
**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA ANIMASI
BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS II SD
NEGERI 1 METRO PUSAT**

¹Rahmat Wijayanto J, ²Yesi Eka Pratiwi
Prodi PGSD STKIP Rosalia Lampung

Jl. Soekarno Hatta, Mulyojati 16 C Kota Metro

e-mail: ¹rahmat.weje@gmail.com, ²yesiekapратиwi2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 1 Metro Pusat kelas 2 dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan 3 tahapan yakni, tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Di mana subjek dalam penelitian ini sebanyak 15 siswa yang mana 6 di antaranya siswa putra dan 9 siswa putri yang duduk di kelas 2. Hasil observasi terhadap dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar dari studi awal hingga Siklus II. Dari 15 siswa, hanya 9 (60%) yang menunjukkan hasil belajar pada awalnya, meningkat menjadi 11 (73,33%) di Siklus I, dan 13 (86,66%) di Siklus II. Peningkatan terjadi secara bertahap sebesar 13,33% di setiap siklus. Pembelajaran Pkn tentang kesadaran demokrasi berlangsung kondusif dan interaktif, mencerminkan keterlibatan aktif siswa. Peneliti berhasil menerapkan perbaikan strategi pembelajaran, terbukti dari 13 siswa (86,66%) yang memenuhi kriteria kelulusan, menunjukkan keberhasilan dalam proses belajar.

Kata Kunci: Media, Animasi, Canva, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek strategis dalam membentuk generasi muda yang berkualitas. Untuk mengakselerasi capaian belajar siswa, dibutuhkan model pengajaran inovatif yang efektif. Pendidikan memungkinkan siswa memperoleh keterampilan, nilai, dan pengalaman baru. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh capaian positif siswa. Generasi milenial sebagai

generasi digital memiliki peluang besar memanfaatkan teknologi untuk kemajuan (Hermawan et al., 2020). Oleh karena itu, siswa perlu dihargai selama proses belajar, dan guru harus memahami keunikan siswa agar kendala seperti rasa bosan dan kurangnya kemandirian dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik (Huda et al., 2025).

Pada tingkat sekolah dasar pembelajaran dilakukan dengan menggunakan tema pada setiap mata pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran tematik di sekolah mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Menurut Suryosubroto (2009: 133), pembelajaran tematik bertujuan mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pemikiran kreatif melalui tema. Rusman (2012: 254) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang memungkinkan peserta didik secara aktif menemukan konsep secara holistik, bermakna, dan otentik. Tujuannya adalah agar siswa memahami konsep secara menyeluruh, memiliki minat belajar, sikap kritis, mandiri, serta mampu menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari dan menyadari kekuasaan Tuhan. Di Sekolah Dasar, hasil belajar tematik penting untuk mengukur keberhasilan siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, kenyataannya hasil belajar tematik siswa SD masih cenderung rendah.

Perkembangan Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa yang bermartabat dan berkepribadian. Melalui pendidikan, generasi muda dibentuk dan dibekali dengan nilai-nilai luhur, pengetahuan yang mendalam, serta keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks. Pada berbagai bidang pendidikan yang ada, salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam mencetak warga negara yang bertanggung jawab, cerdas, dan sadar akan hak serta kewajibannya adalah Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar (SD) menjadi fondasi awal bagi siswa untuk memahami konsep-konsep kewarganegaraan dan nilai-nilai demokrasi sejak dini. Inilah tahapan krusial di mana benih-benih kesadaran berdemokrasi mulai ditanamkan dan dipupuk dalam diri setiap individu. Demokrasi merupakan pilar utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Sebagai negara yang menganut sistem demokrasi, partisipasi aktif dan kesadaran berdemokrasi dari setiap warga negara menjadi kunci untuk menciptakan masyarakat yang adil, makmur, dan sejahtera. Namun, kesadaran berdemokrasi tidak terbentuk begitu saja, melainkan harus ditanamkan dan dipupuk sejak usia dini melalui pendidikan yang tepat. Hal ini menjadi tanggung jawab bersama seluruh komponen bangsa, termasuk lembaga pendidikan, untuk

memastikan bahwa nilai-nilai demokrasi tertanam kuat dalam sanubari setiap generasi penerus bangsa. Tanpa adanya kesadaran berdemokrasi yang kuat, proses pembangunan bangsa akan terhambat, dan potensi konflik serta perpecahan dalam masyarakat akan semakin besar.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi pada diri siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar demokrasi, seperti kebebasan berpendapat, menghargai perbedaan, musyawarah mufakat, dan partisipasi dalam pengambilan keputusan. Dengan memahami konsep-konsep tersebut sejak dini, siswa diharapkan dapat menumbuhkan sikap dan perilaku yang mencerminkan kesadaran berdemokrasi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka akan tumbuh menjadi individu yang mampu menghargai keberagaman, menghormati hak-hak orang lain, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pengambilan keputusan yang menyangkut kepentingan bersama.

