

## **Pengembangan Media Ajar Materi Sepak Bola Siswa Kelas VII SMP melalui Aplikasi Canva**

**Nanda Sulistyio Adji<sup>1</sup>, Destriani<sup>2</sup>**

<sup>1-2</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Universitas Sriwijaya  
nandaadji121@gmail.com<sup>1</sup>, destriani@fkip.unsri.ac.id<sup>2</sup>

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop instructional media for football learning materials for seventh-grade junior high school students using the Canva application and to determine the feasibility and practicality of the developed media. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The study was conducted at SMP Negeri 4 Keluang, involving seventh-grade students as research subjects. Data collection techniques included material expert validation sheets, media expert validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The results of material expert validation showed a percentage of 96%, categorized as very valid, while media expert validation reached 84%, also categorized as very valid. The practicality test results indicated that teacher responses achieved 100% with a very practical category, and student responses during the implementation stage reached 88.2% with a very practical category. The findings indicate that football instructional media based on the Canva application is feasible and practical for use in physical education learning at the junior high school level and can enhance students' interest and understanding of football materials.*

**Keywords:** instructional media, Canva, football, physical education, junior high school students

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar materi sepak bola bagi siswa kelas VII SMP melalui aplikasi Canva serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Keluang dengan subjek penelitian siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, serta angket respon peserta didik. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, serta respon peserta didik pada tahap implementasi memperoleh persentase sebesar 88,2% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media ajar materi sepak bola berbasis aplikasi Canva layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran PJOK di SMP serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sepak bola.

**Kata kunci:** media pembelajaran, Canva, sepak bola, PJOK, siswa SMP

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat. Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia saja, Tetapi berolahraga dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kondisi fisik seseorang (Lestari 2021).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem pendidikan. Pendidikan sebagai proses perkembangan manusia sepanjang hayat memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas fisik, pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya dan melalui aktivitas jasmani mempengaruhi potensi peserta didik dalam aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik (M. Riqyal Munadi.M.P et al. 2024). Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari pendidikan nasional. Pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, keterampilan berpikir kritis, keterampilan penalaran, stabilitas emosional, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas fisik yang direncanakan dengan baik (Fernanda Kustantri, Rini Sukamti, and Nanda 2022)

Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pemahaman tentang hidup sehat, serta nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab (Dayanti, Sumaryanto & Nanda, 2021). Pada usia SMP, anak-anak berada dalam masa pertumbuhan fisik dan perkembangan emosional yang pesat, sehingga sangat penting bagi mereka untuk terlibat dalam aktivitas fisik secara teratur. Apalagi, di tengah maraknya gaya hidup sedentari akibat penggunaan teknologi dan gadget, PJOK berperan sebagai penggerak agar siswa lebih aktif, sehat, dan terhindar dari berbagai risiko kesehatan jangka Panjang (Mukhofi and Mu'arifin 2023). Materi PJOK untuk siswa SMP mencakup berbagai aktivitas yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka. Permainan dan olahraga seperti sepak bola, bola basket, voli, bulu tangkis, dan atletik yang mengembangkan kekuatan, koordinasi, dan kerja sama. Pendekatan yang menyeluruh, kurikulum PJOK di SMP tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan fisik, tetapi juga membentuk pola hidup sehat dan karakter yang tangguh untuk masa depan mereka (Syarifudin and Mikroj 2021).

Pengembangan media pembelajaran adalah proses, merancang, membuat, menyempurnakan produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) guru sebagai pengirim dan siswa sebagai penerima. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi

ditambah dengan berkembangnya teori-teori baru dalam psikologi belajar menuntut perlunya perubahan paradigma tentang mengajar. Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar (Harida, Hasanah Nur, and Anas Arfandi 2023).

TIK di era digital telah mengubah metode pembelajaran tradisional dengan memberikan kemudahan akses informasi melalui internet dan perangkat mobile. Perkembangan teknologi juga berdampak positif dalam bidang olahraga, khususnya dalam pengukuran kemampuan fisik atlet seperti kekuatan, daya tahan, dan kecepatan. Sesuai dengan UU RI Nomor 3 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 4, olahraga nasional memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas manusia secara menyeluruh, menanamkan nilai-nilai moral, memperkuat persatuan bangsa, serta menjaga kehormatan negara (Farit, Hartati, and Iyakrus 2023). Seiring perkembangan zaman, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi sangat penting guna menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif berperan dalam memperjelas informasi yang disampaikan agar lebih mudah dipahami siswa, terutama dengan mengoptimalkan indera penglihatan untuk meningkatkan daya ingat dan semangat belajar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, sebuah platform desain grafis daring yang mudah digunakan, fleksibel, dan mampu menyisipkan elemen interaktif dalam materi pembelajaran (Savitri, Sudarman, and Sutrisno 2024).

