

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai seorang pelajar siswa tentunya melalui proses pembelajaran dengan memahami konsep dasar terlebih dahulu pada pelaksanaannya terdapat sebagian siswa yang langsung mampu menyerap materi dengan cepat dan sebagian lainnya tidak langsung menyerap materi sehingga membutuhkan waktu untuk memahami bahasan dalam materi, dari ketimpangan kemampuan yang terjadi terlihat jelas bahwa tingkat pemahaman siswa masih belum merata sehingga ketimpangan itu dapat ditemui dalam satu kelas yang sama. Dalam memaksimalkan kemampuan dan keterampilan pembelajaran, siswa perlu mengatur waktunya untuk tetap fokus belajar dan mencatat materi agar dapat mengingat informasi yang didapat pada sebuah pembelajaran.

Pada saat siswa dihadapkan dalam suatu pembelajaran mereka tidak hanya memahami materi saja akan tetapi perlu memaknai dan menerapkan pembelajaran tersebut yang akan berdampak pada hasil belajar mereka nantinya, kegiatan terencana yang dilaksanakan disekolah untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal dibutuhkan ketekunan belajar, minat belajar, motivasi belajar dan berdiskusi dengan teman untuk memperdalam materi yang dibahas pada kegiatan pembelajaran. Dengan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru sebagai pengajar siswa berhak mendapatkan strategi pembelajaran yang sesuai kebutuhannya.

Kondisi dalam pembelajaran dapat melalui strategi yang menarik dengan bimbingan guru dalam mengembangkan potensi kemampuan dan keterampilan yang mendukung keaktifan belajar, seperti pembelajaran berbasis masalah dengan diaplikasikan terhadap siswa agar lebih mandiri dalam belajar juga dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran berbentuk platform pembelajaran interaktif didukung teknologi AI sebagai alat yang dapat memunculkan kreativitas siswa pada pembelajaran. Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada platform penunjang pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran lebih personal, menarik dan efisien yang bermanfaat bagi

guru dan memberikan pengalaman pembelajaran bagi siswa serta diimbangi dengan bijak dalam penggunaannya sesuai keperluan.

Sekolah menjadi tempat pelaksanaan proses belajar mengajar dengan komponen didalamnya yaitu siswa, guru atau tenaga pendidik, kepala sekolah dan staff kesiswaan sebagai warga sekolah. Pembelajaran saat ini yang terjadi masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab atau *Teacher Center Learning* TCL, pada alur pembelajaran yang diberikan berpusat pada kompetensi guru akibatnya siswa hanya mengikuti alur dengan pasif sebagai objek belajar dan keberhasilan pembelajarannya berupa pemindahan ilmu pengetahuan. Tidak sedikit pula pendekatan metode ceramah ini di Indonesia masih berjalan dengan dampak yang dihasilkan kurangnya minat siswa dalam belajar.

Pembelajaran melalui metode ceramah yang berarti guru mengatur penuh rangkaian kegiatan belajarnya dalam hal ini menjadikan pembelajaran bersifat satu arah dengan penjelasan yang dilakukan guru tentunya memiliki kelebihan, yaitu dalam penyampaian informasi lebih cepat, dapat menjangkau banyak siswa sekaligus dan rangkaian belajar dikontrol penuh oleh guru dalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan kekurangannya yaitu siswa yang terlibat menjadi kurang aktif, mudah merasa bosan dan memicu siswa menjadi pasif dalam belajar. Meski terdapat sesi tanya jawab dalam pembelajaran konvensional dengan metode ceramah ini tetapi tetap masih terasa kurang komunikasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang diperlukan dalam upaya meningkatkan minat siswa terhadap belajar dengan menggunakan model *problem based learning* dilihat pada pusat kegiatan pembelajarannya yaitu siswa atau (*Student Center Learning*) SCL maka guru hanya mendampingi dan membimbing jalannya suatu pembelajaran dengan tidak terlibat secara langsung mengatur proses pembelajaran. Perbedaan pada pusat pembelajaran inilah yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih mengeksplorasi pengetahuan secara luas, mewujudkan kreativitas siswa, berpikir kritis dan mengasah kemampuan analisisnya dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perubahan dalam dirinya.