Hasil belajar merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku setelah kegiatan belajar. Rendahnya hasil belajar sering kali disebabkan oleh kurangnya proses belajar yang bermakna. Oleh karena itu, guru perlu membuat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar terjadi perubahan pola pikir dan perilaku yang positif. Puspaningtyas et al. (2020) menyatakan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk menyesuaikan gaya belajar siswa. Penulis memilih media video animasi berbasis Canva karena dinilai mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Asnawati et al. (2023) mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa Canva mampu menampilkan konten visual yang menarik, sedangkan Kurnia et al. (2023) menekankan kepraktisan dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat diperoleh melalui berbagai metode evaluasi, seperti tes formatif, tugas, dan interaksi (Dakhi, 2020). Nafiati (2021) menyatakan bahwa pencapaian tujuan belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sapiati et al. (2021) menekankan bahwa penilaian mencakup penguasaan materi dan dampaknya terhadap perkembangan siswa.

Di era digital, media pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa. Media ini berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar pembelajaran tidak membosankan. Guru harus cermat dalam memilih media agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi juga penting dalam menunjang keberhasilan belajar

siswa, salah satu media yang efektif adalah video animasi, karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa memahami materi. Salah satu media animasi berbentuk video adalah canva yang menyediakan banyak sekali alat untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Pendidikan berperan penting dalam membentuk peserta didik secara keilmuan dan keagamaan. Teknologi digital juga memengaruhi interaksi guru dan siswa, terutama karena siswa kini memiliki literasi teknologi yang tinggi dan mudah bosan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, media pembelajaran yang sesuai akan menciptakan proses belajar yang optimal.

Di SD Negeri 1 Metro Pusat menunjukkan bahwa metode ceramah menyebabkan kebosanan dan kesulitan dalam memahami materi. Dari 15 siswa kelas 2, hanya 9 (60%) yang memenuhi KKM, sementara 6 siswa (40%) belum mencapai nilai minimum pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan kondisi tersebut, penulis memilih media video animasi berbasis aplikasi Canva sebagai solusi praktis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa kelas 2 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi menumbuhkan kesadaran demokrasi sejak dini.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) untuk menerapkan perbaikan pembelajaran. Dalam hal ini (Wardani, et al., (2021) mengemukakan bahwasannya penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai penelitian yang dilakukan oleh pengajar melalui refleksi diri dan di dalam kelas mereka sendiri dengan tujuan meningkatkan kinerja mereka sebagai guru dan kualitas pembelajaran siswa. Dari definisi tersebut penulis dapat menyimpulkan PTK merupakan penelitian yang dilakukan guru melalui serangkaian prosedur tindakan yang menjadi acuan untuk meningkatkan kinerjanya demi kualitas pembelajaran. Hal ini diperkuat dalam sebuah studi terdahulu oleh Choirudin et al., (2025) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih sebagai metode karena memberikan refleksi dan perbaikan berkelanjutan. Peneliti terlibat dalam siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, yang memfasilitasi evaluasi proses pembelajaran. Pendekatan pedagogis disesuaikan secara cermat berdasarkan umpan balik siswa dan temuan yang diperoleh dari pengamatan, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang sangat responsif terhadap kebutuhan dan preferensi siswa.

Subjek dalam penelitian terdiri dari 15 siswa kelas dua, 6 di antaranya siswa putra dan 9 di antaranya siswi putri. Penelitian ini ditempuh selama 2 bulan, dari Juni hingga Juli 2025. Penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa peneliti, dalam kapasitasnya sebagai guru kelas, bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Problem yang diangkat berdasar dengan hasil belajar yang kurang memuaskan dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas dua terkait pecahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap peserta didik mempunyai gaya belajarnya masing masing baik di sekolah maupun di rumah, gaya belajar merupakan suatu cara yang lebih disukai oleh setiap orang dalam melakukan pemahaman terhadap suatu informasi. Dengan adanya perbedaan gaya belajar pada peserta didik membuat guru harus lebih pandai dalam memakai media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Nurrita (2018) adalah alat yang bisa membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso dalam Nurrita (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang disengaja, terarah, dan terkendali. Jadi berdasarkan pengertian dari ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Salah satu jenis media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah media pembelajaran audio-visual.

