

Efektivitas Media Video Animasi Berbasis *Pictory AI* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi pada Siswa Sekolah Dasar

Erika Maura Puspakinanti¹, Nana Sutarna²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kuningan

Surel: erikakinan109@gmail.com¹, nana@upmk.ac.id²

Abstract

Low variation in digital media causes fourth-grade students at SDN Sangkanurip to struggle with abstract economic activity concepts. This quasi-experimental study utilizing a *Nonequivalent Control Group Design* during the 2025/2026 academic year at SDN Sangkanurip aimed to evaluate the effectiveness of *Pictory AI*-based animated videos in improving conceptual understanding. A total sampling method involved 37 students, divided into class IV A (experimental, $n = 20$) and class IV B (control, $n = 17$). Data collected through conceptual understanding tests (*pretest* and *posttest*) were analyzed using descriptive statistics, an *Independent Samples T-Test*, and *N-Gain*. Results showed the experimental class's mean score surged significantly from 58.40 to 84.30, outperforming the control class which only increased from 57.59 to 72.06. The t-test confirmed a significant difference with a Sig. (2-tailed) value of 0.002 (< 0.05). *N-Gain* analysis proved this media was moderately effective (66.47%), whereas the conventional method was ineffective (32.97%). Conclusively, *Pictory AI*-based animated videos effectively enhance conceptual understanding through audiovisual engagement. Teachers are recommended to integrate interactive digital media while providing contextual *scaffolding* to optimize learning.

Keyword: Pictory AI, Animated Video, Conceptual Understanding, Economic Activity, Quasi-Experiment

Abstrak

Rendahnya variasi media digital menyebabkan siswa kelas IV SDN Sangkanurip kesulitan memahami konsep abstrak materi kegiatan ekonomi. Penelitian kuasi eksperimen dengan *Nonequivalent Control Group Design* pada tahun ajaran 2025/2026 di SDN Sangkanurip ini bertujuan mengevaluasi efektivitas video animasi berbasis *Pictory AI* dalam meningkatkan pemahaman konsep tersebut. Sampel total sampling melibatkan 37 siswa, terbagi atas kelas IV A (eksperimen, $n = 20$) dan kelas IV B (kontrol, $n = 17$). Data dikumpulkan melalui tes pemahaman konsep (*pretest* dan *posttest*), lalu dianalisis menggunakan statistik deskriptif, *Independent Samples T-Test*, dan *N-Gain*. Hasil menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen melonjak signifikan dari 58,40 menjadi 84,30, mengungguli kelas kontrol yang hanya meningkat dari 57,59 menjadi 72,06. Uji t memperkuat adanya perbedaan nyata dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,002 ($< 0,05$). Analisis *N-Gain* membuktikan media ini cukup efektif (66,47%), sedangkan metode konvensional tidak efektif (32,97%). Disimpulkan bahwa video animasi berbasis *Pictory AI* efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui keterlibatan aktif elemen audiovisual. Guru direkomendasikan mengintegrasikan media digital interaktif ini dengan tetap memberikan pendampingan kontekstual (*scaffolding*) guna mengoptimalkan pembelajaran.

Kata Kunci: *Pictory AI*, Video Animasi, Pemahaman Konsep, Kegiatan Ekonomi, Kuasi-Eksperimen

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai faktor utama dalam pengembangan kemajuan bangsa. Sering kali menunjukkan apakah suatu negara maju atau tertinggal, tetapi hingga saat ini, kualitas pendidikan Indonesia masih rendah. Menurut Wahyudi et al. (2022) pendidikan siswa harus dikelola secara efektif dalam era perkembangan zaman yang begitu cepat agar mampu menyiapkan lulusan yang adaptif terhadap perubahan dunia.

Hasil penelitian internasional menunjukkan betapa rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Patandung & Panggua (2022) memaparkan bahwa sebagai hasil data PISA tahun 2019 Indonesia berada pada urutan ke-74 dari 79 negara. Selain itu, laporan tahun 2018 oleh OECD menempatkan Indonesia di peringkat ke-37 dari 57 negara untuk daya saing pendidikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa banyak masalah mendasar yang perlu segera diselesaikan dalam sistem pendidikan nasional.

Menurut Sutarna et al. (2022) Kurangnya pemahaman tentang penggunaan teknologi dan biaya yang signifikan merupakan hambatan dalam proses pembelajaran. Dua kategori utama masalah pendidikan di Indonesia adalah masalah mikro dan masalah makro. Menurut Kurniawati (2022), masalah mikro berkaitan dengan elemen internal sistem pendidikan, seperti kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, profesionalisme guru, dan evaluasi belajar. Sementara itu, masalah makro berasal dari hubungan antara sistem pendidikan dan sistem sosial yang lebih luas, seperti kurangnya akses siswa ke pendidikan lanjutan. Kedua masalah ini bekerja pemahaman sama.

Perkembangan era globalisasi ini menjadi bukti nyata bahwa bahan ajar selalu mengikuti kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Guru mampu menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka. Pada era ini industri animasi berada di persimpangan yang krusial karena teknologi *AI* terus berkembang pesat (Chen et al., 2024).

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, unsur-unsur disiplin ilmu tidak diperhatikan, yang lebih penting adalah aspek pedagogis dan psikologis serta keseluruhan kemampuan berpikir siswa (Yuanta, 2019).

Menurut beberapa teori yang disebutkan di atas, masalah pendidikan Indonesia sangat serius dan memerlukan solusi cepat. Fokus penelitian ini adalah elemen internal pendidikan yang terkait dengan pembelajaran modern dan pemanfaatan teknologi. Semua siswa di berbagai jenjang pendidikan sekarang dapat mengakses internet berkat kemajuan teknologi digital. Namun Girsang et al. (2023) berpendapat bahwa kecepatan internet yang tinggi tidak segera dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan pendidikan. Hanya 27,46% peserta didik yang menggunakan internet untuk kegiatan pembelajaran online, menurut data tahun 2023. Penggunaan internet untuk hiburan lebih banyak difokuskan (86,65 %) dan media sosial (66,68 %). Siswa lebih cenderung menggunakan internet untuk aktivitas non-akademik setelah sistem pembelajaran secara tatap muka hampir sepenuhnya dikembalikan pada tahun 2023. Akibatnya, penggunaan internet sebagai sarana belajar menjadi lebih rendah.

Menurut Putra et al. (2021) bahwa ponsel, yang seharusnya berfungsi sebagai alat pembelajaran, lebih sering

digunakan untuk bermain game atau mengakses media hiburan. Hal ini menyebabkan siswa belajar kurang efektif karena penggunaan teknologi tidak difokuskan pada aktivitas pembelajaran, meskipun siswa mengenal teknologi digital, mereka masih tidak dapat menggunakannya meningkatkan untuk pemahaman konsep mereka dalam pembelajaran, termasuk materi IPAS. Fakta bahwa materi IPAS sangat abstrak dan membutuhkan bantuan yang jauh lebih besar daripada hanya menggunakan buku dan papan tulis.

Karena itu, pemahaman kita tentang kegiatan ekonomi sangat terbatas karena penggunaan teknologi yang tidak terarah pada aktivitas pendidikan yang dapat menyebabkan siswa terisolasi sosial karena menggunakan perangkat elektronik hanya untuk bermain, seperti yang di sampaikan oleh Dewi et al. (2025) Siswa yang terisolasi sosial dan kultural dapat mengalami kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang menjadi bagian penting dari kurikulum IPS. Menurut Permana et al. (2020) menuturkan bahwa kegiatan ekonomi termasuk dalam materi yang sulit dipahami, sehingga siswa akan kesulitan memahaminya. Pendapat Naumira et al. (2024) yang menyatakan bahwa meskipun materi kegiatan ekonomi terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa, banyak siswa masih kesulitan memahami konsep-konsep dasar. Karena itu, perlu ada inovasi meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil pengamatan yang dilakukan di SD Negeri Sangkanurip menunjukkan bahwa variasi media pembelajaran masih rendah dan pemanfaatan teknologi digital masih rendah dalam proses pendidikan. Sebagian besar waktu, proses pembelajaran di kelas difokuskan pada

penggunaan buku paket dan papan tulis. Akibatnya, pelajaran menjadi monoton dan siswa tidak tertarik untuk memahami materi secara mendalam. Kondisi ini diperkuat oleh kurangnya penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, meskipun sebagian besar siswa memiliki perangkat digital seperti ponsel. Perangkat ini lebih sering digunakan untuk bermain game atau menonton video hiburan daripada untuk kegiatan belajar, menunjukkan bahwa teknologi tidak selalu tersedia dan dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil kelas IV SDN Sangkanurip, menunjukkan dampak dari kondisi tersebut. Nilai rata-rata PTS adalah 6,26. Data menunjukkan bahwa siswa cenderung mencapai hasil belajar yang relatif rendah dan belum optimal. Hasil belajar ini menunjukkan bahwa siswa masih belum memahami pelajaran.

Siswa kegiatan memahami konsep ekonomi penting karena berkaitan dengan kegiatan ekonomi yang dilakukan setiap hari. Menurut Tsabit et al. (2020), ada tiga jenis utama kegiatan ekonomi: produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiganya berhubungan satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dalam pembelajaran ekonomi, banyak media dapat digunakan untuk menyampaikan materinya.

Selain itu, Basmar et al. (2024) mengatakan bahwa kegiatan ekonomi tidak hanya mencakup hal-hal besar seperti perdagangan internasional atau industri manufaktur, tetapi juga hal-hal sehari-hari seperti membeli barang di pasar lokal. Ekonomi memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dan berperan penting dalam kemajuan dan pertumbuhan ekonomi negara.

Kegiatan ekonomi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kebijakan pemerintah, teknologi, sumber daya alam, dan kondisi pasar dan harga. Kegiatan ekonomi, bagaimanapun, seringkali disampaikan secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Variasi media kurang dan pemanfaatan media digital yang tidak interaktif diduga merupakan salah satu penyebab siswa tidak memahami konsep kegiatan ekonomi.

Nuramila et al., (2024) menyatakan bahwa dengan masuknya *AI* ke dunia pendidikan, Ada kemungkinan besar bahwa pembelajaran akan menjadi lebih digital, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi modern. Teknologi kecerdasan buatan dapat membantu guru merancang pembelajaran yang efektif. *AI* mampu membantu guru membuat belajar menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan zaman jika digunakan dengan benar.

Selain itu, diskusi akademis yang sedang berlangsung mengenai alat video yang dihasilkan *AI* terus berkembang, mempertanyakan apakah sistem *AI* benar-benar dapat memahami dan menciptakan narasi dengan kedalaman dan kompleksitas atau apakah mereka hanya meniru struktur cerita dan tema yang sudah ada (Yu et al., 2024).

Komara et al., (2025) menunjukkan bahwa salah satu jenis inovasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan adalah media video animasi. *Pictory AI* adalah kecerdasan buatan yang secara otomatis mengubah teks atau naskah pembelajaran menjadi video animasi. Aplikasi ini bagus untuk membuat media karena dapat membuat konten yang visual, dan interaktif. Media yang dibuat dapat digunakan dengan mudah dibagikan melalui berbagai platform digital, mendukung

pembelajaran kontemporer yang sesuai dengan persyaratan siswa abad ini.

Teori diatas dikonfirmasi oleh Wijayanti et al. (2025) yang menyatakan bahwa *Pictory AI* tidak hanya digunakan dalam pendidikan tetapi dapat digunakan di bidang lain, *Pictory AI* telah digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pemasaran dan industri kreatif. Di industri kreatif, pengguna dapat menggunakan platform ini untuk membuat materi promosi dan iklan animasi yang lebih menarik. Di bidang pemasaran, kemampuan platform untuk menghasilkan video dan animasi berkualitas tinggi membantu pengguna membuat konten visual dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Ini menunjukkan bahwa platform ini relevan untuk digunakan dalam pembelajaran karena memungkinkan presentasi konsep 13 10 abstrak secara nyata dan menarik.

Berbagai penelitian terdahulu telah memberikan bukti empiris bahwa peningkatan efektivitas dan kualitas pembelajaran dapat diwujudkan melalui penggunaan media video animasi berbasis kecerdasan buatan. Kontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik ditunjukkan oleh penggunaan video animasi berbasis *Pictory AI*. Temuan tersebut tercermin dari peningkatan rata-rata skor siswa yang semula 37,3 pada pretest menjadi 84 pada posttest, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,74 yang berada pada kategori tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemahaman materi pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan video animasi berbasis *Pictory AI*. Selain itu, perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran juga dapat ditingkatkan melalui penyajian materi yang memadukan unsur visual dan audio secara menarik. Ini juga dapat

meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami konsep yang dipelajari (Kibari & Ratumbuang, 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video animasi berbasis kecerdasan buatan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil belajar, serta pemahaman konsep siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas media video animasi secara umum dan belum secara khusus mengkaji pemanfaatan *Pictory AI* pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Padahal, materi kegiatan ekonomi mencakup proses produksi, distribusi, dan konsumsi yang berlangsung secara berurutan, dinamis, dan saling berkaitan. Karakteristik tersebut sulit direpresentasikan secara optimal melalui gambar statis pada buku teks sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antarkonsep dan alur kegiatan ekonomi secara utuh.

