreativitas mengamalkan nilai kemanusiaan

1.4.3.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan terhadap pendidik khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memanfaatkan kecerdasan buatan atau teknologi digital.

1.4.3.3 Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan memiliki kemampuan abad 21 yaitu berfikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi yang memanfaatkan teknologi digital atau kecerdasan buatan.

1.4.4 Manfaat dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Menambah wawasan keilmuan pada bidang penelitian pendidikan serta pembelajaran khususnya Pendidikan Pancasila yang menggunakan Pictory.AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan Pancasila, sehingga dapat menjadi sarana peserta didik untuk berkreaitivitas dalam pembelajaran, serta berguna untuk melakukan aksi social pada era digitalisasi di dalam masyarakat khususnya dunia pendidikan, agar kelak peserta didik mampu bersaing dengan oranglain.

1.5 Ruang Lingkup

Penyusunan dan penulisan tesis ini mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah yang di standarisasi oleh Universitas Pendidikan Indonesia secara sistematis. Penulisan tesis ini terdiri dari 6 bab yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, kemudian simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Berikut merupakan penjelasan yang lebih rinci mengenai struktur penyusunan dan penulisan tesis :

Bab I Pendahuluan, menjelaskan latar belakang masalah yang terjadi yakni ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila minimnya respon dari peserta didik, kurangnya rasa ingin tahu peserta didik, serta masih terpaku kepada bahan ajar buku bacaan padahal pengetahuan sekarang sudah dapat di explore lebih jauh, juga rendahnya kreativitas peserta didik dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai, kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan kurangnya pembiasaan peserta didik dalam menyelesaikan soal. Pada Bab I juga terdapat rumusan masalah secara rinci yang akan berusaha dijawab pada penelitian ini. Selain itu, pada bab I juga terdapat tujuan penelitian. Bab I juga memuat manfaat penelitian yaitu manfaat penelitian segi teoritis, manfaat penelitian segi kebijakan, manfaat penelitian segi praktik, dan manfaat penelitian segi isu serta aksi sosial.

Bab II Kajian Pustaka, menjelaskan teori, konsep dan penjelasan yang berkaitan dengan kreativitas, pembelajaran, *artificial intelligence*, dan

pendidikan Pancasila, yang menjadi bahan baku dalam mengulas atau menjawab rumusan masalah pada bagian pembahasan yang terdapat di bab IV.

Bab III Metode Penelitian, memuat pendekatan penelitian yang akan digunakan, metode penelitian yang akan digunakan, partisipan penelitian dan lokasi penelitian yang dapat menjadi pisau analisis dalam melakukan pembahasan di bab selanjutnya. Bab III juga memuat teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi/gabungan. Kemudian, di bab III juga terdapat teknik analisis data diantaranya *Data Reduction* (Reduksi Data), *Data Display* (Penyajian Data), dan *Conclusion Drawing / Verification*.

Bab IV Temuan. Berisi berupa uraian hasil penelitian yang mengungkapkan hasil temuan penelitian yang disusun secara sistematis dan terstruktur berbentuk tabel, gambar, data dan grafik yang mendukung hipotesis dan tujuan penelitian, sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Bab IV juga menjadi bagian terpenting, karena menjelaskan atau membahas perihal yang menjadi inti dari penelitian ini

BAB V Pembahasan. Berisi pembahasan yang menginterpretasikan hasil penelitian dan mengujinya dengan teori serta penelitian sebelumnya untuk menjelaskan implikasi dari hasil penelitian. Adapun perihal yang dibahas pada bagian pembahasan yaitu mengenai analisis perkembangan kreativitas belajar peserta didik menggunakan Pictory.AI dalam mengamalkan nilai kemanusiaan Pancasila, dan respon peserta didik terhadap pemanfaatan Pictory.AI dalam perkembangan kreativitas mengamalkan nilai kemanusiaan Pancasila.

Bab VI Simpulan dan Saran memberikan rangkungan dan ringkasan dari hasil penelitian berupa paragraph yang berisi simpulan yang menjawab rumusan masalah, baik simpulan secara umum maupun simpulan secara khusus.