Dengan menggunakan pembelajaran model *problem based learning* yang membuat siswa dapat mendalami secara mandiri pada suatu materi permasalahan dalam pembelajaran disertai bimbingan dari guru termasuk pembelajaran bersifat dua arah yang menjadikan guru bukan satu satunya sumber belajar dengan dapat menumbuhkan cara berpikir siswa lebih kritis, keaktifan siswa terbangun dan memaksa siswa untuk lebih berkomunikasi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Keterlibahatan guru juga dibutuhkan dalam pelaksanaan agar lebih memperhatikan waktu pelaksanaan belajar dan bimbingan dalam pemahaman siswa serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis masalah dengan intensif agar siswa merasa lebih percaya diri.

Karakteristik yang membedakan model pembelajaran *problem based learning* dengan model lain terdapat pada proses pembelajaran yang diberikan berupa sebuah masalah agar terbentuk pembelajaran berbasis masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata sehingga siswa diarahakan untuk berfikir dalam menyelesaikan permasalahannya (Novelni & Sukma, 2021, hlm. 3874). Pada penerapan model *problem based learning* guru menuntun siswa terlibat untuk mengikuti beberapa sintaks atau langkah-langkah kegiatan pembelajarannya yaitu dengan berorientasi terhadap masalah, mengorganisasikan siswa dalam pembelajaran, membimbing siswa pada penyelidikan secara individu atau kelompok, mengembangkan hasil karya dan menganalisis serta mengevaluasi pemecahan masalah (Novelni & Sukma, 2021, hlm. 3886).

Siswa disekolah mempunyai karakter dan keunikannya yang berbeda-beda berasal dari lingkungan keluarganya masing-masing sehingga saat melaksanakan kegiatan pembelajaran disekolah siswa diarahkan dalam situasi budaya sekolah yang sama seperti pembiasaan sebelum belajar, kegiatan belajar mengajar, ekstrakurikuler dan aktivitas lain yang dapat mempengaruhi pembentukan karakternya dari lingkungan sekolah agar siswa siap jika berinteraksi sosial dengan masyarakat. Pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman yang berkaitan dengan pembentukan karakter siswa disekolah secara teori ialah mata pelajaran pendidikan pancasila.

Mata pelajaran pendidikan pancasila memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai nilai-nilai pancasila sebagai pedoman utama kehidupan berbangsa dan bernegara, materi pada kegiatan belajar mata pelajaran pendidikan pancasila semestinya tidak hanya berlangsung dalam kelas saja tetapi diimplementasikan pada masyarakat sosial, kenyataan dilapangan siswa yang mengimplementasikan dalam kehidupan nyata masih kurang optimal dikarenakan siswa belum sepenuhnya paham terkait makna dalam nilai-nilai setiap sila pancasila. Hal itulah yang masih menjadi tantangannya, beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penerapan nilai-nilai pancasila yaitu kesadaran motivasi rendah, lingkungan sekolah yang kurang mendukung dan budaya modern.

Perkembangan zaman abad 21 memberikan tuntutan bagi guru untuk lebih kreatif, inovatif dan menguasai teknologi dengan kemajuan terobosan digital yang saat ini terjadi. Guru dikelas dalam menerapkan pembelajaran pendidikan pancasila dan nilai-nilai pancasila berlangsung dengan tidak mudah ditambah dengan karakteristik dan keunikan siswa masing-masing, maka guru dapat mengaplikasikan pembelajarannya dengan berbagai media pembelajaran termasuk platform digital dalam pembelajaran agar terasa lebih menarik dan interaktif. Platform digital ialah suatu sistem dengan teknologi komputer dan mengonversi proses manual kedalam proses digital yang dapat dioperasikan oleh komputer (Sirait & Nasution, 2024, hlm. 85).

