

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek utama dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi individu sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan dalam berinteraksi di tengah masyarakat. Pendidikan menjadi wahana pembentukan karakter sekaligus instrumen penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dari aspek spiritual, intelektual, emosional, maupun keterampilan hidup Marzuki (2024:3). Hal ini sejalan dengan pendapat Sujana dalam Mudanta et al (2020) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar membantu perkembangan jiwa peserta didik, baik lahir maupun batin, dari sifat kodrati menuju peradaban manusiawi.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan tidak hanya dipandang sebagai proses transfer ilmu, tetapi juga sebagai upaya untuk membangun peradaban. UNESCO menegaskan bahwa pendidikan adalah hak dasar setiap individu dan merupakan kunci untuk menciptakan perdamaian, pembangunan berkelanjutan, serta pemerataan kesejahteraan. Dengan demikian pendidikan memiliki peran

penting sangat luas, baik pada level individu, sosial, maupun global. Melalui pendidikan yang berkualitas, suatu bangsa dapat meningkatkan daya saing sekaligus menjawab tantangan era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan perubahan sosial yang cepat.

Dalam pendidikan, pembelajaran sebagai bagian dari pendidikan yang memiliki peran utama. Pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses ini bukan hanya transfer pengetahuan, melainkan juga proses interaksi antara peserta didik, dan sumber belajar, yang mengarah pada pemerolehan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan peserta didik untuk kehidupan sehari-hari serta membentuk sikap dan kepercayaan diri Wardana, dkk (2021:3). Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, mencakup perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, logis, dan peduli peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan konsep-konsep ilmiah, tetapi juga mengaitkan pengetahuan dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting yang dipelajari dalam IPAS di sekolah dasar adalah Siklus Air. Materi ini menjelaskan bagaimana air bergerak melalui proses penguapan, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi. Pemahaman tentang siklus air ini sangat penting karena berkaitan langsung dengan kelestarian lingkungan dan ketersediaan sumber daya alam, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengenal tahapan siklus air, memahami perannya dalam menjaga alam, menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan yang menjadi kebutuhan utama manusia. Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih mengalami beberapa kendala, salah satunya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media *Powerpoint* sederhana yang berupa tulisan, hal ini dikarenakan keterbatasan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran sendiri yang lebih interaktif dan

sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dalam penyampaian materi peserta didik merasa cepat bosan dan kurang aktif dalam mendengarkan guru saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang kurang menarik, kurang kontekstual dan belum sepenuhnya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, serta kepedulian peserta didik terhadap lingkungan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi siklus air, agar peserta didik dapat memahami konsep dengan lebih mudah dan mendalam. Strategi pembelajaran yang interaktif, berbasis pengalaman nyata, serta menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga dapat membantu siswa membangun pemahaman yang utuh. Dengan penerapan pembelajaran yang sesuai, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap peduli lingkungan dan keterampilan berpikir ilmiah, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SPF SD Negeri 104227 Sawit Rejo, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) guru masih memanfaatkan media PowerPoint sederhana sebagai sarana pendukung pembelajaran. Media tersebut umumnya berisi teks dan beberapa gambar yang membantu penyampaian materi. Guru menyampaikan bahwa sebagian peserta didik terkadang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila tidak disertai dengan media pembelajaran yang lebih konkret dan menarik. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya pengembangan media yang lebih variatif dan interaktif agar dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPAS secara lebih mendalam serta mendorong keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. 1 Powerpoint yang digunakan guru

Dengan berkembangnya teknologi digital, dalam dunia pendidikan membawa perubahan besar pada cara guru menyampaikan materi kepada siswa, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran. Jika dalam penyampaian materi sebelumnya guru lebih mengandalkan media sederhana seperti papan tulis, dan kemudian beralih menggunakan media presentasi seperti *Powerpoint*, maka seiring berkembangnya zaman pembelajaran mulai bergerak ke arah media yang lebih interaktif dan dinamis, salah satunya dalam pembuatan video animasi. Menindaklanjuti hasil observasi awal, terdapat harapan serta keinginan guru kelas V untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, khususnya pada pembelajaran IPAS dengan materi siklus air, untuk membantu mencapai tujuan dari pembelajaran.

Maka media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan bantuan *Powerpoint* yang sebelumnya digunakan menjadi media pembelajaran Video Animasi berbantuan aplikasi Pictory Ai untuk mata pelajaran IPAS materi siklus air. Media pembelajaran animasi merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membuat materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks agar lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Penggunaan animasi bisa menjadi nilai tambah dalam meningkatkan daya tarik, hal ini disebabkan karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain.

Selain itu animasi juga memiliki daya tarik secara visual. Animasi memiliki tampilan yang menarik dan enak dilihat (*eye-catching*) yang akan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan animasi sebagai media pembelajaran harus dirancang dengan baik. Animasi memang bisa menarik perhatian peserta didik sebagai penggunaannya, namun apabila tidak dirancang dan digunakan dengan tepat, animasi juga bisa membuat peserta didik mengalihkan perhatian dan isi pokok materi yang penting menjadi beralih pada hal-hal sebagai hiasan animatif (Ngatifudin 2022:19).

Pemilihan aplikasi *Pictory AI*, menawarkan solusi baru dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang dihasilkan bukan hanya berupa papan tulis dan gambar statis, melainkan video animasi yang interaktif, komunikatif, serta mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata. Hal ini sangat relevan untuk mata pelajaran yang membutuhkan penjelasan proses, seperti siklus air dalam IPAS.

Pictory AI adalah sebuah platform berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang dirancang khusus untuk menciptakan animasi dengan mudah dan efisien. Dalam pengertian yang lebih mendalam menurut Didakta (2023) “*Pictory AI* menggunakan teknik deep learning dan komputer vision untuk mengubah teks menjadi animasi”. Pengguna dapat memasukkan teks atau narasike dalam platform ini, kemudian *Pictory AI* akan menghasilkan animasi menarik yang mengilustrasikan teks tersebut secara visual. *Pictory AI* memiliki berbagai aplikasi potensial dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan *Pictory AI* dapat digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dengan cepat, seperti video animasi yang menjelaskan konsep-konsep yang kompleks.

Berdasarkan uraian serta permasalahan diatas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi *PICTORY AI* Mata Pelajaran Ipas Materi Siklus Air Kelas V UPT SPF SD Negeri 104227 Sawit Rejo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, identifikasi beberapa masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang variatif, sehingga peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam memahami materi siklus air.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum optimal karena hanya menampilkan teks dan gambar tanpa animasi.
3. Kesulitan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran tanpa adanya media yang konkret dan interaktif yang bisa memvisualisasikan konsep dengan lebih jelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *Pictory AI* pada mata pelajaran IPAS materi siklus air di kelas V UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh, dapat ditentukan rumusan masalah yang ada dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *Pictory AI* pada pembelajaran IPAS materi siklus air di kelas V UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo tahun ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *Pictory AI* pada pembelajaran IPAS materi siklus air di kelas V UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo tahun ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *Pictory AI* pada pembelajaran IPAS materi siklus air di kelas V UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo tahun ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi *Pictory AI* pada pembelajaran IPAS materi siklus air di kelas V UPT SPF SDN 104227 Sawit Rejo tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan penulis yang berkaitan dengan pengembangan video animasi berbantuan aplikasi *Pictory AI*, sehingga berguna dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dan dalam perkembangan dunia teknologi dan dunia pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Bagi siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar, karena video animasi menyajikan materi secara interaktif dan menyenangkan.
2. Bagi guru, membantu meningkatkan efektivitas penyampaian materi karena media animasi dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga guru lebih mudah menjelaskan materi.
3. Bagi sekolah, membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dengan menghadirkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Penggunaan media tersebut dapat mendukung terciptanyasuasana belajar yang aktif serta meningkatkan reputasi sekolah dalam menerapkan teknologi pembelajaran modern.
4. Bagi penulis, sebagai wawasan dan referensi untuk membuat proses pembelajaran yang menarik sebagai calon pendidik di masa depan dan mempermudah penulis untuk mempraktikkan materi pembelajaran kepada siswa secara langsung.