Sepak bola adalah olahraga beregu yang sangat digemari di seluruh dunia, dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari sebelas pemain dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan sambil mempertahankan gawang sendiri. Permainan ini mengutamakan penggunaan kaki untuk mengontrol, menggiring, dan menendang bola, sementara anggota tubuh lain seperti kepala, dada, dan bahu juga dapat digunakan, kecuali tangan dan lengan yang hanya boleh digunakan oleh penjaga gawang di area tertentu (Syahrul Hendrawan, Jasmani, & dan Rekreasi, 2021). Pertandingan berlangsung di lapangan berbentuk persegi panjang dengan dua gawang di masing-masing ujung, dan dibagi menjadi dua babak berdurasi 45 menit dengan waktu istirahat di antaranya. Selain keterampilan teknis, sepak bola menuntut kerja sama tim, komunikasi yang solid, dan strategi yang matang untuk meraih kemenangan (Siregar et al. 2021). Permainan ini juga memerlukan kondisi fisik yang optimal agar para pemain mampu bekerja sama secara terpadu dan membentuk tim yang kuat (Suhadak, Syafi, and Nanda 2024). Selain sebagai olahraga kompetitif, sepak bola juga berfungsi sebagai hiburan, media menjaga kebugaran, serta sarana pemersatu masyarakat dari berbagai latar belakang. Turnamen besar seperti Piala Dunia menjadi ajang yang sangat dinantikan karena memadukan unsur kecepatan, teknik, strategi, dan semangat juang, menjadikannya olahraga yang terus menarik minat banyak orang (Andibowo et al. 2024).

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Keluang berdasarkan pengamatan awal dan diskusi dengan guru PJOK di sana, pembelajaran materi sepak bola masih menggunakan cara-cara tradisional, seperti penjelasan lisan dan demonstrasi langsung, tanpa bantuan media yang menarik. Hal ini membuat siswa terlihat kurang

antusias dan kesulitan memahami materi dengan baik. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar-mengajar, terutama dalam pelajaran PJOK, masih sangat terbatas. Padahal, media pembelajaran yang menarik dan visual seperti Canva bisa membantu menyampaikan materi dengan lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Fasilitas dasar yang memadai, seperti koneksi internet dan perangkat komputer, yang memungkinkan penerapan media berbasis digital. Pertimbangan tersebut menjadikan SMP Negeri 4 Keluang sebagai tempat yang tepat untuk mengembangkan dan menguji media ajar berbasis Canva pada materi sepak bola.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **A. Hakikat Pengembangan**

Menurut Pamuji dalam (Gustiana 2022) mengemukakan bahwa pengembangan adalah sebagai suatu pembangunan, yaitu merubah sesuatu sehingga menjadi baru dan memiliki nilai yang lebih tinggi. Dengan demikian juga mengandung makna sebagai pembaharuan yaitu melakukan usaha-usaha untuk membuat sesuatu menjadi lebih sesuai atau cocok dengan kebutuhan, menjadi lebih baik atau bermanfaat. Dalam memudahkan konsep pengembangan maka pengembangan dapat didefinisikan sebagai usaha untuk memajukan atau meningkatkan atau memperbaiki sesuatu yang sudah ada. Atau dapat dikatakan juga sebagai proses yang dilakukan dalam meningkatkan sesuatu sehingga memiliki nilai yang lebih tinggi.

### **B. Media Pembelajaran**

Media merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan menerapkan media diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa semakin tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri (Halawa 2020).