Menumbuhkan pengalaman belajar bagi siswa agar lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa platform digital interaktif yang dapat menarik perhatian siswa untuk menambah minat belajarnya juga dilakukan melalui jenis platform pembelajaran AhaSlides, ahaslides ialah suatu platform presentasi interaktif yang menggunakan fitur *AI Artificial Intelligence* dengan keterlibatan audiens secara aktif dengan perangkat lain yang mendukung pembelajaran juga dilengkapi dengan konten presentasi biasa, konten presentasi berfitur AI, pemilihan, kuis, kata awan, tanya jawab, roda pemintai, survei, analitik juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi penunjang pembelajaran lain seperti *google slides*, *power point* dan sebagainya.

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* AI dirangkai dalam komputer atau sebuah mesin berpikir selayaknya pemikiran manusia, teknologi ini dapat mengolah data dan menghasilkan solusi yang relevan bagi perkembangan budaya modern. Menurut Nadila & Septiaji (2023, hlm. 101) menyatakan bahwa “AI dapat digunakan siswa dalam memahami konsep yang tidak mudah, memberikan tugas tambahan dan memberikan umpan balik secara cepat, serta dapat membantu guru dalam menjangkau materi pembelajaran yang lebih luas dalam meningkatkan keterlibatan siswa”. Secara tidak langsung AI juga membantu siswa untuk terbiasa belajar mandiri dengan mencari dan mengulik suatu pembelajaran sehingga melatih kemampuan berpikir kritisnya dan terampil memecahkan suatu permasalahan pada pembelajaran.

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ialah meningkatkan kemampuan analisis dan kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Kemampuan analisis dapat membantu menguraikan serta dapat mengidentifikasi pola hubungan dari data dengan memanfaatkan penalaran logika rasional dalam menghadapi masalah yang rumit (Jayanti & Nurcahyo, 2022, hlm. 103-104). Dalam konteks kegiatan pembelajaran dilakukan pada akhir kegiatan untuk mengetahui adanya permasalahan yang timbul dan diharapkan dapat menyelidiki penyebab kesenjangan permasalahan suatu peristiwa secara mendalam (Magdalena et al. 2020, hlm. 314).

Kreativitas yang dimiliki oleh seseorang berpotensi untuk membentuk dan menciptakan hal-hal baru yang berdasar pada gagasan atau ide-ide dengan digabungkan dari hasil penemuan yang di dapat sebelumnya, yang akhirnya menjadi suatu karya baru yang bermanfaat (Budiwaluyo & Muhid, 2021, hlm. 82). Kemampuan yang diukur dalam tujuan penelitian yakni kemampuan analisis dalam mengidentifikasi materi untuk mencapai suatu kesimpulan dari setiap pembelajaran yang didapat dan dari hasil analisis tersebut memunculkan kreativitas siswa dalam penerimaannya terhadap materi pembelajaran yang sejalan dengan kemampuan siswa masing-masing.

Beberapa studi pendukung penelitian efektivitas model *problem based learning* dengan *AI Powered Tool: Ahaslides* dalam meningkatkan kemampuan analisis dan kreativitas siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila dapat ditunjukkan sebagai berikut, penelitian oleh Rahma (2023) tentang Peningkatan kemampuan berpikir analisis dan hasil belajar siswa dengan model PBL (*Problem Based Learning*) dalam mata pelajaran PPKn, menyatakan fokusnya pada penggunaan model PBL dalam meningkatkan kemampuan analisis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Penelitian oleh Amalia (2025) tentang Dependensi Artificial Intelligence dan Kemampuan Analisis Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila, mengemukakan bahwa analisis hubungan dependensi atau ketergantungan antara penggunaan AI dengan peningkatan kemampuan analisis kritis siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan penelitian oleh Misyani (2025) tentang Efektivitas Problem-Based Learning dalam Penanaman Profil Pelajar Pancasila Bernalar Kritis dan Kreatif, dengan fokusnya menguji efektivitas model PBL untuk menanamkan profil pelajar pancasila (PPP) dimensi bernalar kritis dan kreatif pada siswa sekolah dasar atau menengah.

Dalam studi penelitian terdahulu yang telah dijabarkan memang beberapa sudah ada penelitian terhadap elemen-elemen PBL, media atau platform interaktif dan penggunaan AI secara terpisah yang bertujuan untuk meningkatkan atau menumbuhkan cara berpikir kritis siswa dan hasil belajarnya tetapi belum sepenuhnya menggabungkan model dan media pembelajaran berupa sebuah platform sebagai alat belajarnya dengan berupaya lebih optimal terhadap pengembangan proses pembelajaran bagi siswa dan menargetkan kemampuan analisis serta kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila pada model *problem based learning* dengan *AI Powered Tool: AhaSlides*, maka celah kekosongan tersebut yang digunakan dalam proses penelitian ini untuk berkontribusi pada era digital saat ini.

