



Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sepak Bola Melalui Video Pembelajaran Berbasis Canva : Pendekatan Inovatif

Glennada Risty^{1*}, Fathurahman², Ganang Gutamara³, Sigra Santika Satria Dhani⁴,
Abdul Rachman Syam⁵

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, Pendidikan Profesi Guru,
Lembaga Pendidikan Dan Sertifikasi Profesi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

⁴ Tenaga Pengajar SMP Lab School Universitas Negeri Surabaya 3, Indonesia

⁵ Dosen Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213

*Email : glennadaristy@gmail.com, fathurhmn21@gmail.com, ganangg12@gmail.com

Abstract This study aims to evaluate the effect of using Canva media on students' motivation and learning outcomes, especially in soccer material. The method used is a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest experimental design. The subjects of the study consisted of 59 ninth grade students of SMP Labschool Unesa 3 Surabaya, with a sample of 20 students from class IX-A. Data were collected through a questionnaire and pretest and posttest were conducted. Data analysis included normality, homogeneity, and hypothesis testing. The results showed an average pretest score of 84.68 and a posttest of 63.10, with an increase in learning motivation of 92.41. The average learning outcome before the intervention was 4.1765, while after it became 6.0588. The T-test showed a significance value (2-tailed) of $0.000 \leq 0.005$, so the alternative hypothesis was accepted and the null hypothesis was rejected. This indicates that Canva media contributes positively to increasing student motivation and learning outcomes in soccer learning, as seen from the increasing enthusiasm of students during the learning process.

Keywords: Learning Videos, Motivation, Football, Achievement.

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media Canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi sepak bola. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian terdiri dari 59 siswa kelas IX SMP Labschool Unesa 3 Surabaya, dengan sampel 20 siswa dari kelas IX-A. Data dikumpulkan melalui angket dan dilakukan pretest dan posttest. Analisis data mencakup uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 84,68 dan posttest 63,10, dengan peningkatan motivasi belajar sebesar 92,41. Rata-rata hasil belajar sebelum intervensi adalah 4,1765, sedangkan setelahnya menjadi 6,0588. Uji T menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 \leq 0,005$, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa media Canva berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola, terlihat dari antusiasme siswa yang meningkat selama proses belajar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Motivasi, Sepak Bola, Prestasi.

1. LATAR BELAKANG

Kurangnya pemahaman dan motivasi belajar siswa menyebabkan hasil passing sepak bola pada mata pelajaran PJOK tidak maksimal (Simanjorang et al., 2021).). Belajar mempunyai hubungan yang kuat dengan proses belajar, dimana seseorang mengumpulkan pengetahuan secara terencana yang terjadi sepanjang hidupnya (Pranata et al., 2021). Belajar merupakan suatu kegiatan mental untuk memperoleh perubahan sikap yang positif melalui kegiatan yang telah dialami dan mengubah aspek kepribadian seseorang (Setyanto, 2020). Pelaksanaan pembelajaran PJOK dengan sistem tatap muka, tantangan, atau offline harus tetap mengacu pada muatan tujuan pendidikan (Ramadhani et al., 2020). PJOK di lingkungan

sekolah mempunyai peranan yang cukup besar, memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas fisik (Taufiq et al., 2021). Pengembangan pembelajaran PJOK bertujuan untuk mampu berinovasi dan meningkatkan kreativitas dalam bidang olahraga (Veni & Achmad, 2021). Menumbuhkan motivasi siswa dapat menjadi tantangan yang tidak mudah ketika pembelajaran hanya sebatas buku, penambahan media interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan interaktif dalam pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting karena guru bersentuhan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek pembelajaran (Mahardika et al., 2021). Pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas jasmani yang dirancang untuk meningkatkan kebugaran tubuh dan mengembangkan keterampilan motorik serta pengetahuan tentang pola hidup sehat dan aktif (Br Tarigan et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan mengalami pergeseran yang mencolok dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Melati et al., 2023). Pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran yang tepat (Sari & Fatonah, 2022)

Alternatif pemecahan masalah sangat penting untuk dicari dalam memahami permasalahan. Keadaan ini menuntut siswa atau guru pendidikan jasmani di sekolah untuk melakukan analisis mendalam terhadap permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran (Mislan. & Santoso, 2019). Membuat materi pembelajaran yang inovatif memberikan manfaat kepada siswa agar siswa tetap termotivasi dan mudah memahami pembelajaran, seperti membuat desain grafis. Guru dituntut untuk mampu menghasilkan suasana yang menyenangkan sehingga mendorong siswa mengikuti proses pembelajaran dan siswa mudah memahami materi. Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting di era saat ini (Cahyono et al., 2021). Diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan agar proses belajar mengajar di sekolah menjadi suatu kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif dari siswa, serta merangsang kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif (Tanjung & Faiza, 2019), oleh karena itu peneliti menerapkan media pembelajaran Canva. Media Pembelajaran Canva merupakan aplikasi desain yang dapat diakses secara online dan menyediakan berbagai tools untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, dan berbagai materi desain lainnya (Widyatnyana & Rasna, 2021)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbantuan Canva terhadap pemahaman passing sepak bola dan motivasi belajar siswa SMP

labschool unesa 3. Penelitian ini merupakan kontribusi baru dalam menggabungkan dua pendekatan inovatif yaitu penggunaan video pembelajaran dan alat desain grafis Canva dalam konteks pembelajaran PJOK. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di mata PJOK. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik, peneliti, dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

Penelitian ini merupakan kontribusi baru dalam menggabungkan dua pendekatan inovatif yaitu penggunaan video pembelajaran dan alat desain grafis Canva dalam konteks pembelajaran PJOK. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di mata PJOK. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik, peneliti, dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Memanfaatkan media pembelajaran terkini merupakan salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan pembelajaran passing sepak bola pada media pembelajaran Canva. Sepak bola merupakan salah satu pelajaran yang banyak diminati siswa. Pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu cara untuk memotivasi siswa karena pembelajaran ini banyak peminatnya. Jika siswa melakukan gerakan passing dalam sepak bola, siswa dapat berlatih namun tidak dengan gerakan yang benar (Wati & Jannah, 2021). Dengan memberikan kegiatan aktivitas fisik yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran siswa, guru harus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk memotivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran (Citra Beauty et al., 2020). Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar, memperlancar keterampilan menulis dan berbicara, serta membangkitkan imajinasinya, penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Masfufah et al., 2022). Media pembelajaran Canva dapat mendorong motivasi belajar sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan. Yang diterapkan adalah video pembelajaran berbantuan aplikasi Canva online di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuatan video pembelajaran dan presentasi. Media Canva akan menumbuhkan minat siswa dalam menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pengaruh media

pembelajaran berbantuan Canva diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Sari & Fatonah, 2022)

3. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan termasuk dalam jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental merupakan hubungan sebab akibat yang bersumber dari variabel kontrol dan variabel bebas (Abubakar, 2020). Metode eksperimen adalah suatu metode untuk menguji hubungan sebab akibat dengan cara memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi (Ni'mah & Dwijananti, 2014). Penelitian ini menggunakan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen dan siswa tidak dapat dipindahkan atau diacak. Desain ini diawali dengan pemberian pre-test, kemudian setelah diberikan treatment diberikan post-test.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media Canva dapat mempengaruhi motivasi siswa dan hasil belajar sepak bola. Peneliti menggunakan desain penelitian pretest-posttest. Dalam suatu penelitian, peneliti bebas menentukan anggota-anggota yang dijadikan objek penelitian untuk memperoleh data. one group pre-test and post-test design merupakan kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pre-test) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan tes akhir (post-test) (Hatmoko, 2015). Penelitian ini memakan waktu 3 kali pertemuan. Pertemuan 1 diberikan pretest, pertemuan 2 diberikan treatment berupa media interaktif, dan pertemuan 3 diberikan posttest. Pretest dilakukan sebelum treatment, sedangkan posttest dilakukan setelah treatment.

Desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design digambarkan sebagai berikut:



(Maksum, 2018)

Informasi:

T₁: pre-test sebelum diberikan treatment

X: perawatan menggunakan media Canva

T₂ : post test setelah diberikan treatment

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool Unesa 3, dengan proses pengumpulan data selama 3 minggu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Labschool Unesa 3 yang berjumlah 59 siswa, namun peneliti tidak mengambil seluruh siswa untuk dijadikan

sampel. Jadi sampel pada penelitian ini diambil sebanyak 20 siswa saja untuk menghemat waktu dan tenaga dalam pengumpulan data. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah variabel bebas berupa media interaktif dan variabel terikat berupa motivasi dan prestasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner.

Teknik pengumpulan data dalam dunia pendidikan biasanya menggunakan instrumen. Instrumennya ada banyak jenisnya, antara lain observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Angket merupakan kumpulan pernyataan yang disusun dan diberikan langsung kepada responden untuk mencapai tujuan memperoleh informasi perbedaan peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa (Supriadi et al., 2020). Berdasarkan pemahaman permasalahan tersebut, penulis membuat angket yang telah divalidasi oleh juri ahli. Sebelum diberikan kepada siswa sebagai alat ukur, instrumen tersebut diujikan terlebih dahulu kepada siswa yang bukan kelas yang digunakan dalam penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil (*Hasil*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil motivasi dan hasil belajar siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest kelas 9 SMP Labschool Unesa 3. Hasil pretest diperoleh sebelum pelaksanaan pembelajaran sepak bola menggunakan media digital berupa Canva, sedangkan hasil posttest diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran sepak bola menggunakan media digital Canva. Hasil pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Barang		Nilai
Motivasi Belajar Pretest	Berarti	84.68
	Minimum	65
	Maksimum	104
Motivasi Belajar Posttest	Berarti	92.41
	Minimum	78
	Maksimum	109
Hasil Belajar Pretest	Berarti	4.1765
	Minimum	2.00
	Maksimum	7.00
Hasil Belajar Posttest	Berarti	6.0588

	Minimum	3.00
	Maksimum	8.00

Analisis Tes Prasyarat

Saat menguji hipotesis, hal pertama yang perlu Anda lakukan adalah menguji prasyaratnya. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

Gunakan Normalitas

Pengujian ini dilakukan agar dapat melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian pada penelitian ini digunakan Kolmogorov-Smirnov, karena sampel penelitian yang dilakukan berjumlah kecil yaitu kurang dari 50. Hasil uji normalitas yang dilakukan tersedia pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov			
Statistik		df	Mengatakan.
Pre Test Hasil Belajar	,081	20	919
Post Test Hasil Belajar	,089	20	930
PreTest Motivasi Belajar	,156	20	113
Post Test Motivasi Belajar	,087	20	090

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa data pretest dan data postes mempunyai nilai p-value (sig) lebih besar dari 0,05 maka data pretest dan postes dikatakan normal. Data selengkapnya ada pada lampiran.

Uji Homogenitas

Pengujian dilakukan untuk dapat melihat apakah data penelitian yang diperoleh berasal dari varian yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene. Hasil yang telah dilakukan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Motivasi Belajar		Statistik Levene	df1	df2	Mengatakan.
	Berdasarkan Rata-Rata	.112	1	66	.739
	Berdasarkan Median	.127	1	66	.722
	Berdasarkan Median dan dengan df yang disesuaikan	.127	1	65.920	.722
	Berdasarkan rata-rata yang dipangkas	.143	1	66	.707
Hasil Belajar	Berdasarkan Rata-rata	1.520	1	66	.220
	Berdasarkan Median	1.323	1	66	.254

	Berdasarkan Median dan dengan df yang disesuaikan	1.323	1	65.69 9	.254
	Berdasarkan rata-rata yang dipangkas	1.374	1	66	.245

Pengujian hipotesis

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbantuan Canva terhadap motivasi dan hasil belajar sepak bola maka diperlukan uji t. Hipotesis penulis dapat diterima jika signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan sebaliknya jika signifikansi $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan analisis uji t pada tabel berikut.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran digital Canva terhadap motivasi dan hasil belajar sepak bola diperlukan uji t. Hipotesis penulis dapat diterima jika signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan sebaliknya jika signifikansi $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan analisis uji t pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Motivasi Belajar	Data	Nilai Penting	Informasi
	Prates	.001	Penting
	Postes		

Hasil Belajar	Data	Nilai Penting	Informasi
	Prates	.000	Penting
	Postes		

Dari hasil uji t yang terdapat pada tabel diperoleh hasil signifikansi (2-tailed) motivasi belajar posttest-pretest yang hasilnya sebesar $0,001 \leq 0,05$ artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan menggunakan keterangan $H_1: m_1 \neq m_2$ (yang berarti terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara pretest dan posttest), dan H_0 (yang berarti tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara pretest dan posttest). Kriteria : Tolak H_0 apabila nilai hitung $\alpha \leq 0,05$ Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media digital Canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran media berbantuan Canva di SMP Labschool Unesa 3.

Pembahasan (Diskusi)

Pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran penting dalam standar kurikulum lembaga pendidikan. Tercapainya tujuan PJOK siswa erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran (Cahyadi et al., 2021). Salah satu peran penting mata pelajaran PJOK adalah mampu menginternalisasikan

nilai-nilai afektif dalam setiap pengalaman belajar melalui kegiatan olahraga. Nilai-nilai afektif seperti kejujuran, fair play, sportifitas, empati, simpati, sopan santun, dan sikap mental yang baik, dapat diakui sebagai bagian integral dari pendidikan jasmani dan olahraga (Pradana, 2021). Sepak bola merupakan salah satu materi dalam pembelajaran PJOK. Sepak bola juga bisa disebut sebagai olahraga yang bisa dijadikan alat pemersatu bangsa.

Sepak bola merupakan olahraga yang sangat populer di Indonesia. Tujuan dilakukannya olah raga ini berbeda-beda, ada yang sekedar rekreasi, menjaga kebugaran atau sekedar menyalurkan hobi/kesenangan (Mubarok dkk., 2019). Dalam permainan sepak bola diperlukan keterampilan dasar yang baik dan benar agar tujuan permainan dalam sepak bola dapat tercapai. Banyak siswa SMP Labschool Unesa 3 yang dapat melakukan gerakan, namun banyak juga siswa yang melakukan gerakan secara sembarangan, oleh karena itu untuk menunjang keterampilan dasar. pembelajaran sepak bola. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterampilan siswa perlu menggunakan media yang bersifat interaktif dan mudah dipahami oleh mereka. Salah satu contohnya adalah penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran.

Canva merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam desain grafis (Tri & Adam, 2022). Penggunaan Canva juga meningkatkan tingkat interaktivitas dalam proses pembelajaran (Rahmayanti & Jaya, 2020). Fitur interaktif pada platform ini memungkinkan guru untuk menyisipkan berbagai elemen seperti link, tombol klik, atau elemen interaktif lainnya ke dalam materi pembelajaran. Pelajar dapat berpartisipasi aktif dengan mengakses sumber daya luar, menjawab kuis, atau menjelajahi konten tambahan. Dengan menggunakan media ini dimungkinkan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Irsan et al., 2021). Begitu pula dengan penggunaan Canva tidak hanya memperkaya materi ajar, namun juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi pemahaman, dan hasil belajar siswa. Canva memiliki kelebihan dan kekurangan. Keunggulannya antara lain beragam fitur menarik, mendorong kreativitas guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran, efisiensi penggunaan waktu belajar, serta dapat diakses tidak hanya melalui laptop tetapi juga melalui ponsel. Selain kelebihan dari aplikasi Canva, aplikasi Canva juga memiliki kekurangan yaitu ketika pengguna ingin menggunakan aplikasi ini harus menggunakan paket data karena aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet untuk dapat terhubung ke Canva. Ada beberapa desain template Canva berbayar tetapi template juga banyak. yang menarik dan gratis (Pelangi, 2020). Canva terpilih

sebagai salah satu aplikasi yang membantu guru dalam merancang bahan ajar dan presentasi yang menarik (Resmini et al., 2021)

Media pembelajaran audio visual melalui aplikasi Canva kelas IX untuk meningkatkan motivasi siswa (Putri & Marhamah, 2022). Pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SMK Kebasen (Ikhsan et al., 2023). Maka penelitian diatas sejalan dengan penelitian ini yang mengarah pada penerapan media Canva dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola. Penggunaan media pembelajaran Canva meningkatkan hasil belajar dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran video Canva atau hanya mengandalkan papan tulis & buku dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan evaluasi penting dalam pendidikan karena mencerminkan pencapaian individu setelah mengikuti proses pendidikan (Rahman, 2021). Hasil belajar mengacu pada berbagai kemampuan yang diperoleh dan dikembangkan seseorang dari proses belajar, meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif (Zumratul et al., 2023).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran digital ternyata memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran melalui Canva terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar. Penggunaan media Canva dalam pembelajaran sepak bola dapat menciptakan suasana dalam kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena siswa terlihat lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa melalui Canva sebagai media pembelajaran di SMP Labschool Unesa 3.

Saran

Dengan mempertimbangkan keefektifan Canva, sekolah sebaiknya memikirkan untuk melakukan sosialisasi dan pelatihan yang lebih menyeluruh bagi semua guru dari berbagai mata pelajaran. Hal ini akan memfasilitasi pemahaman mereka mengenai potensi Canva serta cara mengintegrasikannya dalam berbagai bidang studi, bukan hanya terbatas pada sepak bola. Pengembangan Sumber Daya: Sekolah juga dapat memberikan dukungan kepada para guru dalam menciptakan sumber daya pembelajaran yang berbasis Canva, seperti template, aset desain, atau bahkan modul pelatihan singkat yang dapat dibagikan di antara para guru.

DAFTAR REFERENSI

- Abubakar, R. (2020). *Pengantar metodologi penelitian*. Antasari Press. <https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf>
- Br Tarigan, K. E., Wijaya, M. A., & Dartini, N. P. D. S. (2021). Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK secara daring. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 173. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39522>
- Cahyadi, E., Hariyanto, A., & Kartiko, D. C. (2021). Penerapan metode pembelajaran inkuiri dan group investigation pada pembelajaran PJOK terhadap partisipasi dan berpikir kritis siswa SMPN 4 Pamekasan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 246–254. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i2.2063>
- Cahyono, T. T., Resita, C., & Hidayat, A. S. (2021). Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di masa pandemi Covid-19. *Patriot*, 3, 314–328. [DOI tidak lengkap di sumber Anda, mohon dilengkapi bila tersedia]
- Citra Beauty, T. R., Nurhasan, N., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pengaruh model pembelajaran permainan sirkuit terhadap peningkatan kebugaran jasmani dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 499–507. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1499>
- Hatmoko, J. H. (2015). Survei minat dan motivasi siswa putri terhadap mata pelajaran Penjasorkes di SMK se-Kota Salatiga tahun 2013. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(4), 1729–1736.
- Ikhsan, A. N., Fadilah, A. N., & Faizal, I. (2023). Pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan media Canva di SMK Negeri Kebasen. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1273. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.15211>
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional*, 275–281. [Nama prosiding belum lengkap, mohon dikonfirmasi]
- Maksum, A. (2018). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Unesa University Press.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media pembelajaran Canva untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2(2), 207–352.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk

- meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mislan, & Santoso, D. A. (2019). Peran pengembangan media terhadap keberhasilan pembelajaran PJOK di sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 12–16.
- Mubarok, R. R. S., Narlan, A., & Millah, H. (2019). Pengaruh latihan long passing menggunakan sasaran berurutan terhadap ketepatan long passing dalam permainan sepak bola. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 98–103. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i2.1150>
- Ni'mah, A., & Dwijananti, P. (2014). Penerapan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) dengan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa kelas IX MTs Nahdlatul Muslimin Kudus. *Unnes Physics Education Journal*, 3(2).
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Pradana, A. A. (2021). Strategi pembentukan karakter siswa pada jenjang pendidikan dasar melalui mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 78–93. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.128>
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi shooting bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.37430>
- Putri, A. R. A., & Marhamah. (2022). Audio-visual-based learning media through Canva application for eight grade students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 331–202. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51336>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh penerapan media pembelajaran Canva dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 8(4), 107. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Ramadhani, D., Mahardika, I. M. S., & Indahwati, N. (2020). Evaluasi pembelajaran PJOK berbasis daring terhadap tingkat pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas IV–VI SD Negeri Betto, Sedati–Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 328–338. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1817>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–203.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.

- Setyanto, A. E. (2020). Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 37–48.
- Simanjourang, E. K., Wahjoedi, W., & Spyranawati, N. L. P. (2021). Pengembangan video tutorial materi passing sepakbola mata pelajaran PJOK untuk kelas X SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 99–107. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33762>
- Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa. *Yume: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Taufiq, A., Siantoro, G., & Khamidi, A. (2021). Analisis minat belajar dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran daring PJOK selama pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) di MAN Lamongan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 225–229.
- Tri, W., & Adam, M. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Veni, I., & Achmad, M. (2021). Minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(September), 87–93. [Nama jurnal perlu dikonfirmasi]
- Wati, K. A., & Jannah, M. (2021). Hubungan antara kejenuhan dengan motivasi berprestasi pada atlet sepak bola. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(3), 126–136.
- Widyatnyana, K., & Rasna, I. (2021). Penerapan model discovery learning pada materi teks cerpen dengan menggunakan media Canva for Education. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695
- Zumratul, T., Ermiana, I., & Tahir, M. (2023). Pengaruh penggunaan LKPD terhadap hasil belajar PPKn siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 143–148. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>