#### **1. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Wahid dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak. Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan

mendengar media dalam komunikasi disebut audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan (Wulandari et al. 2023)

## **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media Menurut Ramli, ada lima jenis klasifikasi media pembelajaran. Yang pertama adalah media yang tidak mempunyai proyeksi dua dimensi, seperti gambar, bagan, grafik, poster, dan peta dasar. Jenis kedua adalah media yang tidak melibatkan proyeksi tiga dimensi, seperti benda nyata, model, dan boneka. Ketiga, ada media audio seperti radio dan tape recorder. Keempat adalah media yang melibatkan proyeksi, seperti film, slide, film strip, dan overhead proyektor. Kelima: Televisi (TV) dan Perekam Video (VTR). Televisi digunakan untuk menampilkan gambar dan suara dari jarak jauh, dan VCR digunakan untuk merekam, menyimpan, dan memutar gambar dan suara dari objek secara bersamaan (Haptanti, Hikmah, and Basuki 2024).

## **C. Metode Pembelajaran**

Dalam rangka memudahkan para guru dalam merencanakan dan menentukan metode mana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka secara teoritis metode pembelajaran di bagi dalam dua golongan, yaitu metode dalam kelas dan metode luarkelas (Nasution 2023).

## **D. Aplikasi Canva**

Menurut Resmini dkk., (2021) Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021) mengartikan bahwa Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik (Nurrita 2021).

## **E. Sepak Bola**

Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola, di dalam memainkan bola setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan, hanya penjaga gawang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan (Azizah et al. 2024). Sepakbola merupakan olahraga yang begitu indah penuh dengan kedamaian jika seseorang

menikmati suatu pertandingan baik tingkat regional bahkan internasional yang memberikan kontribusi secara tidak langsung tanpa kita sadari bersama. Sepakbola juga bisa menghipnotis seseorang hingga terdita-gila bahkan sampai melebihi hal itu (Lpi, Unsri, and Pratama 2012)

## **1. Teknik Dasar Sepak Bola**

Teknik dasar permainan sepak bola tersebut menentukan sampai dimana seorang pemain dapat meningkatkan mutu permainannya. Tujuan penguasaan teknik dasar yang baik dan sempurna adalah agar para pemain dapat menerapkan taktik permainan dengan mudah, karena apabila pemain mempunyai kepercayaan pada diri sendiri yang cukup tinggi, maka setiap pengolahan bola yang dilakukan tidak akan banyak membuang tenaga (Laode Irlan Rofi, Asshagab, and Asmuddin 2023). Mengintegrasikan aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani, khususnya yang berfokus pada sepakbola, memberikan manfaat signifikan bagi pengembangan keterampilan siswa. Hal ini bukan hanya mencakup aspek fisik, tetapi juga sosial, emosional, dan kesehatan, yang semuanya sangat penting dalam membentuk individu yang seimbang dan kompetitif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang program pendidikan jasmani yang menarik dan efektif dalam mengembangkan keterampilan dasar sepakbola (Nanda et al., 2023)

## **2. Peraturan Permainan Sepak Bola**

Peraturan adalah suatu hal yang wajib ditaati sesuai dengan instruksi yang telah ditetapkan dan wajib dilakukan, apabila seseorang melakukan kecurangan maka akan mendapatkan hukuman. Peraturan permainan sepakbola itu sendiri merupakan suatu peraturan yang telah dicetuskan oleh *Federation International de Football Association* (FIFA) sebagai suatu induk organisasi sepakbola dunia yang dijadikan acuan atau pedoman dalam memainkan permainan sepakbola. Dalam sepakbola terdapat aturan yang telah ditetapkan yang terdapat di dalam buku *The International Football Association Board* (IFAB) peraturan sepakbola (*Laws of The Game*) edisi 2018/2019 (Ilhami, Amiq, Wardani 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Lokasi penelitian dilaksanakan oleh peneliti yaitu di SMP Negeri 4 Keluang, alamat di Kecamatan Keluang, Kab. Musi Banyuasin. Provinsi Sumatera Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 sesuai dengan kalender pendidikan yang berlaku di SMP Negeri 4 Keluang. Dari tanggal 11 November 2025 sampai dengan 14 November 2025

Teknik pengumpulan data ini menggunakan instrumen data yang meliputi lembar validasi media, lembar validasi materi, angket responden dari guru, dan angket responden dari peserta didik. Lembar validasi kegunaannya untuk menilai validasi suatu produk dengan ahli media dan ahli materi, lembar validasi yang digunakan berbentuk kuesioner (angket).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis penelitian difokuskan pada penentuan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa sebagai responden. Instrumen yang digunakan berupa angket yang berisi daftar pernyataan yang telah disusun peneliti untuk ditanggapi oleh siswa. Setiap pernyataan pada angket dilengkapi dengan alternatif jawaban yang memungkinkan siswa memberikan respons sesuai pengalaman dan persepsinya terhadap pembelajaran.