Pembaharuan dalam penelitian ini menampakkan bahwa dalam sebuah pembelajaran diperlukan model pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa sebagai pusat pembelajaran yang berjalan dengan aktif dan partisipatif agar mereka dapat lebih memperluas pengetahuan dengan mengeksplorasi pembelajaran tetapi tetap dalam pengawasan atau bimbingan guru, juga dilengkapi suatu platform digital dalam pembelajaran yang mendukung perkembangan teknologi yang dimanfaatkan secara bijak oleh siswa dan guru. Hal ini akan membuat pengalaman belajar lebih menarik dan inovatif sekaligus dapat membangun minat siswa dalam belajar dengan penggunaan pembelajaran berbasis masalah dan platform digital berfitur AI dengan jenis ahaslides untuk meningkatkan kemampuan analisis dan kreativitas siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila.

Permasalahan yang terjadi dilapangan dalam data observasi awal menunjukan pembelajaran pendidikan pancasila yang dilaksanakan oleh guru disekolah pada prosesnya seringkali masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah namun juga pernah menggunakan model *problem based learning* walau jarang, dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode ceramah respon yang terjadi pada siswa cenderung cukup aktif tetapi hanya dibeberapa kelas. Nilai-nilai pancasila juga lumayan diterapkan di sila pertama selanjutnya pada sila kedua sampai sila kelima masih kurang penerapannya dan penanaman nilai setiap sila pancasila pada siswa masih terasa kurang tumbuh kesadaran pada diri siswa itu sendiri untuk menerapkan nilai-nilai pancasila tersebut dalam kehidupan disekolah.

Proses pembelajaran biasa maupun penggunaan platform digital berfitur AI sebagai media pembelajarannya juga masih terasa kurang diterapkan sehingga menjadikan guru masih menjadi sumber pembelajaran utama dan terdapat aturan yang berlaku bahwa siswa dilarang membawa perangkat *handphone* disekolah, akan tetapi hal itu dapat diupayakan dengan memperbolehkan beberapa siswa saja membawa perangkat yang nantinya akan digunakan secara bergantian pada kelompok pembelajaran juga sarana prasarana dalam mendukung pembelajaran seperti proyektor dan infokus cukup tersedia dalam beberapa kelas disekolah serta dapat digunakan secara bergantian sesuai

kebutuhan pembelajaran. Setidaknya dalam penelitian ini terdapat tiga permasalahan yang dapat diuraikan sesuai dengan data lapangan penelitian.

Pertama pada model pembelajaran yang digunakan lapangan masih menggunakan pembelajaran konvensional hingga menjadikan guru sebagai satu satunya sumber utama dalam pembelajaran dan mengharuskan guru mengatur seluruh jalannya alur pembelajaran dengan partisipasi aktif siswa perlu ditingkatkan lagi agar pembelajaran dapat lebih menarik dan interaktif lalu juga minat siswa dalam belajar cukup menurun sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal.

Kedua pada nilai-nilai pancasila yang masih kurang diterapkan di lingkungan sekolah meski pada sila pertama siswa selalu melaksanakan pembiasaan di sekolah seperti sholat dhuha bersama, membaca Al-Quran dan pembiasaan keagamaan lainnya namun, dalam penerapan sila kedua sampai sila kelima masih kurang diterapkan walau guru juga selalu berusaha mengedukasi siswa menerapkan nilai-nilai pancasila dalam lingkungan sekolah tetapi lapangan masih terasa kurang penerapannya.

