

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D BERBANTUAN CANVA PADA MATERI BERTEMAN DALAM KEBERAGAMAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 SDN 2 TIUDAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

Adelia Ayu Permata Putri¹, Ammy Aulia Renata Anny², Leny Suryaning Astutik³

^{1, 2, 3}Universitas Bhinneka PGRI, Jl. Mayor Sujadi Timur Nomor 7, Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia

Email: adeliaayu156@gmail.com

Article History

Received: 02-07-2026

Revision: 23-07-2026

Accepted: 27-07-2026

Published: 30-07-2026

Abstract. Indonesian language learning for the topic of Friendship in Diversity in grade 2 of elementary school is still dominated by lecture methods and the use of books, so that learning tends to be monotonous and less interesting for students. This condition is the basis for the development of 2D animated video media assisted by Canva. This study aims to develop valid and practical media to support the learning of this material. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of media experts, material experts, linguists, teachers, and grade 2 elementary school students. Data were collected through validation sheets and response questionnaires, then analyzed descriptively quantitatively using percentages. The results showed a validity level of 92% from media experts, 97% from material experts, and 96% from linguists. The practicality of the media reached 90.5% in small group trials, 98.2% in field trials, and 98.3% based on teacher responses. Thus, the 2D animated video media assisted by Canva is declared very valid and very practical and can be an alternative interesting visual media to support Indonesian language learning in the material of Making Friends in Diversity in grade 2 of elementary school.

Keywords: Learning Media, 2D Animated Video, Canva, Diversity, Indonesian Language.

Abstrak. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi *Berteman dalam Keberagaman* di kelas 2 sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media video animasi 2D berbantuan Canva. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media yang valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran materi tersebut. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, dan siswa kelas 2 sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui lembar validasi dan angket respons, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas sebesar 92% dari ahli media, 97% dari ahli materi, dan 96% dari ahli bahasa. Kepraktisan media mencapai 90,5% pada uji coba kelompok kecil, 98,2% pada uji coba lapangan, dan 98,3% berdasarkan respons guru. Dengan demikian, media video animasi 2D berbantuan Canva dinyatakan sangat valid dan sangat praktis serta dapat menjadi alternatif media visual yang menarik untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi *Berteman dalam Keberagaman* di kelas 2 sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi 2D, Canva, Keberagaman, Bahasa Indonesia.

How to Cite: Putri, A. A. P., Anny, A. A. R., & Astutik, L. S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbantuan Canva pada Materi Berteman dalam Keberagaman Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SDN 2 Tiudan Kabupaten Tulungagung. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 2819-2828. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.6873>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berfungsi mengembangkan kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun kemampuan berkomunikasi serta sikap sosial peserta didik. Pada kelas 2, pembelajaran dirancang melalui materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, salah satunya *Berteman dalam Keberagaman*. Materi ini mengintegrasikan keterampilan berbahasa dengan pengenalan keberagaman sosial, termasuk keberagaman agama, melalui kegiatan memahami teks, menyampaikan informasi, menggunakan tanda baca, serta mengungkapkan sikap menghargai dan hidup rukun. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi ini tidak hanya menekankan penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga membantu siswa memahami nilai toleransi melalui konteks komunikasi yang konkret.

Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas 2 SD Negeri 2 Tiudan, Kecamatan Kauman, Kabupaten Tulungagung, pembelajaran materi *Berteman dalam Keberagaman* masih menghadapi permasalahan pada penggunaan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran masih lebih banyak memanfaatkan buku teks dan penjelasan guru, sedangkan penggunaan media audiovisual dan animasi belum optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika materi disajikan melalui gambar, warna, dan animasi dibandingkan ketika hanya membaca materi dari buku atau mendengarkan penjelasan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang mampu menyajikan materi secara visual, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar. Kebutuhan ini penting karena siswa pada usia tersebut cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui objek, gambar, cerita, dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran audiovisual, khususnya video animasi, memiliki potensi untuk menjawab kebutuhan tersebut. Video animasi dapat menggabungkan unsur gambar bergerak, teks, suara, dan cerita sehingga materi yang bersifat abstrak atau normatif dapat disajikan melalui situasi yang lebih konkret. Dalam materi *Berteman dalam Keberagaman*, misalnya, konsep menghargai teman yang memiliki agama berbeda dapat disampaikan melalui tokoh dan alur cerita yang menggambarkan interaksi sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima definisi tentang toleransi, tetapi juga dapat mengamati contoh perilaku hidup rukun dalam konteks yang mudah dipahami. Penggunaan media visual yang menarik juga dapat membantu mempertahankan perhatian siswa dan mendukung pemahaman terhadap informasi yang disampaikan (Setyaningsih & Wahyudi, 2020; Ali et al., 2025).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran adalah Canva. Canva menyediakan berbagai templat, elemen grafis, ilustrasi, animasi, serta fitur penyuntingan yang memungkinkan guru atau peneliti mengembangkan media audiovisual secara lebih fleksibel (Asnawati, 2023). Meskipun demikian, penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi. Media yang dikembangkan tidak cukup hanya memiliki tampilan visual yang menarik, tetapi juga harus menyajikan materi secara akurat, menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta memiliki alur penyampaian yang sistematis.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video dan animasi berpotensi mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Ali et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Asnawati (2023) juga menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan mudah digunakan. Sementara itu, penelitian Peter dan Simatupang (2022) menegaskan pentingnya pengenalan nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman sejak pendidikan dasar. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengembangkan media video animasi 2D berbantuan Canva yang mengintegrasikan materi Bahasa Indonesia dengan konteks keberagaman agama pada materi *Berteman dalam Keberagaman* untuk siswa kelas 2 sekolah dasar. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan berupa keterbatasan media pembelajaran yang secara simultan menggabungkan tujuan kebahasaan, penguatan nilai toleransi, penyajian cerita kontekstual, dan visualisasi animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi 2D berbantuan Canva yang secara khusus mengintegrasikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan konteks keberagaman agama. Media ini tidak hanya menyajikan materi melalui animasi, tetapi juga menghubungkan pengenalan keberagaman agama dengan keterampilan berbahasa, seperti memahami informasi, penggunaan tanda baca, dan penyampaian pesan moral tentang hidup rukun. Produk dikembangkan dengan bahasa sederhana, visual yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2, serta dapat diakses melalui tautan dan kode QR. Integrasi antara konten kebahasaan, pendidikan toleransi, dan media animasi digital tersebut menjadi aspek pembeda dari penelitian terdahulu.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi 2D berbantuan Canva pada materi *Berteman dalam Keberagaman* mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 2 SDN 2 Tiudan. Penelitian ini juga bertujuan untuk

mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta tingkat kepraktisannya berdasarkan respons guru dan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena setiap tahap memiliki proses dan keluaran yang jelas serta saling berkaitan (Arofah & Cahyadi, 2019). Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 SDN 2 Tiudan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Output tahap ini berupa identifikasi kebutuhan pengembangan media video animasi 2D pada materi *Berteman dalam Keberagaman*. Tahap *Design* menghasilkan rancangan awal produk berupa *storyboard*, alur materi, desain visual dan audio, serta instrumen validasi. Tahap *Development* menghasilkan produk awal video animasi 2D berbantuan Canva yang selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap *Implementation* menghasilkan data uji coba penggunaan media melalui respons guru dan siswa. Tahap *Evaluation* menghasilkan produk akhir yang telah diperbaiki berdasarkan masukan validator dan hasil uji coba (Rustandi, 2021).

Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa, satu orang guru kelas 2, dan siswa kelas 2 SDN 2 Tiudan. Uji coba siswa dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa kelas 2A dan uji coba lapangan yang melibatkan 20 siswa kelas 2B. Dengan demikian, jumlah siswa yang terlibat dalam uji coba adalah 25 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respons guru dan siswa yang disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5. Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli serta respons guru dan siswa. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran validator, hasil wawancara, serta hasil observasi yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk. Instrumen validasi ahli media mencakup aspek desain tampilan, kualitas animasi, dan daya tarik media. Instrumen validasi ahli materi mencakup kesesuaian isi, penyajian materi, dan sistematika penyajian, sedangkan instrumen validasi ahli bahasa mencakup kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa, keterbacaan, dan ketepatan penggunaan bahasa.

Uji coba produk dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil bertujuan memperoleh informasi awal mengenai keterbacaan, daya tarik, dan kemudahan penggunaan media. Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh respons

pengguna dalam penggunaan media pada situasi pembelajaran yang lebih luas. Oleh karena itu, data respons siswa dalam penelitian ini digunakan untuk menilai keterbacaan, daya tarik, dan kemudahan penggunaan media sebagai indikator kepraktisan awal, bukan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar. Data validitas dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

Hasil persentase validitas dan kepraktisan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria interpretasi validitas dan kepraktisan

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat valid/Sangat praktis
61%–80%	Valid/Praktis
41%–60%	Cukup valid/Cukup praktis
21%–40%	Kurang valid/Kurang praktis
0%–20%	Tidak valid/Tidak praktis

Sementara itu, data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator, guru, dan siswa dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kekurangan produk dan menentukan perbaikan media pada tahap *Evaluation*.

HASIL

Pada tahap *analysis*, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 SDN 2 Tiudan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi *Berteman dalam Keberagaman* masih didominasi oleh penjelasan lisan dan penggunaan buku teks. Media pembelajaran berbasis audiovisual yang secara khusus mengintegrasikan materi keberagaman agama dengan pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan media video animasi 2D berbantuan Canva. Pada tahap *design*, peneliti menyusun *storyboard* yang memuat tampilan pembuka, tujuan pembelajaran, pengenalan konsep keberagaman, penyajian materi keberagaman agama di Indonesia yang dikaitkan dengan penggunaan tanda baca, serta penutup yang berisi simpulan dan pesan moral tentang toleransi dan hidup rukun. Pada tahap *development*, produk video animasi 2D divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 1. Hasil validasi dan kepraktisan media

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli Media	92%	Sangat Valid
Ahli Materi	97%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut mencakup keserasian animasi dan audio, tampilan visual, serta kemudahan akses dan penggunaan media. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa materi, struktur penyajian, dan kebenaran konsep telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam video telah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa kelas 2 sekolah dasar. Pada tahap *implementation*, uji coba produk dilakukan dalam dua tahap. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa kelas 2A, sedangkan uji coba lapangan melibatkan 20 siswa kelas 2B. Dengan demikian, jumlah siswa yang terlibat dalam uji coba produk adalah 25 siswa. Selain itu, respons guru diperoleh dari 1 guru kelas 2. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji kepraktisan media

Aspek Penilaian	Jumlah Responden	Persentase	Kategori
Uji Coba Kelompok Kecil	5 siswa	90,5%	Sangat Praktis
Uji Coba Lapangan	20 siswa	98,2%	Sangat Praktis
Respons Guru	1 guru	98,3%	Sangat Praktis

Hasil angket menunjukkan bahwa uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 90,5% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji coba lapangan yang melibatkan 20 siswa memperoleh persentase sebesar 98,2% dengan kategori sangat praktis. Respons guru juga menunjukkan persentase sebesar 98,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah, menarik bagi siswa, dan membantu guru dalam menyampaikan materi *Berteman dalam Keberagaman*. Selama uji coba, siswa tampak antusias mengikuti penyajian materi melalui animasi dan lebih mudah memahami contoh keberagaman yang disampaikan secara visual dan naratif.

Pada tahap *evaluation*, perbaikan media dilakukan berdasarkan masukan dari para validator dan temuan selama uji coba. Masukan ahli media menjadi dasar untuk memperbaiki durasi tampilan setiap *slide* agar tidak terlalu cepat, memperjelas narasi audio, serta menyesuaikan warna dan ukuran huruf agar lebih mudah dibaca oleh siswa kelas 2. Selain itu, hasil pengamatan selama uji coba digunakan untuk memastikan bahwa alur penyajian materi

dapat diikuti siswa dengan baik. Berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan tersebut, media video animasi 2D berbantuan Canva dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Produk ini dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi *Berteman dalam Keberagaman*, khususnya untuk membantu menyajikan konsep keberagaman agama melalui visualisasi, narasi, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi 2D berbantuan Canva pada materi *Berteman dalam Keberagaman* memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis. Temuan ini tidak hanya menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan, tetapi juga memperlihatkan kesesuaian antara karakteristik media, materi, dan tahap perkembangan siswa kelas 2 sekolah dasar. Materi keberagaman agama memuat konsep sosial dan nilai toleransi yang relatif abstrak bagi siswa usia sekolah dasar. Oleh karena itu, penyajian melalui animasi, ilustrasi tokoh, alur cerita, narasi, serta contoh kehidupan sehari-hari dapat membantu mengubah konsep yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah dipahami. Jika dibandingkan dengan penelitian Amanda dan Ramadan (2025), penelitian ini memiliki kesamaan pada fokus materi keberagaman agama dan jenjang siswa kelas 2 sekolah dasar, tetapi menggunakan jenis media yang berbeda. Penelitian tersebut memanfaatkan *Wordwall* yang lebih berorientasi pada aktivitas permainan dan evaluasi interaktif, sedangkan penelitian ini mengembangkan video animasi 2D yang menyajikan materi melalui kombinasi visual, audio, narasi, dan alur cerita. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya menyediakan aktivitas interaktif, tetapi juga menghadirkan media audiovisual yang memungkinkan siswa memahami keberagaman agama melalui representasi visual dan konteks cerita yang lebih konkret.

Penelitian Azzahra dan Sukartiningsih (2025) juga mengembangkan video animasi berbantuan Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan memperoleh hasil valid. Namun, penelitian tersebut memiliki fokus materi dan konteks pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini secara khusus mengintegrasikan materi Bahasa Indonesia dengan topik *Berteman dalam Keberagaman*, termasuk pengenalan keberagaman agama dan penggunaan tanda baca. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi 2D berbantuan Canva yang menggabungkan tujuan pembelajaran bahasa dengan penanaman nilai toleransi dan hidup rukun antarumat beragama pada siswa kelas 2 sekolah dasar.

Dari aspek platform, Canva dipilih karena memungkinkan pengembangan video animasi secara relatif sederhana melalui kombinasi templat, ilustrasi, animasi, audio, teks, dan elemen visual. Hal ini berbeda dengan penelitian yang menggunakan platform seperti *Wordwall* yang lebih menekankan interaksi berbasis kuis atau permainan. Penggunaan Canva dalam penelitian ini memungkinkan materi disusun secara naratif dan audiovisual, sehingga informasi tentang keberagaman agama tidak disajikan sebagai daftar pengetahuan semata, tetapi dikaitkan dengan pesan moral mengenai toleransi dan hidup rukun. Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 2 yang masih membutuhkan bantuan representasi visual dan contoh konkret dalam memahami materi.

Dari aspek metode pengembangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang menghasilkan produk melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang sebagian hanya menekankan pengembangan dan validasi produk, penelitian ini menguji media melalui validasi ahli media, materi, dan bahasa, serta uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dengan demikian, kelayakan produk tidak hanya dinilai dari aspek isi dan tampilan, tetapi juga dari kemudahan penggunaan dan penerimaan pengguna. Tingginya respons siswa pada uji coba kelompok kecil dan lapangan menunjukkan bahwa media dapat diterima oleh pengguna sasaran, sedangkan respons guru menunjukkan bahwa produk dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi di kelas. Namun, temuan penelitian ini perlu dipahami secara proporsional. Persentase validitas dan kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media layak dan mudah digunakan, tetapi belum dapat dijadikan bukti bahwa media secara langsung meningkatkan hasil belajar atau sikap toleransi siswa. Aspek tersebut belum diukur melalui desain eksperimen atau pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media. Oleh karena itu, kontribusi utama penelitian ini terletak pada tersedianya produk media audiovisual yang telah melalui validasi ahli dan uji kepraktisan, bukan pada pembuktian efektivitas terhadap perubahan hasil belajar.

Penelitian ini memberikan kontribusi melalui pengembangan media video animasi 2D berbantuan Canva yang secara khusus memadukan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pengenalan keberagaman agama dan nilai toleransi untuk siswa kelas 2 sekolah dasar. Dibandingkan penelitian terdahulu, kontribusi tersebut terlihat pada kombinasi materi, karakteristik pengguna, jenis media, platform pengembangan, serta indikator evaluasi yang digunakan. Meskipun demikian, penelitian lanjutan perlu menguji efektivitas media terhadap hasil belajar kognitif, pemahaman siswa mengenai keberagaman agama, dan perkembangan sikap toleransi dengan melibatkan subjek serta lokasi penelitian yang lebih luas.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran video animasi 2D berbantuan Canva pada materi Berteman dalam Keberagaman mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SDN 2 Tiudan dilakukan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi 2D berbantuan Canva berada pada kategori sangat valid, dengan hasil validasi ahli media 92%, ahli materi 97%, dan ahli bahasa 96%. Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi 2D berbantuan Canva berada pada kategori sangat praktis, dengan hasil uji coba kelompok kecil 90,5%, uji coba lapangan 98,2%, dan respons guru 98,3%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran video animasi 2D berbantuan Canva dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 sekolah dasar.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian, guru kelas 2 disarankan memanfaatkan media video animasi 2D berbantuan Canva sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung penyampaian materi Berteman dalam Keberagaman secara lebih interaktif dan menarik, serta terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Siswa disarankan memanfaatkan media ini untuk meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Sekolah disarankan memberikan dukungan fasilitas yang memadai bagi pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media serupa untuk materi atau mata pelajaran lain dengan cakupan subjek uji coba yang lebih luas, serta mengukur dampaknya terhadap hasil belajar kognitif siswa secara lebih mendalam.

REFERENSI

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–6.
- Amanda, M., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbantu Wordwall pada materi keberagaman agama untuk siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 212–221.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Asnawati, Y. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9, 64–72.

- Azzahra, F. P., & Sukartiningsih, W. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(5), 1358–1373.
- Frikas, S. A., Nurdin, K., Yamin, M., Nasruddin, H., & Hamdany, M. Z. (2024). Pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi Canva pada materi adab kepada sesama manusia di kelas IX MTsN Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(4), 275–286.
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., & Fakhriyah, F. (2023). Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Peter, R., & Simatupang, M. S. (2022). Keberagaman bahasa dan budaya sebagai kekayaan bangsa Indonesia. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 9(1), 96–105. <https://doi.org/10.33541/dia.v9i1.4028>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 57–60.
- Setyaningsih, S., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan Hindu. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 20(2), 144–156.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutisna, M., & Subkhan, M. (2025). Pengembangan media video animasi berbasis Adobe Illustrator untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keberagaman dan penghormatan terhadap perbedaan agama dan budaya. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 5(2), 212–225.
- Wangi, G. S., & Bukhori, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 1–15.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2018). Meningkatkan pemahaman belajar siswa menggunakan media video animasi 2D. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 201–208.
- Fitri, L. B., & Ulfatun Najicha, F. (2022). Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79–85.