



[doi:http://dx.doi.org/10.25157/jkor.v12i1.21866](http://dx.doi.org/10.25157/jkor.v12i1.21866)

Transformasi Pembelajaran PJOK: Peran Media Interaktif Terhadap Motivasi Peserta Didik

Moh. Wahyu Budi Sampurno¹, Mochamad Ridwan²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
Email koresponden: mohwahyu.23126@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine how the use of Canva-based interactive quiz media affects students' learning motivation towards soccer material in Physical Education (PJOK) subjects. To compare motivation before and after treatment, this study used a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. This study involved 120 sixth-grade students at an Islamic elementary school in Bungah, Gresik. 61 students from grades VI-1 and VI-3 were selected through cluster sampling techniques. The instrument used was a learning motivation questionnaire that had been tested valid with a value of 0.32–0.73 (above the r table 0.28) and reliable with a value of 0.90. The results showed an increase in learning motivation after using the Canva interactive quiz, with an average score increasing from 19.26 to 25.44. The paired sample t -test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, so there was a significant difference between motivation before and after treatment. In conclusion, Canva's interactive quizzes have proven effective in increasing student motivation and creating more engaging and enjoyable learning experiences. This research suggests that physical education (PJOK) teachers can utilize Canva as an alternative, innovative, technology-based learning medium.

Keywords: PJOK, Interactive Quizzes, Canva, Learning Motivation.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media kuis interaktif berbasis Canva mempengaruhi motivasi belajar peserta didik terhadap materi sepak bola dalam mata pelajaran PJOK. Penelitian ini menerapkan metode *pre-eksperimental* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest* untuk melihat perbedaan motivasi peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini melibatkan 120 siswa kelas VI di salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Bungah, Gresik. 61 siswa dari kelas VI-1 dan VI-3 adalah sampel yang dipilih melalui teknik cluster sampling. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar yang telah teruji valid dengan nilai 0,32–0,73 (di atas r tabel 0,28) dan reliabel dengan nilai 0,90. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan kuis interaktif Canva, dengan rata-rata skor meningkat dari 19,26 menjadi 25,44. Hasil uji *Paired Sample t-Test* memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Kesimpulannya, media kuis interaktif Canva terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru PJOK dapat memanfaatkan Canva sebagai alternatif media pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

Kata Kunci: PJOK, Kuis Interaktif, Canva, Motivasi Belajar.

Cara Sitasi:

Sampurno W.B. & Ridwan, M. (2026). Transformasi Pembelajaran PJOK: Peran Media Interaktif Terhadap Motivasi Peserta Didik. *Jurnal Keolahragaan*, 12(1), 1-10

Sejarah Artikel:

Dikirim Nopember 2025, Direvisi Nopember 2025, Diterima Februari 2026

PENDAHULUAN

Minimnya variasi media pembelajaran dari guru selama proses pembelajaran, karena buku teks sering kali menjadi fokus utama pengajaran, meskipun media lain, seperti video, presentasi PowerPoint, dan sumber daya digital lainnya, dapat meningkatkan pengalaman pendidikan peserta didik dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran (Mulyana et al., 2024; Sukendro et al., 2022). Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristiknya pada dasarnya dapat menunjang jalannya proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik selama kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani (Pikiani et al., 2025). Di berbagai jenjang sekolah Peserta didik sangat menyukai mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK). Meskipun demikian, beberapa peserta didik ada yang mengalami kesulitan memahami konsep gerak dasar yang diajarkan selama proses pembelajaran (Alfi Hidayat & Darmawan, 2019; Nugraha et al., 2018). Pembelajaran PJOK sangat penting dalam kurikulum sekolah dasar karena memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang positif pada peserta didik, meningkatkan kebugaran fisik, dan meningkatkan kemampuan gerak dasar (Burhan & Hidayat, 2023). Peserta didik di sekolah dasar menunjukkan motivasi yang rendah untuk belajar materi sepak bola, mereka tidak antusias mengikuti instruksi dari guru dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Sari et al., 2022; Syafriadi et al., 2021). Keterampilan yang berkaitan dengan sepak bola, seperti menendang, menggiring bola, menahan atau menghentikan bola, menyundul bola, melindungi gawang, dan melempar ke dalam, diajarkan kepada peserta didik dengan strategi yang membosankan akibatnya membuat mereka tidak tertarik mempelajari materi tersebut. (Wasingun, 2020). Banyak kalangan berbeda yang menggemari sepak bola, sepak bola adalah salah satu cabang olahraga paling populer (Sidiq et al., 2021). Meskipun Sepak Bola adalah permainan yang sangat disukai dan mudah dimainkan, tetapi permainan ini membutuhkan teknik dan kemampuan gerak yang kompleks (Awaliyyah et al., 2023). Dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar beberapa keterampilan seperti menggiring bola, mengoper, dan menembak di sepak bola harus dipahami oleh peserta didik, termasuk menggiring bola, mengoper, dan menembak, harus dipahami oleh peserta didik. Melalui latihan yang menyenangkan dan sesuai perkembangan, Peserta didik dapat menguasai gerakan-gerakan tersebut. Tujuan latihan ini adalah untuk meningkatkan kelincahan, koordinasi motorik, dan kerja sama tim. Selain itu, menguasai dasar-dasar permainan ini membantu menumbuhkan permainan yang adil dan sportivitas yang tinggi (Muchamad Arif Al Ardha et al., 2018; Tarigan et al., 2021).

Penelitian ini diperlukan karena motivasi belajar sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran (Rozi et al., 2023). Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristiknya pada dasarnya dapat menunjang jalannya proses pembelajaran. Motivasi peserta didik meningkat selama kegiatan pembelajaran PJOK karena menggunakan media pembelajaran yang tepat (Liestyawati, 2024). Karena pendekatan proses pembelajaran yang monoton dan berpusat pada peran guru (*teacher-centered learning*) peserta didik tidak termotivasi untuk belajar (Ramadhani Putra & Ridwan, 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus inovatif. Penggunaan media interaktif seperti Canva adalah salah satu contohnya. Motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran yang sedang dipelajari dapat meningkat ketika menggunakan media Canva (Mustakim et al., 2024).

Studi sebelumnya menjelaskan apabila media interaktif membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Twiska Naufal Arsyah Ghiffari & Ridwan, 2023) mengatakan bahwa menggunakan media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar materi sepak bola di sekolah menengah pertama. Penelitian lain oleh (Pirman & Iratutisilia, 2023) mengembangkan media video untuk mengajarkan strategi passing pada peserta didik sekolah dasar dan menemukan bahwa media tersebut efektif

karena mampu meningkatkan hasil belajar. Namun, kedua penelitian tersebut masih berfokus pada aspek minat dan hasil belajar, sementara aspek afektif, khususnya motivasi belajar, belum banyak dieksplorasi secara mendalam dalam konteks pembelajaran PJOK. Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada pengembangan media dan pengukuran hasil belajar dalam ranah kognitif dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan temuan (Ramzy et al., 2024) yang menyatakan bahwa kajian tentang peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi peserta didik masih sangat terbatas. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Tasya et al., 2025) menunjukkan motivasi dan partisipasi peserta didik dapat meningkatkan ketika menggunakan kuis interaktif berbasis Kahoot, karena elemen gamifikasi yang terdapat pada platform ini menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Namun penelitian kuis interaktif tersebut dibuat melalui website Kahoot sedangkan menggunakan media Canva belum banyak dikaji. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian terkait bagaimana media interaktif mempengaruhi motivasi belajar pada pembelajaran PJOK di SD, maka diperlukan penelitian lanjutan untuk mengisi kekosongan tersebut.

Keterbaruan penelitian ini membahas penggunaan media interaktif Canva bersama dengan kuis interaktif sebagai metode pembelajaran PJOK yang meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Menurut (Ikhlis et al., 2023) karena penyajiannya yang menarik serta fitur interaktif yang membuat kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami media Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media Canva dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar dengan memberi mereka kesempatan untuk berkreasi secara visual dan interaktif (Rahma Ndhanni & Ridwan, 2025). Canva dapat membantu siswa menyampaikan ide-ide mereka secara kreatif karena desain yang diberikan menarik dan fitur-fiturnya yang mudah digunakan. Ini membuat proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna (Hapsari & Zulherman, 2021). Selain itu, siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan karena media ini membantu pendidik menyajikan materi secara visual. Menurut (Faslah et al., 2022; Sanjaya et al., 2024) motivasi belajar peserta didik di SD untuk mengikuti pembelajaran sepak bola meningkat ketika menggunakan media Canva yang memberikan tampilan visual, interaktif, dan menarik. Rancangan pembelajaran secara kreatif mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dalam permainan Sepak Bola. Pendekatan ini juga dapat menjadikan proses belajar lebih menarik sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran (Sunarti, 2022).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kuis interaktif berbantuan Canva mempengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar sepak bola. Salah satu cara untuk membuat pelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran terbaru seperti Canva (Mawa, 2020). Sebaliknya, karena Sepak Bola memiliki banyak penggemar, pembelajaran ini dapat digunakan untuk mendorong peserta didik untuk belajar (Sukma Wijaya & Romadhan, 2024). Studi ini menggabungkan dua metode pembelajaran PJOK yang inovatif yaitu kuis interaktif dan alat desain visual Canva. Hasil ini diharapkan akan membantu pendidik, peneliti, dan pengembang kurikulum dalam membuat pembelajaran PJOK yang responsif dan menarik (Faradila et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental*. Pengukuran dilaksanakan sebelum dan sesudah perlakuan tanpa melibatkan kelompok kontrol. Sampel penelitian diberikan perlakuan berupa penggunaan kuis pembelajaran berbasis Canva pada materi sepak bola melalui tahapan *pretest*, perlakuan, dan *posttest*. Populasi penelitian berjumlah 120 peserta didik kelas VI di salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Bungah Gresik, namun hanya dua kelas, yaitu VI-1 dan VI-3, yang dijadikan

sampel dengan total 61 peserta didik. Pemilihan sampel menggunakan teknik *cluster sampling*, yaitu pemilihan berdasarkan kelompok kelas yang sudah ada. Penelitian dilaksanakan setelah peneliti memperoleh izin dari sekolah pada September 2025. Pengumpulan data mengadopsi menggunakan angket motivasi belajar milik (Nur et al., 2021) dengan skala dikotomi berisi 30 pernyataan yang memiliki validitas 0,32–0,73 (lebih tinggi dari r tabel 0,28) dan reliabilitas 0,90. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa mean, persentase, dan standar deviasi, serta statistik inferensial melalui uji normalitas dan uji t .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran PJOK melalui Kuis interaktif terhadap motivasi belajar. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4x pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan *pretest* dimana peserta didik diberikan angket motivasi belajar sebanyak 30 pernyataan, setelah melaksanakan *pretest* peserta didik akan di berikan perlakuan. Pada minggu kedua peserta didik hanya diberikan perlakuan sampai pada pertemuan minggu ketiga. Pada minggu ke-empat peserta didik diberikan perlakuan terlebih dahulu setelah itu diberikannya *posttest* berupa angket motivasi belajar dengan 30 pernyataan. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari lembar angket yang diisi oleh peserta didik kelas VI-1 dan VI-3 sebagai kelas yang digunakan dalam penelitian. Tabel 1 menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* motivasi belajar:

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik	<i>Pre-test</i> Motivasi Belajar	<i>Post-test</i> Motivasi Belajar
Mean	19,26	25,44
Median	19,00	25,00
Std. Deviation	2,220	2,013
Range	9	9
Minimum	15	21
Maximum	24	30

Tabel 1 menyajikan data statistik deskriptif mengenai *pre-test* sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai motivasi belajar rata-rata sebesar 19,26 pada tahap *pretest*, dengan median 19,00 dan standar deviasi 2,220. Nilai minimum sebesar 15, nilai maksimum sebesar 24, dan rentang skor sebesar 9. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran melalui kuis interaktif berbasis Canva, terjadi peningkatan hasil pada tahap *posttest*. Rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 25,44, dengan median 25,00 dan standar deviasi 2,013. Skor minimum pada tahap ini tercatat sebesar 21, sementara skor maksimum mencapai 30, dengan rentang nilai yang tetap sebesar 9. Peningkatan rata-rata sebesar 6,18 poin menunjukkan adanya perubahan positif terhadap motivasi belajar setelah penerapan kuis interaktif berbasis Canva. Selain itu, menurunnya nilai standar deviasi dari 2,220 menjadi 2,013 mengindikasikan bahwa variasi data pada tahap *posttest* semakin kecil, yang berarti tingkat motivasi belajar peserta didik cenderung lebih merata setelah perlakuan diberikan. Secara umum, temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran melalui Canva mampu meningkatkan dorongan belajar peserta didik. (Agung et al., 2025).

Tabel 2. Uji Normalitas

<i>Normality Test</i> (<i>Shapiro-Wilk</i>)	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i> Motivasi Belajar	0,968	61	0,109

<i>Post-test</i> Motivasi Belajar	0,975	61	0,248
---	-------	----	-------

Tabel 2 menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Semua data dari kelompok *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi (Sig) di atas 0,05, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi untuk uji statistik parametrik lanjutan, yaitu uji t-test pasangan sampel.

Tabel 3. Hasil Paired Sample T-Test

Variabel	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-test</i> Motivasi Belajar - <i>Post-test</i> Motivasi Belajar	0,000

Tabel 3 menampilkan output analisis melalui *Paired Sample T-Test*. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa angka tersebut berada di bawah ambang signifikansi 0,05. Berdasarkan temuan ini, dapat dipastikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada saat *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan apabila kuis interaktif berbasis Canva digunakan dalam intervensi pembelajaran, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar, terutama dalam pembelajaran PJOK tentang topik sepak bola (Pranowo et al., 2025). Sejalan dengan teori motivasi belajar yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih terlibat dalam pembelajaran ketika media pembelajaran disajikan secara menarik, interaktif, dan relevan dengan minat mereka. Guru dapat menampilkan materi yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan mudah dipahami dengan menggunakan Canva, platform desain grafis yang mudah digunakan (Widiarti et al., 2024). Sebuah video dapat membuat gerakan sepak bola seperti *dribbling*, *passing*, dan *shooting* lebih mudah dipahami dan diajarkan kepada peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Sungkawa et al., 2019) menyatakan bahwa media visual interaktif terbukti dapat memperkuat konsentrasi serta daya ingat peserta didik dalam pembelajaran PJOK, karena tampilan visual memudahkan mereka menangkap konsep gerak secara lebih nyata dan mudah dipahami.

Dibandingkan dengan media tradisional, penggunaan video pembelajaran premium Canva, yang memiliki audio visual, background, dan pengaturan kecepatan yang menarik, menawarkan nilai tambahan (Salsabila et al., 2025). Dengan fitur-fitur ini, proses belajar menjadi lebih hidup dan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga merespons dengan antusias, menunjukkan peningkatan minat, dan menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Azfar & Sutiah, 2024). Media ini dapat membantu peserta didik belajar sepak bola karena dapat meningkatkan keterampilan sosial, disiplin, dan sportivitas mereka (Ariawan et al., 2023). Aktivitas yang menyenangkan mendorong mereka untuk lebih terlibat, meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan membuat lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung (Nurokhman et al., 2025). Temuan tersebut sejalan dengan (Susilawati et al., 2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan video interaktif mampu mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan olahraga, karena penyajian visual gerakan membuat mereka lebih mudah memahami teknik yang dipelajari. Penggunaan pembelajaran media canva berbasis teknologi seperti video pembelajaran Canva sangat relevan dalam mengatasi kebosanan dan monoton-nya metode pengajaran konvensional yang sering menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik (Agung et al., 2025).

Penelitian oleh (Daniati et al., 2023) menjelaskan bahwa guru menggunakan Canva untuk menyajikan materi pelajaran melalui presentasi visual yang menarik dan infografis berwarna, dan peserta didik juga menggunakannya untuk membuat proyek atau tugas visual. Peserta didik merasa lebih nyaman dan tertarik untuk belajar karena tampilannya berbeda dari biasanya. Sependapat dengan penelitian dari (Asnawati, & Sutiah, 2023) menjelaskan bahwa gerakan-gerakan dasar dari olahraga, seperti sepak bola, dimasukkan dalam video yang dibuat dan ditampilkan secara visual dengan ilustrasi, teks bergerak, dan penjelasan audio. Ini membuat pembelajaran keterampilan motorik dasar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik tanpa bergantung pada pemaksaan langsung dari guru (Analia & Yogica, 2021).

Canva jauh lebih baik dari pada aplikasi desain lainnya karena mudah digunakan. Tampilannya yang sederhana dan ramah pengguna membuatnya mudah digunakan bahkan oleh peserta didik sekolah dasar (Rahmawati et al., 2024). Ribuan template yang tersedia di Canva dapat digunakan untuk berbagai jenis tugas, seperti poster, presentasi, infografis, dan video (Syahrir et al., 2023). Selain itu, dapat diakses secara online tanpa perlu menginstal aplikasi khusus, memudahkan peserta didik untuk belajar dan berkreasi di mana saja mereka mau (Admelia et al., 2022).

Gerak dasar pada sepak bola, seperti menendang bola, mengoper bola, atau menggiring bola dapat divisualisasikan melalui Canva. Melihat gambar atau animasi membuat lebih mudah bagi Anda untuk memahami gerakan yang harus dilakukan di lapangan (Sanjaya et al., 2024). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran PJOK, khususnya dengan menggunakan media Canva, adalah cara yang efektif dan inovatif untuk mengatasi masalah siswa yang tidak tertarik untuk belajar di sekolah dasar (Hernawati et al., 2024). Penggunaan Canva sebagai sarana pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi mereka melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar (Silviana & Mawardi, 2025). Selain meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar, metode ini membuat belajar lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna. Pemanfaatan Canva terbukti sejalan dengan kebutuhan pembelajaran modern, karena mampu menarik minat dan menyesuaikan dengan cara belajar peserta didik saat ini (Wibowo et al., 2022).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional, media kuis interaktif berbasis Canva dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sangat berbeda sebelum dan sesudah menggunakan kuis interaktif. Ini menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan partisipasi siswa. Metode pembelajaran yang memadukan teknologi digital dengan elemen visual interaktif dan kreatif ini terbukti efektif dalam mengatasi motivasi belajar peserta didik yang rendah, terutama pada mata pelajaran seperti PJOK yang sering dianggap tidak menarik. Secara keseluruhan, Penggunaan media kuis interaktif berbasis Canva dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan aktif peserta didik.

REKOMENDASI

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang seberapa efektif kuis interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, penelitian selanjutnya harus melibatkan lebih banyak sampel dan berbagai jenjang pendidikan. Peneliti berikutnya juga harus membandingkan hasil pembelajaran menggunakan Canva dengan media interaktif lainnya. Selain itu, disarankan untuk menggunakan metode penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol agar temuan penelitian memiliki validitas yang lebih kuat dan dapat

memberikan kontribusi teoritis maupun praktis yang lebih besar terhadap inovasi pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan selama proses penelitian ini berlangsung. Penghargaan khusus ditujukan kepada kepala sekolah, guru PJOK, dan seluruh siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah wilayah Bungah Gresik yang telah berpartisipasi dengan penuh semangat. Saya juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan, pendampingan, serta masukan berharga yang diberikan sejak awal hingga akhir penelitian. Selain itu, saya memberikan apresiasi kepada rekan-rekan dan keluarga yang terus memberikan dorongan, semangat, dan dukungan moral selama penyusunan penelitian ini. Di masa mendatang, semoga hasil penelitian ini dapat membantu mengembangkan pembelajaran PJOK yang lebih kreatif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Agung, I. M., Wicaksono, L., Sumantri, R. J., & Siswoyo, J. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar. *Jurnal Olahraga Indogiri*, 9(2), 153–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.61672/joi.v9i2.3313>
- Alfi Hidayat, R., & Darmawan, G. (2019). Pengaruh Metode Latihan Passing Permainan Sepak Bola Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 331–335.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Ariawan, I. K. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Model Addie Pada Materi Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3), 245–251. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i3.66639>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Awaliyyah, U. A., Irawan, F. A., Rahesti, N., Gulsirirat, P., & Pamungkas, A. T. (2023). Sepakbola 7 lawan 7: Anak berkebutuhan khusus dan prestasi. *Sepakbola*, 3(2), 69–76. <https://doi.org/10.33292/sepakbola.v3i2.289>
- Azfar, F., & Sutiah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis Artificial Intellegence (AI) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5193>
- Burhan, Z., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Mpa'a Gelu Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PJOK Di SD Negeri 1 Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.59584/jurnalpjkr.v1i1.17>
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di

- SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611–5617.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2547>
- Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119–3128.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1242>
- Faslah, R., Marsofiyati, Eryanto, H., Amirul Adha, M., Purwana, D., Dewi Karyaningsih, P., & Ikhwan, M. (2022). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Dosen*. 7(5), 239–246.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hernawati, Robandi, B., & Sukaesih. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 316–321. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20747>
- Ikhlas, R. Z., Japakiya, R., & Muzayanah, T. (2023). Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 1(3), 158–169. <https://doi.org/10.70177/jssut.v1i3.558>
- Liestyawati, P. (2024). Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika: Studi Meta Analisis Learning Motivation and Learning Achievement in Mathematics Learning: A Meta analysis Study. *Jurnal Ilmiah Magister Psikologi*, 6(2), 122–130.
<https://doi.org/10.31289/tabularasa.v6i2.4965>
- Mawa, M. N. (2020). Meningkatkan Pembelajaran Sepakbola Dengan Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Iligetang. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01(11), 9–13.
<https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/154>
- Muchamad Arif Al Ardha, M., Chang-Bin Yang, C., Adhe, K., Putra, K., Khory, F., & Harianto, T. (2018). Physical Education Curriculum for Early Childhood: Developing Students' Manipulative Skills in Soccer. *Proceedings of the 1st International Conference on Education Innovation (ICEI 2017)*. <https://doi.org/10.2991/icei-17.2018.59>
- Mulyana, A., Salsabila, F., Sundari, M. A., Sofiyani, N. E., Fajar, R. N., Rahayu, R., & Fujiyanah, T. S. (2024). Tantangan dan Strategi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar: Menuju Generasi Aktif dan Sehat. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2671–2680. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1125>
- Mustakim, A., Halik, A., Akib, M., Saleh, M., Kaharuddin, K., & Ismail, I. H. (2024). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 898–908.
<https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-20>
- Nugraha, L., Mahendra, A., & Herdiyana, I. (2018). Penerapan Model Pendidikan Gerak Dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Kerangka Analisis gerak (Movement Analysis Framework). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 24. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11935>
- Nur, L., Ginanjar, A., Malik, A. A., & Pingon, L. (2021). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 11(2), 205.
<https://doi.org/10.35194/jm.v11i2.1843>
- Nurokhman, M. H., Ridwan, M., Ningsih, Y. F., & Dinata, V. C. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli.

- Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 373–381.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2918>
- Pikiani, Z., Nurjaman, R. M., Herman, M., & Suhendra, D. I. (2025). Implementasi Kinerja Mengajar Guru Penjas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi Kasus di SDN Tayem Timur 05 , Kecamatan Karangpucung , Kabupaten Cilacap , Jawa Tengah). *Jurnal Keolahragaan*, 11, 233–241.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/jkor.v11i2.19116>
- Pirman, P., & Iratutisilia, I. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran melalui Media Pembelajaran Passing pada Permainan Sepak Bola Siswa Kelas V SD Negeri 3 Petuk Katimpun. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10, 133–142.
<https://jurnal.upgripk.ac.id/index.php/meretas/article/view/493%0Ahttps://jurnal.upgripk.ac.id/index.php/meretas/article/download/493/236>
- Pranowo, A. D., Setiawan, I., & Sagitarius, A. P. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Quizizz Kelas IV SDN Jagalan 1 Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 3(02), 105–113.
https://doi.org/https://doi.org/10.2024/ns.v3i02.2025_P105-113
- Rahma Ndhanni, A., & Ridwan, M. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sepakbola. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(1), 111–123.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v6i1.4022>
- Rahmawati, L., Suharni, Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan AAplikasi Canva Dalam Penyusunan Media. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Ramadhani Putra, F., & Ridwan, M. (2025). Efektivitas Media Video Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 260–269.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7520>
- Ramzy, F., Bachtirar, & Maulana, F. (2024). Pengembangan E-Modul Materi Sepak Bola Berbentuk Flipbook pada Sekolah menengah Pertama (SMP Kelas IX di SMP Negeri 6 Sukabumi. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(4), 87–116.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i4.3238>
- Rozi, M. F., Putra, J., Suwirman, S., & Arsil, A. (2023). Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 143–153. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.11011>
- Salsabila, D., Hartoto, S., & Arief, N. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Motivasi Belajar Materi Renang. *Jurnal Porkes*, 8(2), 954–964.
<https://doi.org/10.29408/porkes.v8i2.31057>
- Sanjaya, M. A., Akbar, M. T., & Hermansah, B. (2024). Pengembangan Media Animasi dalam Permainan Sepak Bola Sebagai Motivasi dan Keterampilan dalam Pembelajaran Sepak Bola. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 931–941.
<https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.813>
- Sari, R., Jannah, F., Radiansyah, R., Hasanah, M., Diani, N. A., & Puspita, P. M. (2022). Improve Student Motivation, Activity, and Learning Outcomes Using a Combination of Group Investigation, Number Head Together, and Make a Match Models in Elementary School. *International Journal of Social Science And Human Research*, 05(11).
<https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i11-39>
- Sidiq, I. M., Maryati, S., & Rustiawan, H. (2021). Tingkat Akselerasi Pemain yang Tergabung Dalam Ekstrakurikuler Sepakbola di MAN 3 Kabupaten Ciamis. *Jurnal Keolahragaan*, 7(2), 12–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/jkor.v7i2.5628>
- Silviana, & Mawardi, D. N. (2025). Systematic Literature Review : Pengembangan Media

- Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–8.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jp.v4i1.1136>
- Sukendro, S., Suminah, S., Zurweni, Z., & Yuliawan, E. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Olahraga Permainan Kecil Pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PRESTASI*, 6(1), 7. <https://doi.org/10.24114/jp.v6i1.34506>
- Sukma Wijaya, D., & Romadhan, I. (2024). Analisis Difusi Inovasi Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sdn Putat Jaya Ii/378 Surabaya. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN: 2807-6818)*, 4(02), 39–45.
<https://doi.org/10.69957/relasi.v4i02.1593>
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Sungkawa, G. G., Taufik, M. S., Guntur, M., & Sungkawa, G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, November.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- Susilawati, D., Suherman, A., & Rahman, A. A. (2025). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Penjas untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) menekankan perlunya guru mengintegrasikan aspek pedagogik, konten, dan teknologi untuk meng. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 5(3), 225–231.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33557/3k51k095>
- Syafriadi, S., Lalu Sapta Wijaya Kusuma, & Rusdiana Yusuf. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Tarigan, H., Cahyadi, A., & Siswoyo, J. (2021). Dribbling skills training model in football games for elementary school age. *Journal of Education, Health and Sport*, 11(8), 405–411. <https://doi.org/10.12775/JEHS.2021.11.08.045>
- Tasya, S. E., Sari, M., & Nuraisyah, D. (2025). Pembuatan Kuis Berbasis Website Kahoot Untuk Membantu Guru Membuat Kuis Yang Inovatif Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Journal Of Biology Education, Science & Technology*, 8(1), 36–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.30743/best.v8i1.11061>
- Twiska Naufal Arsyah Ghiffari, & Ridwan, M. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 10(2), 73–79.
<https://doi.org/10.23887/jurnalpenjakora.v10i2.65860>
- Wasingun. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sepak Bola Siswa Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 96–104.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/jkor.v6i2.4934>
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektivitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Masa Kini. *J-Symbol*, 10(2), 103–107. url: <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO/index>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>