Hasil analisis data dari angket siswa menjadi dasar bagi peneliti dalam menilai efektivitas awal media pembelajaran serta menentukan kebutuhan perbaikan agar produk pengembangan dapat digunakan secara optimal pada tahap berikutnya.

**Tabel 1. Lembar Analisis**

No	Pernyataan	Tingkat Persetujuan				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan Canva membuat materi sepak bola lebih mudah dipahami siswa.					
2.	Media pembelajaran sepak bola dari Canva terlihat menarik.					
3.	Tata letak (layout) pada media ajar yang dibuat dengan Canva sudah tersusun dengan baik.					
4.	Ilustrasi dan gambar sepak bola yang digunakan melalui Canva relevan dengan materi.					
5.	Media ajar Canva membantu meningkatkan motivasi belajar siswa					
6.	Teks pada media ajar sepak bola dapat dibaca dengan jelas.					
7.	Warna yang digunakan dalam media ajar melalui Canva sudah harmonis dan tidak mengganggu.					
8.	Penggunaan Canva mempermudah guru dalam menyusun materi sepak bola					
9.	Media ajar Canva dapat digunakan dalam berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).					

10.	Media ajar Canva membantu siswa memahami teknik dasar sepak bola					
11.	Video atau animasi yang disisipkan melalui Canva mendukung penjelasan materi.					
12.	Media ajar Canva membuat proses pembelajaran lebih interaktif.					
13.	Susunan materi sepak bola dalam media ajar sudah sistematis.					
14.	Media ajar Canva dapat meningkatkan minat siswa terhadap olahraga sepak bola.					
15.	Penggunaan Canva memungkinkan guru menampilkan materi secara kreatif.					
16.	Materi sepak bola dalam Canva membantu siswa belajar secara mandiri.					
17.	Media ajar Canva mudah digunakan meskipun oleh guru yang baru memulai desain grafis					
18.	Penjelasan teknik sepak bola dalam media ajar Canva mudah diikuti oleh siswa.					
19.	Canva menyediakan fitur yang cukup untuk membuat media ajar sepak bola yang baik.					
20.	Media ajar Canva membuat pembelajaran lebih efisien dan tidak membosankan.					
21.	Media ajar sepak bola dalam Canva dapat digunakan dalam pembelajaran online maupun offline.					
22.	Penggunaan Canva meningkatkan kualitas penyampaian materi oleh guru.					

23.	Media ajar Canva mampu memperkuat pemahaman siswa tentang peraturan permainan sepak bola.					
24.	Media ajar Canva cocok digunakan oleh siswa di berbagai jenjang (SD/SMP/SMA).					
25.	Media ajar berbasis Canva membantu guru menyajikan materi sepak bola secara modern dan inovatif.					

Adapun hasil dari jumlah responden pengisian angket peserta didik pada tahap analisis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Uji Tahap Analisis**

No	Komponen Penilaian	Jumlah Nilai	Skor	Kategori
1.	Peserta Didik	3.395	90,53	Sangat Butuh

Hasil angket dari tahap analisis pada media pembelajaran menunjukkan jumlah skor 3.395 dari skor maksimal 3.750. Maka skor tersebut dipresentasikan menggunakan rumus seperti berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Setelah dipresentasikan menggunakan rumus, maka didapat persentase 90,5%. Sehingga kesimpulannya dibutuhkan Pengembangan Media Ajar Materi Sepak Bola Melalui Aplikasi *Canva*.

## Tahap Desain (*Design*)



**Gambar 1. Logo Aplikasi *Canva***

Aplikasi *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis,

spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva (Hapsari and Zulherman 2021).

## **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang juga membuat media pembelajaran digital. Jika penelitian terdahulu banyak menggunakan video, modul interaktif, atau aplikasi lain, penelitian ini memilih menggunakan Canva sebagai media utama dalam mengembangkan materi ajar sepak bola untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Keluang. Canva dipilih karena lebih mudah digunakan, tampilannya menarik, dan memungkinkan penyajian materi gerak dasar permainan sepak bola secara lebih jelas. Selain itu, penelitian ini juga lebih spesifik karena fokus pada mata pelajaran Penjas khususnya materi sepak bola, sehingga media yang dibuat benar-benar disesuaikan dengan kebutuhan siswa di sekolah tersebut. Proses pengembangan dalam penelitian ini juga melibatkan penilaian dari ahli dan uji coba langsung kepada siswa, sehingga produk akhirnya diharapkan lebih tepat guna dibandingkan penelitian sebelumnya.

## **Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di SMP Negeri 4 Keluang tentang “Pengembangan Media Ajar Materi Sepak Bola Kelas VII SMP Negeri 4 Keluang Melalui Aplikasi Canva”. Dari penelitian yang dilakukan, data diperoleh melalui penggunaan media ajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang materi teknik dasar sepak bola pada siswa.

Peneliti melakukan identifikasi kebutuhan terkait proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi sepak bola di kelas VII SMP Negeri 4 Keluang. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa media ajar yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti penjelasan verbal dan penggunaan buku teks, sehingga peserta didik kurang mendapatkan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta keterbatasan pemahaman siswa terhadap teknik dasar permainan sepak bola. Selain itu, melalui wawancara dengan guru PJOK, diketahui bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan praktis digunakan, khususnya media yang dapat menampilkan gambar, animasi, serta penjelasan langkah-langkah gerak dasar secara jelas. Analisis kebutuhan peserta didik juga menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi ketika pembelajaran didukung dengan tampilan visual modern yang dapat diakses melalui perangkat digital.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dipilihlah aplikasi Canva sebagai platform pengembangan media ajar karena memiliki berbagai fitur grafis, template pendidikan, serta kemudahan dalam pembuatan materi visual yang menarik. Analisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran kemudian dilakukan untuk memastikan bahwa media ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan mendukung pencapaian indikator pembelajaran pada materi sepak bola. Hasil keseluruhan ini menjadi dasar dalam merancang media ajar berbasis Canva yang relevan, menarik, dan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan.

## **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan, yaitu mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan berjalan sesuai dengan tujuan penelitian serta menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva yang berkualitas dan layak digunakan.

Evaluasi yang dilakukan bersifat formatif, yaitu evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk pada setiap tahap pengembangan. Dengan adanya evaluasi pada setiap tahap, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tahap evaluasi dalam penelitian ini meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

### **1. Evaluasi pada Tahap Analisis**

Evaluasi pada tahap analisis dilakukan untuk menilai ketepatan hasil analisis kebutuhan yang meliputi analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis kondisi pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang diidentifikasi telah sesuai dengan kondisi nyata di lapangan dan relevan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran.

Hasil evaluasi pada tahap analisis digunakan sebagai dasar untuk menentukan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

### **2. Evaluasi pada Tahap Desain**

Evaluasi pada tahap desain dilakukan untuk menilai kesesuaian rancangan media pembelajaran dengan hasil analisis kebutuhan. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pemilihan media, serta perancangan tampilan dan alur penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.

Evaluasi pada tahap desain bertujuan untuk memastikan bahwa rancangan media pembelajaran telah sesuai dengan prinsip pembelajaran dan mudah dipahami oleh peserta didik sebelum media dikembangkan lebih lanjut.

### **3. Evaluasi pada Tahap Pengembangan**

Evaluasi pada tahap pengembangan dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.

Masukan dan saran dari para ahli digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

### **4. Evaluasi pada Tahap Implementasi**

Evaluasi pada tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Evaluasi ini mencakup pengamatan terhadap penggunaan media oleh guru dan peserta didik serta respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Evaluasi pada tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keterterimaan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran.

## 5. Evaluasi Akhir

Evaluasi akhir dilakukan dengan mengkaji seluruh hasil evaluasi yang diperoleh pada tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Evaluasi ini bertujuan untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan serta menentukan apakah media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung.

Hasil tes pemahaman menunjukkan peningkatan nilai rata-rata setelah penggunaan media ajar berbasis Canva. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi. Media ini dinilai berhasil memenuhi tujuan penelitian dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PJOK khususnya materi sepak bola.

**Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Respons Peserta Didik**

No	Komponen Penilaian	Jumlah Nilai	Skor	Kategori
1.	Implementasi Awal	1.041	84%	Sangat Praktis
2.	Implementasi Perbaikan	1.499	88,2%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel dapat dinyatakan bahwa hasil rekapitulasi respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi dilakukan pada Implementasi awal dan Implementasi perbaikan. Implementasi awal yang diberikan kepada 25 peserta didik menghasilkan jumlah nilai sebesar 1.041 dengan persentase skor 84%. Kategori kevalidan pada persentase skor tersebut adalah sangat Praktis. Implementasi Perbaikan yang diberikan kepada peserta didik menghasilkan jumlah nilai sebesar 1.499 dengan persentase skor 88,2% dengan kategori sangat Praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berdasarkan respon peserta didik yang dilakukan pada implementasi berada pada kategori sangat Praktis.

## Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi sepak bola di SMP Negeri 4 Keluang. Pada penelitian ini adalah penelitian RnD menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu tahap pertama analisis (*analyse*) pada tahapan ini menentukan dan merumuskan tujuan sebagai pencapaian kegiatan pembelajaran yang akan digunakan pada media pembelajaran untuk peserta didik di SMP. Tahap kedua desain (*Design*), pada tahapan ini merancang pembelajaran pada media yang akan dibuat. Tahap ketiga pengembangan (*Development*), pada tahapan ini melakukan pembuatan media

video. Tahap keempat implementasi (*Implementation*), pada tahapan ini uji media pembelajaran kepada guru dan peserta didik. Tahap kelima evaluasi (*Evaluation*), pada tahapan ini melakukan rekapitulasi hasil validasi dan hasil uji guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Tujuan penelitian melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi yaitu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membantu pembelajaran dari berbagai sumber media. Media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah isi materi- materi pembelajaran atau sumber belajar untuk peserta didik yang di konsep secara sistematis yang bertujuan untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami mengerti, dan menambah pengetahuan materi yang ada dalam pembelajaran.

Menurut (Putri et al. 2025) Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil pengembangan media ini menunjukkan desain visual yang menarik dengan narasi dan animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa , serta mendapatkan hasil validasi yang sangat baik dari para ahli materi dan media dengan skor rata-rata 97,5%. Uji coba produk membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dengan hasil angket respon siswa mencapai 91,1% dan peningkatan nilai pretest dan post-test sebesar 15,8%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva terbukti valid dan efektif untuk digunakan.

Menurut (Suastika and Sanjaya 2025) Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Dompu pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya materi nilai-nilai Pancasila. Media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil validasi yang memuaskan dan menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan. Selain itu, hasil uji coba pada siswa menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran mencapai 85%, dan 80% siswa memberikan respon sangat positif terhadap media audio visual berbasis Canva yang digunakan. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut (Susanti & Mudinillah, 2021) Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar terbukti efektif meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman siswa. Kajian literatur menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan kolaboratif. Refleksi praktik lapangan mendukung temuan tersebut, di mana siswa lebih antusias, aktif, dan kreatif ketika menggunakan Canva. Meski demikian, keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan waktu pembelajaran masih menjadi hambatan. Oleh karena itu,

pemanfaatan Canva perlu didukung dengan fasilitas memadai serta pelatihan bagi guru.

Selanjutnya, media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh tim validator yang meliputi validator ahli materi dan validator ahli media. Validasi media pembelajaran dilakukan guna untuk menentukan layak atau tidak media pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam sekolah.

Dalam melakukan validasi media pembelajaran ini peneliti menyerahkan kepada tim validator ahli materi dan ahli media yang telah dikembangkan beserta angket penilaian validator. Setelah dilakukannya validasi media pembelajaran kepada tim validator, peneliti melakukan revisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan oleh tim validator dan melakukan perhitungan nilai yang diberikan validator untuk mengetahui layak atau tidak media pembelajaran digunakan untuk uji coba. Adapun hasil validasi dari ahli materi yaitu dengan persentase skor 96% kategori sangat valid. Dari ahli media yaitu dengan persentase skor 84% kategori sangat valid. Hasil penilaian dari validator terhadap media pembelajaran yaitu media pembelajaran layak digunakan untuk uji coba. Setelah melakukan penilaian dari tim validator, dinyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan untuk di sekolah. Media pembelajaran ini akan dilakukan pengambilan nilai terhadap guru mata pelajaran penjaskes dan 34 peserta didik SMP Negeri 4 Keluang. Kegiatan uji coba ini dilakukan dalam 1 tahap dengan menggunakan teknik Pengambilan Sampel Acak Sederhana (*Simple Random Sampling*). Adapun hasil dari respon guru mata pelajaran penjaskes dengan persentase skor 100% dengan kategori sangat praktis. Tahap uji coba produk dilakukan kepada 34 peserta didik dengan persentase skor 88,2% dengan kategori sangat valid.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan pada bab sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), yang menunjukkan bahwa hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media untuk media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva yaitu memperoleh kategori sangat valid, selanjutnya hasil dari kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dengan repon guru dan di uji coba kepada peserta didik memperoleh hasil akhir penilaian kepraktian media pembelajaran dengan kategori sangat praktis. Dari uraian diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi sepak bola di SMP Negeri 4 Keluang yang dikembangkan layak dan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP).

Adapun saran yang dapat peneliti berikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu sebagai berikut; (1) Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi berbasis aplikasi canva. (2) Bagi peneliti selanjutnya, hasil

penelitian ini dapat dijadikan sebagai data awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut. (3) Bagi sekolah, diharapkan dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dan sumber belajar tambahan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azizah., Alfiah Rizqi., Musngidul Umam., Prodi Pendidikan Olahraga., and Kabupaten Kebumen. (2024). "Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Sepak Bola Siswa SMP Diponegoro Sampang Basic Skill Level Of Playing Football Students Of SMP." *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 12(2009), 103–11.
- Basri, Muhammad Hasan., Andri Aka., Karimatus Saidah., Universitas Nusantara., PGRI Kediri., and Jawa Timur. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart dengan Menggunakan Strategi Story Telling bagi Siswa Sekolah Dasar." 7(1), 33–45.
- Dinilhaq, Nur Afni., Yona Amelia., Adelia Arini., and Rully Hidayatullah. (2025). "Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat."
- Farit, Al., Hartati., and Iyakrus. (2023). "Development of Test Results and Physical Condition Measurement Methods Using Fitness Applications in Performance Sports." *Journal of Physical Education Health and Sport*, 10(2), 127–33. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v10i2.48554>.
- Gani, Abdul. (2021). "Penerapan Metode Tanya Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Ski Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v3i1.285>.
- Hartati, F A., and F N Kurdi. (2024). "Development of Web-Based Media for Sports Physical Tests." *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 13(2), 214–19. <https://journal.unnes.ac.id/journals/peshr>.
- Ilhami, F., F Amiq., H E Wardani., and ... (2023). "Survei Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola (Pasal 11, 12) pada Tim Porprov Kota Batu dan Kota Malang." *Sport Science and ...* 5(5), 551–61. <https://doi.org/10.17977/um062v5i52023p551-561>.
- Mukhofi., Venus Ihsa., and Mu'arifin. (2023). "Survei Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran PJOK di SMP Sekabupaten Ponorogo." *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2), 88–103. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/PJKR>.
- Nasution, Bayanuddin. (2023). "Metode Pembelajaran dan Teknik Mengajar dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) oleh Guru Pendidikan Agama Islam." *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 142. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16027>.
- Putri, E A, F Yuanta., H Setiyawan., Pendidikan Guru., Sekolah Dasar., and Universitas Wijaya Kusuma. (2025). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi Kenampakan Alam." 9(1), 1–10.
- Rachma, Alvina., Tuti Iriani., and Santoso Sri Handoyo. (2023). "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi

# ***EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies***

Vol 5 No 3 (2025) 1646–1661 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i3.10875

- Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement.” *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–16. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.
- Rufi, Laode Irlan., Muhtar Asshagab., and Asmuddin. (2023). “Studi Analisis Keterampilan Teknik Dasar Permainan Sepak Bola pada Pemain Sepak Bola Uho U-21.” *Journal Olympic (Physical Education, Health and Sport)*, 3(2), 211–20. <https://doi.org/10.36709/jolympic.v3i2.40>.
- Syarifudin., and Sohibul Mikroj. (2021). “Buku Panduan Guru PJOK.”
- Waruwu, Marinu. (2024). “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wulandari, Amelia Putri., Annisa Anastasia Salsabila., Karina Cahyani., Tsani Shofiah Nurazizah., and Zakiah Ulfiah. (2023). “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education*, 5(2), 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.