Dari perspektif psikopedagogis, siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan representasi visual yang mampu menggambarkan proses secara nyata dan berurutan. Penggunaan video animasi memungkinkan penyajian gerak, alur, serta hubungan sebab-akibat dalam kegiatan ekonomi secara lebih konkret sehingga dapat membantu mengurangi beban kognitif siswa saat memahami konsep yang abstrak. Meskipun demikian, penelitian mengenai efektivitas media video animasi berbasis *Pictory AI* untuk meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi pada siswa sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media video animasi berbasis *Pictory AI* dalam meningkatkan pemahaman konsep

kegiatan ekonomi pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dalam kerangka metode quasi experiment. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan bantuan video animasi berbasis *Pictory AI*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional untuk membandingkan pengaruh perlakuan yang diberikan.

Menurut Muhandis & Riyadi (2023) metode Quasi Eksperimen ingin mengetahui bagaimana perawatan mempengaruhi subjek dalam keadaan yang terkendali untuk mengetahui seberapa efektif produk. Ini dilakukan dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk mengacak menyeluruh atau subjek secara mengendalikan sepenuhnya variabel eksternal. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran sambil mempertahankan kebenaran eksternal di dunia nyata yang rumit (Amaliya & Anas, 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sangkanurip tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 siswa.

Di SDN Sangkanurip, penelitian ini melibatkan siswa yang berada di kelas IV. Perlakuan berupa penggunaan video animasi berbasis *Pictory AI* diberikan kepada kelas eksperimen, sedangkan

pembelajaran konvensional diterapkan pada kelas kontrol.

Data penelitian telah dikumpulkan melalui tes pemahaman konsep. Adapun indikator yang digunakan dalam pengukuran meliputi kemampuan menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, serta menjelaskan konsep yang dipelajari.

Data diperiksa dengan menggunakan teknik deskriptif dan inferensial. Skor pretest dan posttest digunakan untuk menentukan apakah pemahaman konsep siswa meningkat setelah perlakuan media video animasi berbasis *Pictory AI*. Uji *N-Gain* kemudian digunakan untuk menghitung hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi berbasis *Pictory AI* terhadap pemahaman konsep kegiatan ekonomi, dilakukan perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor pada kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata telah ditingkatkan dari 58,40 menjadi 84,30, sedangkan pada kelas kontrol ditingkatkan dari 57,59 menjadi 72,06. Meskipun pada kedua kelompok telah ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, peningkatan yang lebih besar ditemukan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, sehingga dapat diindikasikan bahwa penggunaan video animasi berbasis *Pictory AI* memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

	N	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
<i>Pre-test</i> Eks	20	25	86	58,40	17,083	291,832
<i>Post-test</i> Eks	20	61	100	84,30	11,319	128,116
<i>Pre-test</i> Kontrol	17	32	82	57,59	17,270	298,257
<i>Post-test</i> Kontrol	17	57	89	72,06	10,703	114,559

<i>Valid N (Listwise)</i>	17
---------------------------	----

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat penggunaan statistik parametrik. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, hasil uji homogenitas melalui *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,946 ($>0,05$), yang

mengindikasikan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji t sampel independen. Karena varians kedua kelompok homogen, interpretasi hasil uji t mengacu pada baris Equal Variances Assumed. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,002 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen

dan kelas kontrol setelah pemberian perlakuan berupa media video animasi berbasis *Pictory AI*.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Simpel T-Test*)

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F.	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPAS	<i>Equal variances assumed</i>	0,005	0,946	3,361	35	,002	12,241	3,642	4,847	19,636
	<i>Equal variances not assumed</i>			3,399	34,697	,002	12,241	3,601	4,925	19,588

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan video animasi berbasis *Pictory AI* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini diperkuat oleh peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen dari 58,40 menjadi 84,30, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 57,59 menjadi 72,06. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis *Pictory AI* mampu membantu siswa kelas IV SDN Sangkanurip dalam memahami konsep kegiatan ekonomi secara lebih baik. Penyajian materi melalui kombinasi unsur visual, audio, dan animasi memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan

buku teks dan penjelasan verbal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kibari dan Ratumbusang (2023) yang menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Pictory AI* dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa.

Meskipun demikian, efektivitas media ini tidak terlepas dari beberapa keterbatasan. Sebagai platform kecerdasan buatan berbasis text-to-video, *Pictory AI* menghasilkan visual berdasarkan bank data yang bersifat umum sehingga tidak selalu sesuai dengan konteks sosial dan budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Pada materi kegiatan ekonomi, misalnya, visualisasi yang ditampilkan dapat menggambarkan aktivitas perdagangan modern yang berbeda dengan kondisi nyata yang sering dijumpai siswa, seperti pasar tradisional, kegiatan pertanian, atau aktivitas ekonomi masyarakat lokal. Oleh karena itu, peran guru tetap diperlukan sebagai scaffolding untuk membantu

siswa menghubungkan representasi visual dalam video dengan realitas kehidupan sehari-hari. Melalui penjelasan tambahan, pemberian contoh kontekstual, dan diskusi yang terarah, guru dapat membantu siswa membangun

pemahaman konsep yang lebih tepat sekaligus meminimalkan kemungkinan munculnya miskonsepsi akibat perbedaan antara visualisasi animasi dan kondisi nyata di lingkungan mereka.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji *N-Gain Score*

Kelas	N	Min.	Max.	Rata-rata N-Gain (%)	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	20	30,43	100,00	66,47	56-75	Cukup Efektif
Kontrol	17	16,00	47,62	32,97	<40	Tidak Efektif

Hasil belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 66,47%, menempatkannya dalam kategori cukup efektif dan hasil belajar kelas kontrol meningkat sebesar 32,97%, menempatkannya dalam kategori tidak efektif. Perbedaan dalam hasil menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui video animasi berbasis *Pictory AI* lebih memahami materi daripada siswa yang belajar melalui metode pembelajaran konvensional. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan video animasi berbasis *Pictory AI* mampu mendukung penguasaan konsep kegiatan ekonomi secara lebih optimal, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Secara ilmiah, *Pictory AI* memiliki kemampuan agar membuat Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa selain meningkatkan pengalaman belajar mereka. Hasil tersebut mendukung pandangan Putra et al. (2021) yang menyatakan bahwa teknologi digital memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, meskipun selama ini lebih

sering digunakan sebagai sarana hiburan. Melalui pemanfaatan video animasi berbasis *Pictory AI*, teknologi digital dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik terhadap konsep kegiatan ekonomi.

Selain itu, peningkatan hasil Efektivitas pembelajaran yang diperoleh juga dapat dijelaskan oleh kemampuan video animasi dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik. Penyajian materi melalui kombinasi gambar, animasi, teks, dan audio menjadikan proses pembelajaran lebih atraktif dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku paket dan papan tulis. Situasi tersebut mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Keterlibatan yang tinggi berperan penting dalam meningkatkan fokus, motivasi, serta kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat konsep yang dipelajari, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian ini mendukung pandangan Nuramila et al., (2024), bahwa pemanfaatan *Pictory AI* dapat

menjadi salah satu strategi dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Selain memfasilitasi pembuatan media video, platform ini mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik. Fitur otomatisasi yang memungkinkan transformasi naskah menjadi video animasi juga memberikan kemudahan untuk guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih cepat, efektif, dan sesuai dengan siswa di era digital.

Pendapat Komara et al., (2025) yang menyatakan bahwa *Pictory AI* dapat membuat media visual yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami untuk siswa sekolah dasar. Penyajian materi melalui perpaduan banyak komponen multimedia, misalnya teks, gambar, animasi serta audio, memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui berbagai saluran sensorik pada saat yang sama. Hal tersebut dapat mendukung terbentuknya pemahaman konsep yang lebih baik.

Diperkuat oleh (Kibari & Ratumbusang, 2023) yang menemukan bahwa perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,74 menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Pictory AI* sangat efektif dalam mendukung pembelajaran. Pada temuan terbukti bahwa media ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Keseluruhan penggunaan video animasi berbasis *Pictory AI* membantu siswa SDN Sangkanurip kelas IV memahami konsep kegiatan ekonomi. Seperti yang ditunjukkan oleh kinerja media, kelompok yang diajarkan melalui video animasi menguasai konsep dengan lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang diajarkan secara

konvensional. Hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan AI dalam pembelajaran IPAS dapat membuat belajar lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi *Pictory AI* dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang baik untuk membuat proses pembelajaran IPAS lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis *Pictory AI* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi siswa kelas IV SDN Sangkanurip. Efektivitas ini dibuktikan secara statistik melalui peningkatan rata-rata nilai (*mean*) kelas eksperimen yang signifikan dari 58,40 menjadi 84,30 dengan raih *N-Gain Score* sebesar 66,47% (kategori cukup efektif), jauh mengungguli kelas kontrol yang hanya meningkat dari 57,59 menjadi 72,06 dengan *N-Gain Score* 32,97% (kategori tidak efektif). Hasil uji hipotesis *Independent Samples T-Test* juga memperkuat temuan ini dengan nilai $t = 3,361$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang nyata antara kedua kelompok. Perpaduan elemen visual, audio, dan animasi pada media inovatif ini mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan aktif siswa, sehingga menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang interaktif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi digital.

DAFTAR RUJUKAN

Basmar, E., Tarigan, H., Trimurti, C. P., Sutrischastini, A., Tukiyat,

- Simanjuntak, A. N., Widyaningsih, N., Renggo, Y. R., Gemina, D., Kohar, A., Laan, R., Zaena, R. R., Lestari, V. N. S., Ramompas, Y., Wenno, M., Syafruddin, Fadli, U. M. D., & Sudarijati. (2024). *Pengantar Ilmu Ekonomi (Konsep, Teori, dan Dinamika Ekonomi)*. Penerbit Lakeisha.
- Chen, Y., Wang, Y., Yu, T., & Pan, Y. (2024). The Effect of AI on Animation Production Efficiency: An Empirical Investigation Through the Network Data Envelopment Analysis. *Electronics*, 13(2), 1–26. <https://doi.org/10.3390/electronics13245001>
- Dewi, N. P. E. S., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Eksplorasi Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran IPS Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar: Perspektif Guru dan Siswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS Vol.*, 4(4), 657–664. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4464>
- Girsang, A. P. L., Agustina, R., Nugroho, S. W., & Sulistyowati, N. P. (2023). Statistik Pendidikan 2023. In *Badan Pusat Statistik* (Vol. 12, Issue 2). Badan Pusat Statistik.
- Kibari, M. A., & Ratumbuysang. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory. AI pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 867–880. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3913522>
- Komara, C., Martin, Wati, D. P., Syaepurrohman, P., Yatri, I., Iba, K., & Kusmajid. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Artificial Intelligence (Ai) Text-To-Video Generator. *Jurnal Pekamas*, 4(2), 69–79. <https://doi.org/10.46961/jpk.v4i2.1482>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Muhandis, M. A. Al, & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 07(02), 98–106.
- Naumira, N., Pebri, M., Bintang, S. A., Nasution, N. I., & Hafiz, M. (2024). Efektivitas Strategi Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Pemahaman Kegiatan Ekonomi Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2024(16), 280–285. <https://doi.org/10.37304/jpips.v16i2.17952>
- Nuramila, Ali, A. H., Agustin, P. D., Djou, D. N., & Sartika, E. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Assistant Pictory & Fliki AI (Artificial Intelligence) Di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Bersama*

- Masyarakat Indonesia, 2(1), 55–65.
<https://doi.org/10.59031/jpbmi.v2i1.308>
- Patandung, Y., & Panggua, S. (2022). Analysis of Educational Problems and National Educational Challenges. *Journal of Synesthesia*, 12(2), 794–805.
<https://sinesthesia.pustaka.my.id/journal/article/view/277>
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., Alucyana, & Ajriya. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79–89.
<https://repository.uir.ac.id/id/eprint/28009>
- Sutarna, N., Acesta, A., Cahyati, N., Giwangsa, S. F., & Iskandar, D. (2022). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Siswa usia 5-8 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 288–297.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1265>
- Tsabit, D., Amalia, A. R., & Maula, L. H. (2020). Analisis Pemahaman Konsep IPS Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran IPS Sistem Daring di Kelas IV.3 SDN Pakujajar CBM. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(01), 76–89.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2917>
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra Dinata, Z., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18–22.
<https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3>
- Wijayanti, D., Supriyadi, R. H., Ratnaningsih, A., & Habibah, R. (2025). Penerapan Pembelajaran Pictory AI untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kelas IV SDN Kembangkuning. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 110–119.
<https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.4136>
- Yu, T., Yang, W., Xu, J., & Pan, Y. (2024). Barriers to Industry Adoption of AI Video Generation Tools: A Study Based on the Perspectives of Video Production Professionals in China. *Applied Sciences*, 14(13), 1–29.
<https://doi.org/10.3390/app14135770>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>