Media pembelajaran audio-visual menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai dalam Saniah (2021) merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara (audio) juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat (visual). Media pembelajaran audio-visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Media audio-visual memiliki kemampuan yang lebih baik, karena mencakup kedua karakteristik tersebut. Jadi berdasarkan pengertian ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang mengandung unsur audio (suara) dan visual (gambar).

Dengan tersedianya alat-alat yang berbasis teknologi di sekolah, secara tidak langsung guru wajib untuk memanfaatkan alat-alat berbasis teknologi tersebut sebagai media pembelajaran. Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik dengan berbagai macam ilustrasinya ialah media pembelajaran canva. Canva yaitu aplikasi editor yang bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran. Canva artinya salah satu aplikasi desain online yang menyediakan aneka macam templates atau tools design untuk dimanfaatkan dalam membentuk media pembelajaran. Jadi, media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran. Media ini juga dapat di desain sendiri oleh guru maupun melalui ahli pengeditan atau editor, dimana aplikasi canva mempunyai fitur editing lebih menarik untuk dibuat sebagai media pembelajaran baik itu berupa gambar, power point, video maupun teks.

Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis canva dalam proses belajar dan mengajar di kelas 2 SD Negeri 1 Metro Pusat maka pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih maksimal. Seperti halnya yang dijabarkan dalam beberapa tahapan siklus penggunaan media pembelajaran berbasis canva berikut ini.

1. Pra Siklus

Perolehan data menunjukkan bahwa sembilan siswa (60%) telah memenuhi indikator yang ditetapkan. Di sisi lain, enam siswa (40%) belum menunjukkan kemahiran dalam indikator hasil belajar, menunjukkan bahwa data masih belum memadai untuk mencapai tingkat penguasaan. Data menunjukkan bahwa siswa menunjukkan skor penguasaan rata-rata sebesar 65,87 pada penilaian formatif, menunjukkan kemahiran mereka dalam materi pembelajaran. Secara mencolok, yakni terdapat 9 siswa (60%) dari 15 siswa yang mampu sampai ke nilai kelulusan minimum (KKM) sebesar 75, menunjukkan variasi dalam tingkat pencapaian mereka. Sebanyak enam siswa, yang mewakili 40% dari populasi, belum mencapai nilai lulus. Hal ini menunjukkan bahwa kinerja akademik mereka masih di bawah ambang batas yang diperlukan untuk mencapai indikator keberhasilan. Keberhasilan siswa ditentukan oleh tingkat kelulusan dari total jumlah siswa, dengan 80% dari total jumlah siswa dianggap sebagai lulusan yang berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat selisih 20% antara indikator keberhasilan dan hasil aktual. Temuan awal studi menunjukkan bahwa 9 siswa (60%) telah menunjukkan hasil belajar di aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

selama aktivitas pembelajaran. Hasil ini didasarkan pada pengamatan terhadap kinerja siswa. Selain itu, 6 siswa (40%) belum menunjukkan hasil belajar mereka. Di sisi lain, pencapaian indikator minat dianggap berhasil jika 80% siswa telah menunjukkan hasil belajar mereka. Hal ini menunjukkan adanya selisih 20% antara indikator keberhasilan dan hasil aktual.

Dalam konteks kurikulum Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDN 01 Metro Pusat, pada kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung terlibat dalam kegiatan pribadi, sehingga tidak dapat fokus sepenuhnya pada guru dan materi pelajaran. Temuan ini sejalan dengan tingkat penguasaan kurikulum yang relatif rendah pada siswa. Fenomena ini terjadi akibat penggunaan metode pengajaran yang tidak memadai oleh guru, yang ditandai dengan ketidakhadiran integrasi media. Akibatnya, siswa menunjukkan penurunan keterlibatan dalam proses belajar. Metode pengajaran yang digunakan oleh guru, yang bersifat abstrak, menyebabkan siswa kesulitan mempertahankan konsentrasi selama sesi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan pengalaman belajar yang kurang menarik, yang pada gilirannya menyebabkan tingkat penguasaan materi yang kurang optimal. Fenomena ini memiliki dampak negatif pada pengalaman belajar siswa. Penulis melakukan peninjauan data yang dikumpulkan dan hasil diskusi dengan supervisor 2. Analisis ini menyimpulkan bahwa hasil studi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih di bawah indikator keberhasilan. Temuan ini mengharuskan dilakukannya tindakan korektif.

2. Siklus I

Data hasil perencanaan (*Planning*) Pada tahap perencanaan siklus I, data yang diperoleh berbentuk Rencana Pelaksanaan Peningkatan Pembelajaran (RPPP), yang mencakup komponen skenario pembelajaran yang digunakan untuk pengumpulan data, serta data pendukung pembelajaran berupa Lembar Kerja Siswa (LKPD). Data hasil pelaksanaan tindakan (*Action*) Setelah menyelesaikan siklus pertama tindakan korektif, penulis memperoleh hasil tes formatif, yang kemudian dirangkum dan disajikan.

Skor rata-rata awal adalah 65,87. Setelah implementasi peningkatan pada Siklus Pertama, skor rata-rata meningkat sebesar 4,86 poin, mencapai 70,73. Sebelas siswa

menunjukkan peningkatan dalam skor pencapaian mereka, mewakili 73,33% dari hasil belajar siswa awal. Sebanyak sepuluh siswa (66,66%) menunjukkan penguasaan terhadap 14 tujuan pembelajaran, sementara lima siswa (33,33%) dianggap belum mencapai standar tersebut. c. Data hasil pengamatan (Observation) Selama tahap pengamatan, peneliti bersama supervisor 2, berusaha mengumpulkan data yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar, mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses anak didik. Data berikut ini diterima dari temuan supervisor 2 pada aktivitas siswa mata pelajaran Pkn pada materi menumbuhkan kesadaran demokrasi sejak dini pada siklus I.

Hasil observasi dalam proses pembelajaran partisipasi siswa, data dikumpulkan dari 15 siswa pada studi awal. terbukti, hanya 9 siswa yang menunjukkan hasil pembelajaran di domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang merupakan tingkat keberhasilan sebesar 60%. Secara bersamaan, pada Siklus Pertama, jumlah siswa yang memenuhi indikator kriteria yang ditetapkan meningkat menjadi 11 siswa (73,3%). Temuan ini menunjukkan bahwa dari studi awal hingga Siklus I, terdapat peningkatan sebesar 13,3%. d. Data hasil refleksi (Reflection) Pengajaran Pkn pada materi Menumbuhkan kesadaran demokrasi sejak dini menggunakan video animasi di Canva pada kelas 2 di SDN 01 Metro Pusat dilakukan dengan cara yang praktis dipahami oleh siswa dan membuat mereka terlibat. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah serius dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Namun, hasil tugas yang diberikan oleh peneliti belum optimal. Dalam upaya perbaikan pembelajaran, peneliti masih perlu lebih memperhatikan bagaimana siswa terlibat secara pribadi dalam aktivitas pembelajaran. Selama pembahasan materi pembelajaran, siswa kurang terlihat antusias terhadap aktivitas tersebut, baik antara antar siswa dan guru. Berdasarkan indikator yang ditetapkan, hanya 11 siswa yang menunjukkan komitmen serius terhadap tujuan belajar mereka. Setelah pengumpulan data dan diskusi mendalam dengan pembimbing, peneliti melakukan tinjauan terhadap hasil perbaikan yang telah dilakukan. Temuan menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan nilai belajar siswa melalui penggunaan video animasi yang dibuat dengan Canva telah dilaksanakan. Temuan menunjukkan bahwa siswa 16 menunjukkan peningkatan hasil belajar. Data awal menunjukkan rata-rata nilai kelas sebesar 65,87%. Angka ini meningkat menjadi 70,73%, namun hasil belajar belum optimal. Merujuk tujuan awal yang belum tercapai. Data awal mengenai peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa hanya 9 siswa (60%) yang menunjukkan perbaikan. Pada Siklus I, angka ini meningkat

menjadi 11 siswa (73,3%). Secara bersamaan, terdapat peningkatan dalam kinerja akademik siswa selama pelajaran, terutama dalam aktivitas yang melibatkan diskusi dan kerja kelompok. Sebagian besar siswa berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelompok, yang memfasilitasi interaksi efektif antar siswa dan antara siswa dengan guru.