Ketiga pada teknologi sebagai media yang digunakan berupa platform digital dilengkapi fitur AI masih belum sepenuhnya terapkan dan jarang digunakan pada siswa untuk meningkatkan kemampuan analisis dan kreativitas siswa meski dengan keterbatasan alat fisik pembelajaran dikelas seperti proyektor dan infokus di beberapa kelas, hal itu bukan berarti menjadikan media pembelajaran tidak dapat digunakan

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diuraikan bahwa dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul *Efektivitas Model Problem Based Learning dengan AI Powered Tool: AhaSlides untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap siswa kelas VIII SMPN 50 Bandung.*

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah bagian awal dari proses penelitian dalam memaparkan suatu masalah dengan lebih terukur menjadi suatu langkah awal penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah terdapat identifikasi masalah antara lain:

1. Proses pembelajaran pendidikan Pancasila masih menggunakan metode ceramah sehingga minat belajar siswa kurang menarik dan interaktif.
2. Penerapan nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa kini mulai menurun.
3. Media pembelajaran berupa platform digital yang didukung fitur AI masih minim digunakan menjadikan kemampuan analisis dan kreativitas hingga minat belajar siswa menurun.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah ialah pertanyaan penelitian disusun dalam bentuk kalimat tanya dengan jelas mengarahkan jalannya proses penelitian (Ikhlās et al. 2023, hlm. 12938). Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan antara lain:

1. Bagaimana kemampuan analisis dan kreativitas siswa setelah diberikan pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides*?
2. Bagaimana kemampuan analisis dan kreativitas siswa setelah diberikan pembelajaran pendidikan Pancasila tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides*?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan analisis dan kreativitas siswa setelah diberikan pembelajaran pendidikan Pancasila yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* dan kemampuan siswa yang diberikan pembelajaran tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides*?

D. Tujuan Penelitian

Menurut Wendra (2025, hlm 54) mendefinisikan tujuan penelitian: Tujuan penelitian pada dasarnya adalah harapan yang ingin dicapai atau yang ingin diketahui dari penelitian yang dilakukan tujuan penelitian dinyatakan dalam bentuk pernyataan atau kalimat pernyataan bukan kalimat tanya. Tujuan penelitian harus konsisten bermakna sama dengan permasalahan penelitian, perbedaannya terdapat dalam rumusan kalimat jika masalah penelitian dirumuskan dengan kalimat tanya maka tujuan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan penelitian ini memiliki tujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan analisis dan kreativitas siswa setelah diberikan pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides*.
2. Untuk mengukur bagaimana kemampuan analisis dan kreativitas siswa setelah diberikan pembelajaran pendidikan Pancasila tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides*.
3. Untuk menganalisis adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan analisis dan kreativitas siswa setelah diberikan pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* dan kemampuan siswa yang diberikan pembelajaran tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian terdapat manfaat antara lain:

1. Manfaat Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung pada pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam pembelajaran pendidikan Pancasila serta dapat memperluas kajian empiris perihal efektivitas model *problem based learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* sehingga dapat meningkatkan kemampuan analisis dan kreatif pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Segi Praktis

- a. Bagi siswa, pembelajaran menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* diharapkan dapat mendukung peningkatan kemampuan analisis dan kreativitas siswa untuk memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.
- b. Bagi guru, pembelajaran menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlide* diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan media interaktif digital yang lebih menarik.
- c. Bagi penelitian selanjutnya, pembelajaran menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* diharapkan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya.

3. Manfaat Segi Kebijakan

Dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* diharapkan dapat menstimulasi pembelajaran pendidikan pancasila secara aktif dan kreatif yang berorientasi pada pembelajaran abad 21 menggunakan teknologi.

4. Manfaat Segi Isu dan Aksi Sosial

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* untuk meningkatkan kemampuan analisis dan kreativitas siswa yang dapat berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa dalam menumbuhkan nilai nilai pancasila yang selaras dengan kehidupan sosial.

F. Definisi Operasional

Pada penelitian ini memuat beberapa istilah yang digunakan, peneliti berupaya menguraikan istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas ialah sebuah tingkat ketercapaian yang diraih dengan tujuan yang hendak dilakukan oleh seorang individu atau kelompok dalam menjalankan program yang mengarah pada strandar keberhasilan dan diharapkan menghasilkan sebuah tingkat dengan cara yang sesuai pada tujuan yang akan dicapai (Asfiyah, 2021, hlm. 331).

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* ialah proses pembelajaran terhadap siswa menggunakan sebuah masalah yang memicu siswa untuk lebih berpikir kritis dan menumbuhkan keterampilan memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata yang menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah pembelajaran secara individu maupun kelompok (Tiara et al., 2024, hlm. 121-128)

3. *AI Powered Tool*

AI Powered Tool atau alat didukung AI merupakan sebuah perangkat lunak yang menyediakan pengalaman belajar dengan disesuaikan secara fleksibel dalam memenuhi keutuhan spesifik setiap siswa dan menawarkan berbagai manfaat serta dapat meningkatkan efisiensi penggunaan teknologi sesuai kebutuhan individu siswa (Nurchurifiani et al., 2025, hlm. 312-322).

4. AhaSlides

AhaSlides ialah sebuah platform yang dapat digunakan dalam membuat presentasi dilengkapi dengan berbagai fitur yang tersedia seperti voting, QnA (*Questions and Answer*), opini awan, kuis dan memiliki beberapa pilihan konten presentasi interaktif pada tema ilustrasi untuk mendukung pembelajaran dalam mengunggah gambar, video dan audio sehingga presentasi dengan keaktifan audiens dapat terkesan lebih menarik dan interaktif (Husodo et al., 2024, hlm. 1-11).

5. Kemampuan Analisis

Keterampilan berpikir analitis adalah kemampuan dalam mengidentifikasi dan mengkasifikasikan berbagai peristiwa menjadi bagian-bagian kecil serta dapat memahami keterkaitan antara elemen-elemen tersebut dan kemampuan analisis juga memberikan kemampuan dalam menentukan, mengorganisir dan memahami tujuan tersembunyi dari informasi relevan secara tidak langsung (Suyatman et al., 2021, hlm. 89-111).

6. Kemampuan Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang atau sekelompok orang dalam usaha menemukan suatu pengembangan baru untuk menangani situasi masalah dan mengatasi permasalahan dengan cara yang lebih kreatif, berbeda dan lebih baik dari sebelumnya, maka kreativitas dapat dikatakan merupakan kemampuan untuk mengembangkan ide baru dalam upaya penyelesaian masalah dan menjadikannya sebagai peluang (Primawati, 2023, hlm. 1-10).

7. Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang diselenggarakan pada seluruh jenjang pendidikan yang berfokus pada penyampaian materi berkenaan dengan pancasila sebagai ideologi negara dengan pembelajaran pendidikan pancasila yang berlangsung dapat membentuk karakter siswa yang sejalan dengan nilai-nilai pancasila dan mengajarkan tentang moral sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia (Nurgiansah, 2021, hlm. 33-41).

G. Sistematika Penelitian

Penelitian “Efektivitas Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki sistematika penelitian antara lain:

Bab I Pendahuluan

Pada Pendahuluan bab I memaparkan bagian latar belakang, indentifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dari segi teoritis, segi praktis, segi kebijakan dan segi isu aksi sosial, lalu bagian definisi operasional yang menjelaskan mengenai istilah istilah dalam mengukur penelitian dan juga terdapat sistematika penelitian yang berkenaan terhadap Efektivitas Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Dalam bab II ini peneliti menjabarkan bagian kajian teori yang dapat menjadi sebuah landasan pendukung berkaitan dalam fokus pembahasan dalam penelitian. Lalu bagian penelitian terdahulu, kerangka penelitian, asumsi dan hipotesis penelitian yang berkenaan terhadap Efektivitas Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Bab III Metode Penelitian

Selanjutnya dalam bab III peneliti menguraikan bagian pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian lalu pada bagian teknik analisis data dan prosedur penelitian yang berkenaan terhadap Efektivitas Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Dalam bab IV peneliti menjelaskan mengenai bagian hasil penelitian yang menjawab rumusan penelitian didukung oleh identifikasi masalah, pada bagian pembahasan peneliti dapat mencatumkan Efektivitas Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis dan kreativitas Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Bab V Simpulan dan Saran

Dalam bab V peneliti menguraikan bagian simpulan dan saran terkait penelitian yang berkenaan terhadap Efektivitas Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *AI Powered Tool: AhaSlides* dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila.