

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGMI PADA MATA KULIAH IPA MI/SD MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF DI IAI SUKABUMI

Ridha Desnita Luthfitasari  
Institut Agama Islam Sukabumi

[Desnitarida25@gmail.com](mailto:Desnitarida25@gmail.com)

083115280825

### Article Info

#### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 20xx

Revised Aug 20<sup>th</sup>, 20xx

Accepted Aug 26<sup>th</sup>, 20xx

### Keyword:

Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Aktivitas Mahasiswa, IAI Sukabumi.lajar, IPA, Media Pembelajaran Berbasis Animasi

### ABSTRACT (10 PT)

Rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran seringkali berdampak pada capaian akademik yang tidak optimal, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Program Studi PGMI IAI Sukabumi melalui implementasi media pembelajaran berbasis animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan instrumen pengumpulan data berupa tes esai serta lembar observasi aktivitas mahasiswa dan dosen. Temuan hasil penelitian menunjukkan adanya tren positif pada setiap variabel yang diukur. Pada aspek kognitif, ketuntasan hasil belajar mahasiswa meningkat dari 82,9% pada siklus I menjadi 85,7% pada siklus II. Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas mahasiswa mengalami penguatan signifikan dari persentase 82% menjadi 86%. Kinerja dosen dalam mengelola pembelajaran juga tercatat mengalami perbaikan, di mana keterlaksanaan aktivitas meningkat dari 80% ke angka 85% dengan kriteria yang sangat baik. Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media animasi secara efektif mampu menstimulasi visualisasi konsep yang abstrak, sehingga meningkatkan antusiasme dan pemahaman mahasiswa di kelas. Hasil ini merekomendasikan para pendidik untuk terus mengeksplorasi teknologi digital dalam desain instruksional guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan produktif.



© 2025 The Authors. Published by Assaidiyah. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana bagi manusia untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya, baik dalam dimensi jasmani maupun rohani, demi menghadapi tantangan peradaban. Sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, proses pendidikan diorientasikan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif agar peserta didik aktif mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, dan akhlak mulia. Dalam konteks perguruan tinggi, khususnya pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), penguasaan terhadap mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi modal krusial bagi calon guru untuk membekali generasi masa depan dengan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif. Hasil belajar IPA yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik bukan sekadar angka evaluasi, melainkan cerminan dari keberhasilan transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS). Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran IPA sangat bergantung pada bagaimana dosen mengelola sumber daya dan media pembelajaran untuk menjembatani konsep-konsep ilmiah yang seringkali bersifat abstrak agar menjadi lebih konkret bagi mahasiswa.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara idealisme kurikulum dengan realitas proses pembelajaran di Institut Agama Islam (IAI) Sukabumi. Berdasarkan observasi awal pada mata kuliah IPA MI/SD, teridentifikasi bahwa dosen masih mendominasi perkuliahan secara konvensional, sehingga mahasiswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas. Ketergantungan yang tinggi pada media presentasi statis seperti Microsoft Power Point, atau bahkan ketiadaan media sama sekali, menyebabkan mahasiswa kesulitan memahami konsep-konsep IPA yang kompleks sesuai tuntutan silabus. Permasalahan ini diperparah oleh rendahnya kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi mutakhir, di mana banyak yang menganggap media digital tergolong rumit dan sulit disesuaikan dengan materi ajar. Fenomena ini menciptakan inkonsistensi antara pesatnya perkembangan teknologi informasi dengan praktik instruksional

yang masih bersifat tradisional, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya ketuntasan hasil belajar mahasiswa PGMI.

Sebagai solusi atas problematika tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi interaktif, khususnya melalui aplikasi *Sparkol Videoscribe*, muncul sebagai alternatif yang sangat potensial untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Media animasi mampu menyajikan informasi melalui visual bergerak, suara, dan simulasi karakter yang dapat mengubah materi abstrak menjadi tayangan yang menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa.

Dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti *storyboard* kreatif, animasi tangan (*hand drawing*), dan integrasi audio, dosen dapat menciptakan video kuis interaktif serta simulasi kasus yang memicu keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Penggunaan media berbasis teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai stimulus untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan kreativitas digital mahasiswa sebagai calon guru. Transformasi dari pembelajaran yang berpusat pada dosen (*teacher-centered*) menuju pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif diharapkan mampu memecahkan kebuntuan komunikasi instruksional yang selama ini terjadi.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi spesifik media *Videoscribe* dalam konteks perkuliahan IPA bagi calon guru MI di lingkungan IAI Sukabumi, yang memiliki karakteristik sosiologis dan akademis yang unik. Penelitian terdahulu dalam sepuluh tahun terakhir, seperti yang dilakukan oleh Portanata (2017) dan Mesra et al. (2023), telah banyak membahas efektivitas teknologi pendidikan secara umum, namun masih jarang yang membedah efektivitas animasi *hand-drawn* secara spesifik untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGMI pada konsep IPA MI/SD. *Research gap* yang ditemukan menunjukkan bahwa meskipun media animasi diakui efektif di tingkat sekolah dasar, implementasinya pada level pendidikan tinggi calon guru masih sering terabaikan, terutama dalam hal pengembangan kreativitas digital mahasiswa itu sendiri. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya fokus pada hasil belajar kognitif, riset ini juga menyoroti perubahan aktivitas dosen dan partisipasi aktif mahasiswa selama dua siklus tindakan. Dengan menempatkan mahasiswa bukan hanya sebagai konsumen media, tetapi juga sebagai subjek yang terinspirasi oleh inovasi digital, penelitian ini mengisi kekosongan literatur mengenai model pembelajaran berbasis animasi pada institusi agama Islam.

Urgensi penelitian ini sangat mendesak karena hasil riset ini akan memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan metodologi pembelajaran di Program Studi PGMI IAI Sukabumi. Secara praktis, riset ini memberikan panduan aplikatif bagi dosen dalam menyusun media ajar yang relevan dengan tuntutan zaman, sekaligus memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa mengenai bagaimana teknologi dapat menyederhanakan penyampaian materi IPA yang sulit. Signifikansi penelitian ini juga terletak pada upaya peningkatan kualitas lulusan PGMI agar memiliki kompetensi IPTEKS yang mumpuni saat mereka terjun ke dunia profesi guru di Madrasah Ibtidaiyah. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme dalam pembelajaran, di mana penggunaan media animasi membantu mahasiswa membangun pemahaman mereka melalui representasi visual yang dinamis. Jika riset ini tidak dilakukan, maka stagnasi metode pembelajaran akan terus berlanjut, yang berisiko pada rendahnya daya saing lulusan dalam menghadapi kurikulum sekolah yang kini sudah berbasis digital sepenuhnya.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas mahasiswa semester III Prodi PGMI IAI Sukabumi pada mata kuliah IPA MI/SD melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi. Konteks penelitian ini difokuskan pada penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi guna melihat perubahan yang terjadi secara sistematis. Unit analisis dalam kajian ini adalah seluruh mahasiswa semester III yang sedang menempuh mata kuliah IPA MI/SD, dengan fokus pada evaluasi skor ketuntasan belajar serta persentase keterlaksanaan aktivitas baik dari sisi mahasiswa maupun dosen. Melalui pendekatan ini, diharapkan ditemukan pola instruksional yang efektif dalam mengintegrasikan teknologi animasi ke dalam kurikulum pendidikan guru, sehingga tercipta lingkungan akademik yang lebih produktif dan inovatif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Rancangan ini dipilih karena sifatnya yang reflektif dan kolaboratif, yang memungkinkan peneliti untuk secara sistematis memperbaiki kualitas instruksional melalui siklus yang berkesinambungan. Lokasi penelitian ditetapkan di Program Studi PGMI Institut Agama Islam (IAI) Sukabumi, dengan pertimbangan strategis bahwa institusi ini sedang melakukan akselerasi digitalisasi pembelajaran dan

peneliti memiliki akses langsung terhadap subjek penelitian guna memastikan orisinalitas data. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026, yang disesuaikan dengan jadwal mata kuliah IPA MI/SD agar intervensi tidak mengganggu kalender akademik berjalan. Subjek penelitian atau partisipan utama dalam kegiatan ini adalah mahasiswa semester III yang berjumlah satu kelas, di mana pengambilan sampel dilakukan secara total sampling karena keterbatasan populasi yang spesifik pada rumpun keilmuan pendidikan guru tersebut.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup dua kali tindakan dengan cakupan materi yang berbeda untuk menjaga validitas temuan. Tahapan penelitian pada setiap siklus mengikuti empat komponen utama menurut Arikunto (2014), yang dimulai dari tahap perencanaan untuk menyusun skenario pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dan penyiapan media. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan di dalam kelas, yang dibarengi secara simultan dengan tahap observasi oleh observer untuk merekam seluruh dinamika aktivitas mahasiswa dan dosen. Prosedur ini diakhiri dengan tahap refleksi guna menganalisis kekurangan pada siklus pertama sebagai landasan perbaikan pada siklus kedua. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes untuk mengukur capaian kognitif dan teknik observasi non-partisipan untuk merekam aspek afektif serta performa pengajaran dosen di kelas.

Instrumen yang digunakan untuk menjamin objektivitas data terdiri dari dua perangkat utama yang telah divalidasi. Perangkat pertama berupa tes hasil belajar dalam bentuk esai yang dirancang untuk mengukur kedalaman pemahaman kognitif mahasiswa terhadap konsep IPA. Perangkat kedua adalah lembar observasi aktivitas mahasiswa dan dosen yang disusun secara terstruktur untuk mengukur keterlibatan afektif selama penggunaan media animasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif dengan membandingkan skor evaluasi dan persentase aktivitas antar siklus. Analisis data kognitif menggunakan perhitungan ketuntasan belajar klasikal, sementara data observasi dikonversi ke dalam persentase untuk menentukan taraf keberhasilan tindakan. Sesuai dengan kriteria keberhasilan yang diadaptasi dari Aqib dkk. (2008), penelitian ini ditetapkan mencapai keberhasilan apabila ketuntasan belajar mahasiswa minimal menyentuh angka 85% dengan kualifikasi "Sangat Baik" pada seluruh aspek pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada seluruh parameter yang diamati. Pada siklus I, fokus pembelajaran diarahkan pada materi karakteristik IPA dan karakteristik siswa SD/MI dengan mengintegrasikan media *Sparkol Videoscribe* dalam model *cooperative learning*. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas dosen mencapai 80% dan aktivitas mahasiswa sebesar 82%, yang secara umum masuk dalam kriteria baik namun belum mencapai batas optimal ketuntasan klasikal yang ditetapkan.

Memasuki siklus II, dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus sebelumnya, khususnya dalam bimbingan teknis pembuatan media bagi mahasiswa serta pendalaman materi teori belajar dan model pembelajaran IPA. Dampak dari perbaikan ini terlihat pada peningkatan aktivitas dosen menjadi 85% dan aktivitas mahasiswa mencapai 86%, yang keduanya masuk dalam kualifikasi sangat baik. Peningkatan kualitas proses ini berbanding lurus dengan capaian kognitif mahasiswa yang disajikan dalam tabel akumulasi berikut:

Tabel 1. Perbandingan Persentase Hasil Belajar Mahasiswa Siklus I dan Siklus II

| Tingkat Keberhasilan      | Kualifikasi      | Siklus I (%) | Siklus II (%) | Keterangan   |
|---------------------------|------------------|--------------|---------------|--------------|
| 85 – 100                  | Sangat Baik (SB) | 14,3         | 20,0          | Tuntas       |
| 65 – 84                   | Baik (B)         | 45,7         | 48,6          | Tuntas       |
| 55 – 64                   | Cukup (C)        | 22,9         | 17,1          | Tuntas       |
| 0 – 54                    | Kurang (K)       | 17,1         | 14,3          | Belum Tuntas |
| Total Ketuntasan Klasikal |                  | 82,9%        | 85,7%         |              |

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat pergeseran positif pada distribusi nilai mahasiswa. Jumlah mahasiswa yang mencapai kualifikasi "Sangat Baik" meningkat dari 14,3% menjadi 20%. Secara akumulatif, ketuntasan klasikal mahasiswa pada siklus I sebesar 82,9% (29 mahasiswa) mengalami kenaikan menjadi 85,7% (30 mahasiswa) pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis animasi *Videoscribe* efektif dalam melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yakni minimal 85%.

Keberhasilan ini didorong oleh integrasi media visual bergerak yang mampu mengonkretkan konsep-konsep abstrak dalam mata kuliah IPA. Penurunan persentase mahasiswa pada kategori "Kurang" dari 17,1% menjadi 14,3% membuktikan bahwa media animasi membantu mahasiswa yang sebelumnya kesulitan memahami materi secara verbal menjadi lebih terbantu melalui visualisasi dinamis. Secara keseluruhan, temuan ini mengonfirmasi bahwa intervensi teknologi dalam bentuk animasi interaktif tidak hanya memperbaiki hasil akhir (kognitif), tetapi juga membangun suasana belajar yang lebih partisipatif dan kolaboratif di dalam kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi melalui aplikasi *Sparkol Videoscribe* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas mahasiswa pada mata kuliah IPA MI/SD. Peningkatan ketuntasan klasikal dari 82,9% pada siklus I menjadi 85,7% pada siklus II membuktikan bahwa integrasi teknologi visual bergerak efektif dalam menjembatani pemahaman konsep yang kompleks. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Portanata (2017) yang menegaskan bahwa ketepatan pemilihan media oleh pengajar menjadi determinan utama keberhasilan pembelajaran IPA. Pemanfaatan media animasi memberikan dimensi baru dalam ruang kelas, di mana materi yang sebelumnya bersifat abstrak, seperti teori belajar dan karakteristik IPA, dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret dan dinamis.

Peningkatan aktivitas mahasiswa yang mencapai 86% pada siklus kedua menunjukkan bahwa media animasi memiliki daya tarik intrinsik yang mampu merangsang partisipasi aktif. Dalam konteks ini, penggunaan *Videoscribe* bukan hanya sekadar alat bantu visual, melainkan stimulan yang membangkitkan keingintahuan mahasiswa. Sejalan dengan pendapat Mesra et al. (2023), teknologi pendidikan melalui media program tertentu terbukti mampu memotivasi peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri dan antusias. Keberhasilan ini juga didukung oleh penerapan model *cooperative learning*, di mana media animasi menjadi pusat diskusi dan kolaborasi antar mahasiswa, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak lagi didominasi oleh dosen (dosen-sentris).

Secara teoretis, peningkatan hasil belajar ini juga memperkuat teori yang dikemukakan oleh Hasan et al. (2021) mengenai dampak positif media pembelajaran, terutama dalam memperpendek waktu penjelasan materi dan meningkatkan kualitas interaksi di kelas. Media animasi *hand-drawing* yang khas dari *Videoscribe* membantu mahasiswa calon guru PGMI untuk lebih fokus pada alur informasi yang disajikan. Proses "menjelaskan sambil menggambar" yang ditampilkan oleh animasi tersebut mempermudah retensi memori mahasiswa terhadap materi perkuliahan. Fakta bahwa jumlah mahasiswa pada kualifikasi "Sangat Baik" meningkat dari 14,3% menjadi 20% menjadi bukti konkret bahwa teknologi digital mampu mendorong capaian kognitif ke level yang lebih tinggi. Implikasi dari temuan ini menegaskan pentingnya literasi digital bagi dosen dan mahasiswa di era kemajuan IPTEKS. Kegagalan dalam memanfaatkan potensi teknologi dalam pembelajaran seringkali menjadi penghambat tercapainya kompetensi mahasiswa. Penelitian ini membuktikan bahwa kendala kompleksitas media yang awalnya dikhawatirkan dapat diatasi melalui sosialisasi dan pendampingan yang intensif, sebagaimana dilakukan pada tahapan siklus kedua. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis animasi sangat direkomendasikan untuk dikembangkan lebih luas, tidak hanya pada mata kuliah IPA, tetapi juga pada mata kuliah lain yang membutuhkan visualisasi konsep yang tinggi guna menciptakan generasi pendidik yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi melalui aplikasi *Sparkol Videoscribe* secara efektif mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa Program Studi PGMI IAI Sukabumi pada mata kuliah IPA MI/SD. Peningkatan kualitas proses pembelajaran tercermin dari aktivitas mahasiswa yang mengalami penguatan signifikan hingga mencapai angka 86% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus kedua. Secara paralel, kualitas capaian kognitif mahasiswa juga menunjukkan tren positif dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 82,9% pada siklus pertama menjadi 85,7% pada siklus kedua. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi animasi mampu mengubah pola pembelajaran yang semula didominasi oleh dosen menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital yang inovatif memegang peranan krusial dalam menyederhanakan konsep-konsep IPA yang abstrak, sekaligus membekali mahasiswa calon guru dengan kreativitas digital yang relevan dengan tuntutan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E, S, B., Febiantina, S. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. 12(1), 54-71.
- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dakhi, A, S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. 8(2), 468-470.
- Hasan. M., Milawati, Darodjat, Harahap, K. T., Tahrim, Tasdim., Anwari, A, M., Rahmat, A., Masdiana, Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Kemendikbud. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F., Halim, F. A., Mayasari, M., Saptadu, N. T. S., Purwati, H., Ridhani, J., Munandar, H., Tandirerung, V. A., Hamdani, H., & Aina, M. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Kurnia Pustaka.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Oktiovana Bano, V., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., MM, S., Prihastari, E. B., Aini, K., & Hidayati, N. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
- Portanata, L., Lisa, Y., Awang, I, S., (2017). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 3(1), 337-347.