Namun, kesempatan yang tersedia tidak selalu kondusif untuk pembelajaran optimal. Akibatnya, korelasi atau hubungan antara peningkatan hasil belajar siswa dan penggunaan media video animasi berbasis Canva hanya terbukti pada 11 siswa (73,3%). Oleh karena itu, penulis akan menerapkan perbaikan pada proses pembelajaran di Siklus II. Pembentukan tiga kelompok sangat penting dalam model ini. Siswa dengan penguasaan lebih tinggi ditugaskan sebagai tutor sebaya untuk membimbing siswa dengan penguasaan lebih rendah. Secara bersamaan, guru (peneliti) berperan sebagai fasilitator dalam lingkungan pembelajaran selama siklus perbaikan.

3. Siklus II

Peninjauan hasil data dan fakta dari Siklus I diperlukan untuk menentukan perbaikan yang perlu diterapkan pada Siklus II. Selain itu, metode pemecahan masalah alternatif harus diterapkan, dan penggunaan media video animasi berbasis Canva pada pecahan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$ harus dioptimalkan untuk setiap siswa individu dan kelompok siswa. Pada Siklus II, setiap kelompok belajar akan mempresentasikan laporan tugasnya tentang penentuan pecahan tertentu sesuai dengan tugas kelompok masing-masing. Siswa dengan kemampuan lebih tinggi akan ditugaskan sebagai tutor sebaya untuk membimbing siswa dengan kemampuan lebih rendah, sementara guru (peneliti) akan bertindak sebagai mentor. Temuan-temuan tersebut terlihat jelas dalam data yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

- a. Data hasil perencanaan (Planning) Pada tahap perencanaan, data yang diperoleh berupa RPP Siklus II, yang disusun dengan mengacu pada hasil revisi atau perbaikan yang dilakukan setelah mempertimbangkan masukan dari Siklus I. Sebuah rangkaian instrumen akan digunakan untuk pengumpulan data dan untuk mendukung pembelajaran data dalam bentuk LKPD dan instrumen relevan lainnya.

- b. Data hasil pelaksanaan (Action) Setelah menyelesaikan siklus kedua sebagai tindakan korektif, penulis memperoleh hasil tes formatif, yang kemudian dirangkum dan disajikan.

Studi awal menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 65,87. Setelah implementasi peningkatan pada Siklus I, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 4,86 poin, mencapai 70,73. Proses peningkatan dilanjutkan pada Siklus II, yang berujung pada peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 80,73, atau naik 14,86 poin dari studi awal. Pada Siklus II, 15 siswa menunjukkan kenaikan (MK) dalam nilai prestasi, dengan tingkat keberhasilan 100%. Hasil ini patut diperhatikan, karena pada Siklus I, 73,3% siswa menunjukkan kenaikan (MK), yang merupakan perbedaan signifikan sebesar 26,7%. Sebanyak 13 siswa (86,6%) berhasil menyelesaikan tujuan pembelajaran, sementara 2 siswa (13,3%) dinyatakan belum selesai. Akibatnya, kriteria dalam peningkatan hasil belajar siswa terpenuhi di atas 80%. Bukti ini terlihat bahwa data telah mencapai tujuan, dan melampaui ambang batas minimum (KKM) sebesar 6,6%.

Hasil observasi mengenai dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses belajar siswa, studi awal menunjukkan bahwa dari lima belas siswa, hanya sembilan siswa yang menunjukkan hasil belajar mereka, yaitu 60%. Pada Siklus I jumlah siswa yang 20 menunjukkan peningkatan hasil belajar meningkat menjadi 11 siswa (73,33%). Pada Siklus II, jumlah siswa yang menunjukkan peningkatan hasil belajar meningkat menjadi 13 siswa (86,66%). Dari studi awal hingga Siklus I, terdapat peningkatan sebesar 13,33% dalam penguasaan siswa, dan dari Siklus I hingga Siklus II, terdapat peningkatan serupa sebesar 13,33%. Pada Siklus II, peneliti berupaya mengevaluasi efektivitas pendekatan pendidikan, belajar dari kesalahan yang dilakukan, dan memanfaatkan keberhasilan yang telah dicapai. Melalui upaya ini, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pacnasila pada materi menumbuhkan kesadaran demokrasi pada usia dini di SDN 01 Metro Pusat Kota Metro berlangsung kondusif dan interaktif, sehingga mencerminkan proses siswa dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh peneliti. Temuan ini berperan penting dalam memfasilitasi implementasi strategi perbaikan pembelajaran oleh peneliti di lingkungan kelas. Hasil ujian siswa kemudian diklasifikasikan sebagai MK (Peningkatan). Dari 15 siswa yang memenuhi kriteria kelulusan, 13 siswa (86,66%) menunjukkan keberhasilan. Temuan ini

menunjukkan peningkatan dalam keseriusan proses pembelajaran, yang mengindikasikan bahwa peneliti telah berhasil menerapkan perbaikan pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila telah diamati pada topik menumbuhkan sikap demokrasi sejak usia dini menggunakan media video animasi berbasis Canva di Kelas 2 SDN 1 Metro pusat Kota Metro. Pernyataan ini didukung oleh temuan studi pendahuluan, yang menunjukkan bahwa 9 dari 15 siswa (60,00%) menunjukkan keterlibatan autentik dalam hasil belajar mereka di domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Angka ini meningkat menjadi 11 siswa (73,30%) pada siklus I. Kemudian pada siklus II, jumlah siswa yang menunjukkan komitmen belajar membaik menjadi 13 siswa (86,66%).

Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada topik menumbuhkan sikap demokrasi sejak usia dini diamati di Kelas 2 SDN 1 Metro Pusat dengan menggunakan media video animasi berbasis Canva. Peningkatan studi awal siklus pertama siklus kedua hasil tes formatif. rekapitulasi total hasil tes formatif hasil observasi rata-rata 25 ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata ujian kelas dalam hasil belajar siswa dan proporsi siswa yang mencapai penguasaan belajar. Awalnya (dalam studi awal), nilai rata-rata kelas adalah 65,87 pada Siklus I, naik menjadi 70,73, dan pada Siklus II, meningkat menjadi 80,73. Secara bersamaan, proporsi siswa yang menunjukkan penguasaan belajar juga menunjukkan tren kenaikan. Pada studi awal, 9 siswa menunjukkan penguasaan dalam pembelajaran, yang merupakan 60% dari total 15 siswa. Pada siklus awal, jumlah siswa meningkat menjadi 10 orang, yang merupakan peningkatan sebesar 66,66%. Pada siklus berikutnya, penguasaan siswa dalam pembelajaran meningkat menjadi 13 orang, menunjukkan peningkatan sebesar 86,66%. Mengingat kesimpulan yang telah disebutkan di atas, penulis berharap para pendidik lainnya akan berupaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai pendekatan inovatif, termasuk penggunaan video animasi Canva dalam pengajaran Pendidikan Pancasila mengenai Menumbuhkan kesadaran sikap demokrasi sejak dini. Laporan tentang peningkatan belajar harus dilakukan secara berkelanjutan, sesuai dengan prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas (PTK). Hal ini disebabkan oleh keterbatasan inheren dalam setiap aktivitas belajar, yang ditandai oleh kekurangan atau kelemahan spesifik. Kekurangan-kekurangan ini diidentifikasi dalam siklus yang dapat digunakan untuk mencapai perbaikan dalam hasil belajar

siswa. Telah terbukti bahwa kekurangan dalam pelaksanaan tindakan dalam siklus tertentu dapat diperbaiki dalam siklus berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 9(1), 190–203.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468–470.
- Hermawan, F., Elang, A., & Wijayanti, H. (2020). Kecenderungan Milenial Menggeluti Bisnis Animasi. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya*, 18(2), 72–82.
- Huda, A., Mustika Sari, L., Effendi, H., Giatman, M., & Sukmawati, M. (2025). Canva-based Animation Comic Video Media in Informatics Learning at SMP Negeri 14 Padang. *International Journal On Informatics Visualization*, 9(1), 120–127.
- Kurnia,R., & Sunayati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357– 1363.
- Nafiati,(2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171
- Puspaningtyas, N. D., & Marchamah Ulfa. (2020). Improving Students Learning Outcomes In Blended Learning Through The Use Of Animated Video. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 133–142.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SDN Bakung III. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76-80
- Sapriati, A.,Hartinawati, Sulaiman, M., Ketut Budiastara, A. A., Rockiyah, I., Rumanta, M., Ristasa, R., Nasution, N., & Sulistyarini, S. (2021). *PDGK4202 – Pembelajaran IPA di SD* (2nd ed.).

Suryosubroto, B. 2009. Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta