

**PEMANFAATAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SENAM LANTAI
KELAS VII SMP NEGERI 6 NATAR**

(Skripsi)

Oleh

INCIK MUHAMMAD AGUNG

2213051114



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PEMANFAATAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SENAM LANTAI KELAS VII SMP NEGERI 6 NATAR

Oleh

INCIK MUHAMMAD AGUNG

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pemanfaatan media canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi senam lantai di SMP Negeri 6 Natar. Senam lantai membutuhkan pemahaman visual dan praktis tentang gerakan, dan pemahaman dampak Canva sebagai media pembelajaran digital diharapkan dapat menginformasikan pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan desain pra-eksperimental dalam bentuk Studi Kasus Satu-Shot, populasi penelitian terdiri dari seluruh 96 siswa kelas tujuh, yang diambil sampelnya menggunakan total sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis Canva pada materi senam lantai. Media Canva memberikan pengaruh yang kuat terhadap motivasi di seluruh kelas sampel, dengan peningkatan dari 24,4% menjadi 67,3% di Kelas A, 73,1% menjadi 75,8% di Kelas B, 21,8% menjadi 76% di Kelas C, dan 86% menjadi 88,1% di Kelas D. Variabel lain di luar penelitian memengaruhi sisanya. Dapat disimpulkan media canva memiliki dampak yang kuat dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa senam lantai kelas tujuh di SMP Negeri 6 Natar, sebagaimana dibuktikan oleh koefisien korelasi yang kuat.

Kata kunci : Pembelajaran Media Canva, Motivasi Belajar, Senam Lantai

ABSTRACT

UTILIZATION OF CANVA MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION ON FLOOR GYMNASTICS MATERIAL IN GRADE VII OF SMP NEGERI 6 NATAR

BY

INCIK MUHAMMAD AGUNG

This study aims to determine the extent to which the use of Canva media has an impact on increasing student learning motivation in floor gymnastics material at SMP Negeri 6 Natar. Floor gymnastics requires a visual and practical understanding of movements, and understanding the impact of Canva as a digital learning medium is expected to inform the development of more effective and engaging teaching methods. Using a quantitative descriptive method with a pre-experimental design in the form of a One-Shot Case Study, the study population consisted of all 96 seventh-grade students, sampled using total sampling. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The results showed a significant increase in student learning motivation through Canva-based learning in floor gymnastics material. Canva media had a strong influence on motivation across all sample classes, with an increase from 24.4% to 67.3% in Class A, 73.1% to 75.8% in Class B, 21.8% to 76% in Class C, and 86% to 88.1% in Class D. Other variables outside the study influenced the rest. It can be concluded that Canva media has a strong and significant impact on increasing the learning motivation of seventh grade floor gymnastics students at SMP Negeri 6 Natar, as evidenced by the strong correlation coefficient.

Keywords: Canva Media Learning, Learning Motivation, Floor Gymnastics

**PEMANFAATAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SENAM LANTAI
KELAS VII SMP NEGERI 6 NATAR**

Oleh

INCIK MUHAMMAD AGUNG

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

Sarjana Pendidikan

Pada

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
Program Studi Pendidikan Jasmani**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: PEMANFAATAN MEDIA CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PADA MATERI SENAM LANTAI KELAS VII
SMP NEGERI 6 NATAR

Nama

: *Jocik Muhammad Agung*

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2213051114

Program Studi

: Pendidikan Jasmani

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

[Signature]
Lungit Wicaksono, M.Pd.
NIP 198303082015041002

[Signature]
Dr. Riyan Jaya Sumantri, M.Pd.
NIP 199306072025061004

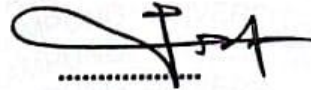
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

[Signature]
Dr. Muhammad Nurwahidin M.Ag., M.Si. *f*
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

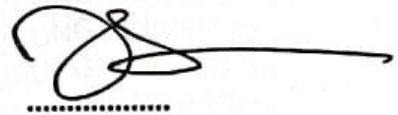
Ketua : Lungit Wicaksono, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Riyan Jaya Sumantri, M.Pd.



Penguji : Joan Siswoyo, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Desember 2025

SURAT PERNYATAAN

Bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Incik Muhammad Agung
MPM : 2213051114
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan Ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian atau implimentasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademi;
2. Pada Karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 10 Desember 2025

Yang membuat pernyataan




Incik Muhammad Agung
NPM 221305111

RIWAYAT HIDUP



Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, yang lahir dari pasangan Bapak Anton Antariksa dan Ibu Kasmilah. Pendidikan formal penulis dimulai di Sekolah Dasar Negeri 1 Sukarame Dua, yang berhasil diselesaikan pada tahun 2016. Kemudian, Penulis melanjutkan ke SMP Negeri 15 Bandar Lampung dan menyelesaikannya pada tahun 2019. Pendidikan menengah atasnya ditempuh di SMA Perintis 1 Bandar Lampung, yang diselsaikan pada tahun 2022.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Jasmani, Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan pada tahun 2022. Selama masa studinya, penulis aktif terlibat dalam Unit Kegiatan Mahasiswa Koperasi Mahasiswa Universitas Lampung. Penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata di Desa Mulyo Jadi, Kecamatan Gunung Terang, Kabupaten Tulang Bawang Barat, serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan di Sekolah Menengah Pertama Wacana 3, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

Selama penulis menempuh pendidikan dari melalui sekolah dasar hingga menjadi mahasiswa penulis memiliki prestasi diantaranya sebagai berikut :

- 1 Juara II Lampung Hockey *Tournament* 2024
- 2 Mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa Tingkat Universitas 2024
- 3 Pra-PON Cabang Olahraga Hockey Aceh-Sumut 2024
- 4 Kejurnas Junior Hockey U-21 Jawa Barat 2025
- 5 Ketua Pengurus Unit Kreativitas Olahraga KOPMA 2025
- 6 Publish Jurnal Sinta 4 pada bidang Pendidikan Jasmani 2025

Demikian riwayat hidup penulis, semoga bermanfaat dan penulis mengucapkan terimakasih banyak.

MOTTO

**“ PERSEVERE WITH PASSION, EMBRACE CHALLENGES, AND LET
KNOWLEDGE SHAPE YOUR FUTURE”**

(INCIK MUHAMMAD AGUNG)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Skripsi ini kupersembhkan kepada kedua orang tuaku tercinta yang memberikan kasih sayang dukungan, motivasi, serta doanya.

BAPAK ANTON ANTARIKSA & IBU KASMILAH

Teman-teman Pendidikan Jasmani Angkatan 2022

SERTA

ALMAMATER TERCINTA UNIVERSITAS LAMPUNG

SANWACANA

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan yang berjudul **“Pemanfaatan Media Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar”** merupakan salah satu persyaratan utama untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Jasmani di Universitas Lampung.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa proses penyelesaian karya ini tidak terlepas dari berbagai masukan, nasihat, arahan, dorongan, serta dukungan yang diberikan oleh sejumlah pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada individu-individu berikut yang telah memberikan motivasi dan bimbingan berharga sejak awal hingga akhir pelaksanaan skripsi ini:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.I.P.M., ASEAN Eng. sebagai Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung;
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag.,M.Si., sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Joan Siswoyo, M.Pd., selaku sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Jasmani Universitas Lampung sekaligus bertindak sebagai penguji utama. Kontribusi beliau melalui kritik, saran, pengetahuan, motivasi, dan nasihat yang sangat konstruktif dan berharga telah memberikan dukungan bagi penulis dalam proses penyelesaian karya ini.
5. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Bapak Lungit Wicaksono, M.Pd., sebagai dosen pembimbing I, yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, pengetahuan, nasihat, dan motivasi dengan kesabaran luar biasa sepanjang proses penyusunan skripsi ini.

6. Terima kasih yang sama besarnya ditujukan kepada Bapak Dr. Riyan Jaya Sumantri, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, pengetahuan, nasihat, dan motivasi yang sangat bermanfaat dan berharga bagi perkembangan penulis.
7. Bapak dan Ibu dosen serta staf administrasi Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Lampung, yang telah mendidik penulis, menyediakan berbagai bekal ilmu pengetahuan, motivasi, kritik, dan saran yang sangat bermanfaat dan berharga dalam perjalanan akademik ini.
8. Kepada ayahanda tercinta, Anton Antariksa, yang menjadi pahlawan dan teladan bagi penulis, penulis mengucapkan terima kasih atas segala perjuangan untuk kehidupan penulis. beliau telah mendidik, memotivasi, mendukung, dan mengajarkan nilai-nilai kebaikan dalam hidup penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi hingga jenjang sarjana. Semoga ayah selalu sehat dan panjang umur, karena kehadiran ayah sangat penting dalam setiap perjuangan dan pencapaian hidup penulis.
9. Kepada ibunda tercinta, Kasmilah, yang merupakan pintu surga dan penyemangat utama penulis, penulis menyampaikan terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah habis, motivasi luar biasa, dan doa-doa yang selalu diberikan. Dukungan dan perjuangan ibu telah membawa penulis ke titik ini. Semoga ibu selalu sehat dan panjang umur, karena kehadiran ibu sangat berarti dalam setiap langkah dan prestasi hidup penulis.
10. Penulis juga berterima kasih kepada kedua saudara kandung yang sangat disayangi, Incik Muhammad Hadi dan Incik Muhammad Maulana, serta keluarga besar, atas doa-doa mereka yang selalu memberikan semangat.
11. Terima kasih yang tulus ditujukan kepada sahabat-sahabat penulis, yaitu Caesar Marischa Saputri, Sabryna Anggraini, Nabila Azzahra, M. Salman Abdurohman, Vina Natalia, Resti Anita Sari, Arimbi Catur Wulandari, Astri Tiara Nasti, Hazay Tigo Arvaico, Sukma Maulana, Fauziah Andini, Dio Wahyu Pratama, Floren Artesis Tungguna, Hurung Antar Benua, Evita Nur Septiana, Aulia Khoirunnisa, Anjelia Maleta, Nadyatul Zannah, Andrin Tian Khansa, Lyda Anjani, Aditia Saputra, Ainun Najwa Inari, Suryono, Adi Prayitno, Rizki Aziz, Salsabilla Nurhaliza, Isna Maulida, Raffi Ulpa, Somad

Septian, Rina Tri Astuti, Esi Putri, Dina Suryani, Arista Amanda Putri Sanu, Reza Maharani, Aldi Firmansyah, Dian Sahrani, Varah Aulia, Dea Pratiwi, Erni Safitri, Cindy Safrina, Dewi Shinta, Meyselly, Jea Amanda Putri Ardira, Dewi Sartika, Dwi Citra Widya Nigsih, Afifah Fitri, Reza Fahlendi, Mayada Anggraini, M. Arsyah Algivari, Muhammad Naufal, Fadhil Arief, dan Andrian Satya H, atas dukungan dan persahabatan mereka.

12. Penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan di program S1 Pendidikan Jasmani angkatan 2022, atas bantuan, kerja sama, dan kebersamaan yang telah diberikan selama ini.
13. Terima kasih juga ditujukan kepada teman-teman seperjuangan selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengalaman Lapangan (PLP) Universitas Lampung tahun 2025 di Desa Mulyo Jadi, Kecamatan Gung Terang, Kabupaten Tulang Bawang Barat, yaitu Okta Putra Riyadi, M. Rafli Fauzi, Faiza Anindya Putri, Intan Permata S.P., Aning Dwi Widiyanti, Erika Yunisa Pratiwi, Tiara Wulandari Amin, Annisa, dan Dela Hikma Wati, atas kebersamaan, dukungan, semangat, serta doa-doa terbaik mereka.
14. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada sosok yang diam-diam berjuang tanpa henti, seorang laki-laki sederhana dengan ambisi tinggi, namun sering kali sulit dipahami isi pikiran dan hatinya. Terima kasih kepada penulis skripsi ini, yaitu diri sendiri, Incik Muhammad Agung, anak bungsu yang kini melangkah menuju usia 22 tahun, yang dikenal keras kepala namun terkadang bersikap seperti anak kecil pada umumnya. Terima kasih telah hadir di dunia ini, bertahan sejauh ini, dan terus melangkah melewati tantangan yang diberikan semesta. Terima kasih karena tetap berani menjadi diri sendiri. Penulis bangga atas setiap langkah kecil yang diambil, atas pencapaian yang mungkin tidak selalu dirayakan orang lain. Meskipun harapan terkadang tidak sesuai dengan yang diberikan semesta, tetaplah belajar menerima dan bersyukur atas segala yang diperoleh. Jangan pernah lelah untuk terus berusaha, dan berbahagialah di mana pun berada. Rayakan segala hal dalam diri sendiri dan jadikan diri bersinar di mana pun bertumpu. Penulis berdoa agar langkah-langkah kecil ini selalu diperkuat, dikelilingi oleh orang-orang hebat, dan mimpi-mimpi satu per satu terwujud.

15. Kepada engkau yang kelak ditakdirkan menjadi pendamping hidup penulis, keberadaanmu telah menjadi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Meskipun penulis belum mengetahui siapa dan di mana dirimu, namamu selalu dititipkan dalam setiap doa. Semoga engkau selalu dijaga dalam iman dan kebaikan. Jika engkau adalah jodoh yang dipilih Allah, penulis yakin kita akan dipertemukan pada waktu yang tepat. Skripsi ini menjadi bukti bahwa tidak ada wanita lain yang mendampingi perjuangan ini. Saat waktunya tiba, semoga hatimu tetap tenang saat membacanya.

Demikianlah yang dapat penulis sampaikan dalam karya sederhana ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi penulis serta kita semua, terutama dalam kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Jasmani. Aamiin.

Bandar Lampung, 10 Desember 2025
Penulis,



Inek Muhammad Agung
NPM 2213051114

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIR	vi

I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pemanfaatan.....	6
2.2 Media Pembelajaran Canva	7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Canva	7
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran Canva	8
2.2.3 Macam Media Pembelajaran Canva	10
2.3 Aplikasi Canva	12
2.3.1 Pengertian Aplikasi Canva	12
2.3.2 Fitur – Fitur Aplikasi Canva	13
2.3.3 Langkah – Langkah penggunaan Aplikasi Canva	15
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva.....	19
2.4 Motivasi Belajar	20
2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar	20
2.4.2 Indikator Motivasi Belajar	22
2.4.3 Fungsi Motivasi Belajar	23
2.5 Hakikat Pembelajaran Senam Lantai.....	24
2.5.1 Pengertian Senam Lantai	24
2.5.2 Aktivitas Pembelajaran Senam Lantai	26
2.6 Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	33
2.6.1 Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	33
2.6.2 Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	33
2.6.3 Manfaat Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)	35
2.6.4 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	36

2.7	Penelitian Relevan	37
2.8	Kerangka Berpikir	40
2.9	Hipotesisi penelitian	41
III.	METODE PENELITIAN.....	42
3.1	Metode Penelitian	42
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.3	Populasi dan Sampel.....	43
3.3.1	Populasi.....	43
3.3.2	Sampel	43
3.4	Desain Penelitian	44
3.5	Variable Penelitian	45
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	45
3.7	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	46
3.7.1	Instrumen	46
3.7.2	Teknik Pengumpulan Data	47
3.8	Uji Validitas dan Reliabilitas Intrumen	48
3.9	Teknik Analisis Data	55
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
4.1	Hasil Penelitian.....	62
4.1.1	Deskripsi Data.....	62
4.1.2	Pengujian Persyaratan Analisis Data	66
4.1.3	Pengujian Hipotesis	70
4.2	Pembahasan	84
V. .	KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Implikasi	96
5.3	Saran	97
	DAFTAR PUSTAKA.....	98
	LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Populasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Natar.....	43
2. Pedoman Pemberian Skor pada Angket lembar validasi	48
3. Uji Validitas Instrumen Penelitian Pembelajaran Media Canva Pertemuan Pertama (Variabel X).....	49
4. Uji Validitas Instrumen Penelitian Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Variabel Y).....	50
5. Uji Validitas Instrumen Penelitian Pembelajaran Media Canva Pertemuan Kedua (Variabel X)	51
6. Uji Validitas Instrumen Penelitian Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Variabel Y)	52
7. Uji Reliabilitas Penelitian Pembelajaran Media Canva Pertemuan Pertama (Variabel X).....	53
8. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Motivasi Belajar Pertemuan Pertama (Variabel Y).....	54
9. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pembelajaran Media Canva Pertemuan Kedua (Variabel X)	54
10. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Variabel Y)	55
11. Pedoman interpretasi terhadap koefisien korelasi.....	58
12. Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel X).....	63
13. Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif Variabel (Y).....	64
14. Hasil Uji Normalitas	67
15. Hasil Uji Linearitas	67
16. Hasil Analisis Korelasi Bivariate Correlations.....	68
17. Pedoman interpretasi terhadap koefisien korelasi	70
18. Hasil Uji Hipotesis Parsial Variabel X.....	71
19. Persentase dan Kategori Tingkat Pembelajaran Media Canva.	72
20. Hasil Uji Parsial Variabel Y	73
21. Persentase dan Kategori Tingkat Motivasi Belajar	74
22. Uji Simultan.....	74
23. Coefficient	78
24. Model Summary	80
25. Pedoman interpretasi terhadap koefisien korelasi.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Situs Canva untuk Mengunduh Aplikasi.....	16
2. Tampilan Situs Canva Untuk Mendaftar Akun	17
3. Tampilan Beranda Pada Canva	18
4. Tampilan Proses Mengedit Pada Canva	18
5. Tampilan Format untuk Mengunduh Desain.....	18
6. Cara melakukan guling depan	27
7. Cara melakukan membantu guling depan	27
8. Cara melakukan guling belakang	29
9. Cara melakukan membantu guling belakang	29
10. Cara melakukan sikap kayang	30
11. Cara melakukan membantu sikap kayang.....	30
12. Cara melakukan sikap lilin	31
13. Cara melakukan membantu sikap lilin	32
14. Kerangka Berpikir.....	40
15. Desain One-Shot Case Study.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	106
2. Surat Balasan Penelitian.....	107
3. Surat Izin Uji Validator.....	108
4. Uji Validator Ahli Media	109
5. Uji Validator Ahli Materi.....	110
6. Uji Validator Ahli Psikologis.....	111
7. RPP Senam Lantai.....	112
8. Angket (Kuesioner)	115
9. Lembar Observasi Lembar Observasi	116
10. Hasil Data SMP Negeri 6 Natar	119
11. Formulir Data SMP Negeri 6 Natar	127
12. Uji Validitas	133
13. Uji Reliabilitas	137
14. Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif.....	138
15. Hasil Uji Normalitas	139
16. Hasil Uji Linearitas	140
17. Hasil Uji Signifikan Koefisien Korelasi	141
18. Hasil Uji Hipotesis Deskriptif.....	142
19. Hasil Uji Hipotesis Asosiatif.....	143
20. Dokumentasi Pengambilan Data	145
21. Bahan Ajar Media Canva	148

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dianggap sebagai komponen yang sangat penting dan fundamental dalam kemajuan suatu bangsa. Hal ini krusial untuk mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang fisik, kesehatan, serta rekreasi (Pratiwi & Oktaviani, 2017). Sebagai elemen utama dalam kerangka pendidikan nasional, PJOK menekankan penguatan kebugaran tubuh, kemahiran gerak, serta pembinaan kapasitas intelektual, emosional, sosial, dan etis siswa melalui kegiatan fisik yang melibatkan pembelajaran yang terus-menerus. (Suhairi et al., 2022). Mata pelajaran PJOK memainkan peran penting dalam membentuk gaya hidup sehat dan aktif di kalangan siswa, yang merupakan fondasi utama dalam menciptakan generasi yang produktif dan berkualitas (Cahyaningtias & Ridwan, 2021).

Dalam konteks pembelajaran PJOK, senam lantai merupakan salah satu materi pembelajaran yang memiliki peranan signifikan. Senam lantai, sebagai cabang dasar dalam aktivitas senam, dapat dilakukan secara individu maupun kelompok tanpa menggunakan alat bantu khusus (Murtaqi et al., 2018). Aktivitas ini meliputi gerakan-gerakan fundamental seperti guling depan, guling belakang, sikap lilin, kayang berdiri dengan kepala, berdiri dengan tangan, meroda, rentang kaki, dan lenting tangan ke depan yang berfungsi mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik siswa. Namun demikian, kenyataannya pembelajaran senam lantai kerap kurang diminati oleh sebagian siswa, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar serta prestasi pada materi ini (Maulana et al., 2020).

Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk di bidang PJOK. Guru di era modern menghadapi tantangan untuk membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan

mudah dipahami oleh peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar mereka (Yassin & Bashir, 2024). Motivasi belajar sendiri merupakan dorongan internal yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan tertentu (Gumilar et al., 2024). Adanya motivasi yang baik pada siswa terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar secara signifikan (Fajrina et al., 2018). Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan gaya belajar siswa untuk mengoptimalkan keberhasilan proses belajar-mengajar (Lutfi et al., 2019).

Salah satu inovasi media pembelajaran yang semakin populer di era digital adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis online yang menyediakan berbagai fitur menarik, mudah digunakan, dan fleksibel dalam pembuatan materi pembelajaran interaktif seperti presentasi, poster, infografik, dan video edukasi (Putra et al., 2024). Dengan desain yang variatif dan atraktif, media pembelajaran berbasis canva mampu meningkatkan kreativitas guru dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Fitria et al., 2024). Keunggulan Canva meliputi kemudahan akses melalui berbagai perangkat, resolusi gambar yang baik, serta waktu pengerjaan yang efisien, sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik bagi siswa (Syafriza et al., 2022).

Penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti video edukasi yang dikembangkan menggunakan Canva, menunjukkan relevansi yang signifikan dalam mengatasi kejenuhan serta keseragaman metode pengajaran konvensional, yang sering kali menjadi faktor utama dalam penurunan motivasi belajar siswa (Nasution et al., 2023). Instrumen ini telah terbukti ampuh dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang kondusif dan menarik, sekaligus memperdalam pemahaman konten serta merangsang keterlibatan aktif peserta didik sepanjang proses edukasi (Murtiyani et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan media Canva diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi senam lantai kelas VII di SMP Negeri 6 Natar, sehingga dapat mengoptimalkan prestasi serta kualitas pembelajaran PJOK secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, penulis menawarkan Berdasarkan tantangan yang diidentifikasi di lapangan, penulis mengusulkan penerapan media pembelajaran Canva sebagai instrumen pendukung yang efisien dalam kegiatan belajar senam lantai. Hasil pembelajaran merujuk pada kompetensi yang dicapai peserta didik setelah menjalani proses edukasi yang terorganisir secara sistematis. Peserta didik dapat menunjukkan peningkatan semangat dan penguasaan materi berkat integrasi elemen visual interaktif yang disediakan oleh Canva. Penerapan media ini diantisipasi mampu merangsang minat belajar, khususnya bagi siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis Canva, sehingga membuat pengalaman edukasi lebih menarik dan lebih mudah dipahami

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva memainkan peran krusial dalam mendukung pendidik menyampaikan konten dengan pendekatan yang lebih inovatif dan partisipatif. Media ini tidak hanya memungkinkan penyajian teori dan praktik senam lantai dengan kejelasan yang lebih baik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa secara substansial. Melalui beragam fitur visual yang memikat, Canva memfasilitasi pemahaman siswa terhadap tahapan-tahapan senam lantai, sehingga mendukung realisasi sasaran pembelajaran secara maksimal. Oleh sebab itu, penulis berminat untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar,” dengan tujuan mengevaluasi keefektifan media tersebut dalam memperbaiki mutu proses dan capaian pembelajaran siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang timbul sebagai berikut:

1. Beberapa siswa SMP Negeri 6 Natar kurang berani melakukan praktik senam lantai, hal ini tercermin pada saat pembelajaran praktik senam lantai siswa lebih condong melihat temannya yang berani melakukannya.

2. Belum diketahuinya tingkat motivasi belajar senam lantai siswa SMP Negeri 6 Natar.
3. Keterbatasan guru PJOK yang kurang memadai dalam penggunaan media pembelajaran senam lantai.
4. Belum diketahuinya pengaruh antara pembelajaran media canva dengan motivasi belajar senam lantai siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Natar..

1.3 Batasan Masalah

Dengan luasnya masalah yang muncul terkait penerapan media Canva dalam proses pembelajaran dan dampaknya terhadap motivasi siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama, penelitian ini menetapkan batasan fokus pada "Pemanfaatan Media Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar."

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan yang telah dibahas sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pembelajaran menggunakan media Canva pada materi Senam Lantai untuk siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Natar?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa terhadap materi Senam Lantai di Kelas VII SMP Negeri 6 Natar?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan dari pembelajaran dengan media Canva terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu: Mengidentifikasi implementasi pembelajaran media Canva pada materi Senam Lantai untuk siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Natar.

1. Mengukur tingkat motivasi belajar siswa terhadap materi Senam Lantai di Kelas VII SMP Negeri 6 Natar.

2. Menentukan apakah ada pengaruh signifikan dari pembelajaran dengan media Canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut ini akan diuraikan mengenai manfaat penelitian secara teoritis dan praktis:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini diharapkan berkontribusi sebagai sumber pengetahuan mengenai dampak penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi Senam Lantai kelas VII.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Senam Lantai.

2. Bagi Guru

Sebagai acuan untuk memperkenalkan penggunaan media Canva dan memahami motivasi belajar siswa dalam pelajaran Senam Lantai, sehingga dapat disesuaikan dengan metode pengajaran yang tepat.

3. Bagi Lembaga

Berfungsi sebagai panduan untuk mengidentifikasi gaya belajar dan motivasi siswa, sehingga sekolah dapat menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran dengan media Canva.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang relevan untuk penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media Canva dalam pembelajaran siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pemanfaatan

Istilah "pemanfaatan" berasal dari kata dasar "manfaat", yang secara umum merujuk pada konsep kegunaan atau keuntungan. Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, kata ini berakar dari "manfaat" yang bermakna berguna atau memberikan faedah, kemudian mendapat imbuhan "pe-an" yang menunjukkan suatu proses, metode, atau Tindakan (Widyantari, 2023). mendefinisikan pemanfaatan sebagai proses, cara, atau aktivitas yang memberikan nilai kegunaan. Sementara itu, Poerwadarminto (2002) menjelaskan bahwa pemanfaatan merupakan suatu kegiatan, prosedur, atau langkah yang bertujuan untuk meningkatkan utilitas dari sesuatu yang sudah ada. Secara etimologis, kata ini terbentuk dari "manfaat" yang berarti faedah, dengan imbuhan "pe-an" yang mengindikasikan proses atau tindakan dalam memanfaatkan. Oleh karena itu, pemanfaatan dapat dipahami sebagai suatu mekanisme atau pendekatan untuk menghasilkan manfaat. Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan merujuk pada kemampuan pendidik untuk mengoptimalkan aplikasi Canva sebagai instrumen pendukung dalam merancang materi ajar yang akan diterapkan pada mata kuliah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Sudjana & Rivai sebagaimana dikutip Pagarra H & Syawaludin (2022) yang mengatakan bahwa manfaat dari media elektronik secara garis besar itu tidak jauh berbeda dengan media pembelajaran pada umumnya, diantaranya yaitu :

1. Pembelajaran yang disajikan secara menarik dapat meningkatkan daya tarik dari peserta didik terhadap materi, sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar mereka .
2. Penyajian bahan ajar yang jelas dan terstruktur akan membantu peserta didik dalam memahami isi pelajaran, sehingga kemungkinan besar mereka dapat mencapai tujuan dari pada pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Metode pembelajaran menjadi lebih variasi, tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal melalui untaian kata-kata dari seorang pendidik, sehingga dapat meminimalisir rasa bosan dan mencegah pendidik kelelahan, terutama jika pendidik mengajar dalam setiap jam Pelajaran.
4. Peserta didik menjadi lebih banyak beraktivitas dari pada hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik, seperti halnya mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain..

2.2 Media Pembelajaran Canva

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Canva

Istilah "media" berasal dari kata Latin "medium", yang secara literal bermakna tengah, perantara, atau pengantar. Dalam konteks proses pembelajaran, media umumnya dipahami sebagai berbagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, serta menyusun ulang informasi visual maupun verbal (Hasanah, 2020).

Pada dasarnya, media berperan sebagai sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima, yang mampu merangsang aspek kognitif, emosional, perhatian, dan minat audiens dalam hal ini siswa sehingga mendukung terwujudnya proses belajar mengajar yang efektif. Pemanfaatan media secara kreatif dapat memfasilitasi siswa untuk belajar dengan lebih optimal, sekaligus meningkatkan kinerja mereka sesuai dengan sasaran yang ditetapkan (Nikmatussaidah, 2021). Berdasarkan observasi selama mengajar di sekolah dasar, sejumlah besar siswa masih kesulitan memahami gambaran proses pencernaan manusia, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu mengilustrasikan proses tersebut secara konkret (Setyawati et al., 2024).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah sarana perantara atau pengantar yang berfungsi menyampaikan informasi baik visual maupun verbal dari komunikator kepada komunikan dalam bentuk grafis, fotografis, maupun elektronik untuk selanjutnya dapat ditangkap, diproses, dan disusun kembali sehingga

mendorong proses pembelajaran pada peserta didik. Tanpa kehadiran media, informasi yang disampaikan cenderung sulit diterima dengan optimal oleh penerima.

Oleh karena itu, dalam konteks kegiatan pembelajaran, media menjadi elemen esensial yang tak tergantikan. Pentingnya media ini melahirkan konsep media pembelajaran sebagai sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar-mengajar di kelas, yang melibatkan interaksi komunikasi antara pendidik, peserta didik, dan materi ajar.

Secara lebih mendalam, media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk alat yang mampu menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang aspek kognitif, emosional, perhatian, serta minat dan motivasi peserta didik untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan instruksional (Tafonao, 2018). Media tersebut dianggap sebagai media pembelajaran jika membawa pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau pedagogis (Yeni et al., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang menjembatani hubungan langsung antara pendidik dan peserta didik, merangsang dimensi pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta kemauan mereka guna mencapai tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran Canva

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam proses pendidikan, karena alat ini secara signifikan berkontribusi terhadap efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang telah dijabarkan oleh beberapa ahli. Berdasarkan analisis terhadap fungsi-fungsi tersebut, teridentifikasi tiga fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai sumber belajar, fungsi semantik, dan fungsi manipulatif:

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar alternatif selain guru, karena sumber belajar tidak terbatas pada pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik saja, melainkan mencakup elemen-elemen yang lebih luas. Hal ini selaras dengan definisi sumber belajar sebagai komponen sistem instruksional yang melibatkan pesan, alat, orang, teknik, dan lingkungan untuk memengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran efektif dalam menyediakan sumber belajar bagi siswa.
2. Fungsi semantik berkaitan dengan istilah, simbol, sifat objek, hubungan konsep, proses, dan elemen lain yang sulit diungkapkan secara verbal. Media pembelajaran membantu mengatasi kompleksitas komunikasi ini dengan memanfaatkan elemen visual atau audiovisual, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Ketiga, fungsi manipulatif memungkinkan media untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera manusia. Misalnya, media dapat memvisualisasikan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung, memperpendek waktu yang diperlukan untuk memahami proses panjang, menghadirkan ulang kejadian masa lalu, memfasilitasi pemahaman objek yang tidak terlihat oleh mata telanjang, menjelaskan gerakan yang terlalu cepat atau lambat, memperjelas suara, atau menyederhanakan objek yang sangat kompleks.

Selain itu, dari perspektif pengguna, yaitu siswa, media pembelajaran memiliki dua fungsi tambahan: fungsi sosiokultural dan fungsi psikologis:

1. Fungsi sosiokultural membantu mengakomodasi keragaman sosiokultural di antara siswa, yang sering kali menjadi tantangan dalam kelas heterogen. Media pembelajaran dapat memberikan persepsi yang seragam, sehingga mengurangi hambatan yang timbul dari perbedaan karakteristik individu.
2. Fungsi psikologis mencakup beberapa aspek, seperti menarik perhatian siswa (fungsi atensi), merangsang emosi, penerimaan, dan penolakan (fungsi afektif), memberikan pengetahuan dan pengalaman baru (fungsi

kognitif), membantu penguasaan keterampilan motorik (fungsi psikomotorik), membangun imajinasi melalui media audio-visual atau interaktif (fungsi imajinatif), serta membangkitkan motivasi belajar (fungsi motivasi).

Di luar fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran juga menawarkan manfaat praktis bagi para pemangku kepentingan, baik guru maupun siswa. Bagi guru, manfaatnya meliputi:

1. Kemampuan untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa,
2. Menyajikan bahan ajar yang lebih konkret terutama untuk materi abstrak seperti matematika, fisika, atau biologi menyediakan pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang terstruktur,
3. Menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan menghindari kebosanan, serta menawarkan variasi metode dan media yang beragam.

Adapun bagi siswa, manfaatnya mencakup peningkatan motivasi, minat, dan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran, bantuan dalam memahami materi yang diajarkan, serta kesadaran untuk memilih media pembelajaran yang paling efektif melalui berbagai pilihan yang tersedia. Dengan demikian, media pembelajaran seperti Canva tidak hanya memperkaya proses pendidikan tetapi juga memastikan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan bermakna.

2.2.3 Macam-Macam Media Pembelajaran Canva

Media pembelajaran memiliki berbagai macam media yang dapat digunakan untuk pembelajaran, untuk itu diperlukan pemahaman terhadap macam-macam media pembelajaran untuk memudahkan dalam memilih media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan. Menurut Newby dkk, sebagaimana yang dikutip oleh Yaumi (2021) dalam bukunya, terdapat 6 macam media pembelajaran, yaitu:

1. Relia, media pembelajaran yang mengandalkan pancaindra (melihat, mendengar, mencium, merasa, meraba) karena akan berinteraksi

langsung dengan media pembelajaran, misal seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, ataupun artefak.

2. Model, benda pengganti atau benda tiruan tiga dimensi yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa, misalnya seperti bola dunia, anatomi manusia dan lain-lain.
3. Teks, berikan huruf-huruf dan angka-angka yang biasa tersaji berupa bahan cetak, di layar komputer, ataupun papan tulis.
4. Visual, visual terdiri dari visual cetak (gambar, grafik, dan poster), visual proyektor (*Overhead Projector* dan *Powerpoint*), dan visual pajangan seperti papan tulis.
5. Audio, yang dimaksud adalah berupa suara manusia, suara hewan, suara alam, dan suara yang direkam atau didengar secara langsung dan hanya mengandalkan indera pendengaran.
6. Video, media yang menampilkan gambar bergerak disertakan dengan audio yang ditampilkan pada televisi atau monitor komputer serta laptop.
7. Multimedia, media ini merupakan penggabungan dari beberapa media, yaitu teks, visual, audio, realia, dan model yang digunakan secara bersama-sama yang biasa dikendalikan oleh komputer.

Adapun menurut Shoffa (2023), macam-macam media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kelompok besar yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

1. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran karena berupa audio atau suara. Media ini menyampaikan pesan verbal (berupa kata-kata) dan non verbal (bunyi-bunyian, musik, dan lain-lain).
2. Media visual adalah media yang hanya melibatkan penglihatan, misalnya seperti berupa media cetak-verbal, cetak-grafis, dan visual non-cetak. Contoh media visual adalah gambar, lukisan, miniatur, *mock up*, dan diorama.
3. Media audio visual, media ini melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang disampaikan

berupa pesan verbal dan juga non verbal, contoh dari media audio visual adalah film, video, animasi, dan lain-lain.

4. Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam satu proses, karena media ini memberikan pengalaman secara langsung misal seperti karyawisata, pembelajaran dengan permainan atau simulasi, hingga bermain peran dan forum teater.

2.3 Aplikasi Canva

2.3.1 Pengertian Aplikasi Canva

Aplikasi Canva adalah salah satu sub bagian dari aplikasi yang bernama Canva yang telah diluncurkan pada tahun 2013. Canva adalah alat bantu desain dan publikasi daring dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membantu desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Canva adalah platform desain grafis dan konten publikasi yang sangat mudah dan lebih cepat dalam pengoperasiannya dibandingkan aplikasi desain grafis lainnya yang dapat digunakan untuk desain gambar, membuat video, membuat power point, hingga menyusun peta konsep, infografis, dan *planner* (Siddiq, 2025).

Menurut Amrina, et al., (2022) menjelaskan Canva ialah program desain daring yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, penanda buku, bulletin, serta lain sebagainya yang disediakan pada *software* Canva.

Dari pernyataan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Canva adalah aplikasi edit desain grafis gratis secara daring dengan cepat dan mudah digunakan yang menyediakan berbagai desain seperti brosur, spanduk, info grafis, *power point*, *planner*, dan lain sebagainya untuk membantu mendesain dan mempublikasikannya.

Canva memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan, termasuk disalah satunya adalah fitur Aplikasi Canva, yang diluncurkan pada tahun 2021 dengan maksud untuk membantu sekolah dalam pembelajaran daring. Melihat pembelajaran di sekolah sekarang yang dilakukan secara luring,

untuk itu penggunaan Aplikasi Canva bisa dilakukan untuk pembelajaran daring maupun luring di dalam kelas. Aplikasi Canva ditujukan untuk pendidik dan siswa dalam pembelajaran. Pendidik dan siswa bisa mengakses seluruh fitur Canva secara gratis tanpa batas dengan mendaftarkan akun pendidik untuk sekolah, guru, atau tenaga pendidik dan akun pelajar untuk siswa yang memenuhi syarat dari tingkat SD hingga SMA (Christiani et al., 2024).

Menurut Yuliana et al., (2023) Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Hal penting dalam proses desain pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Untuk itu, manfaat canva adalah:

1. Meningkatkan keterlibatan dengan konten asli dari berbagai kumpulan desain baik dari rencana pelaksanaan pembelajaran hingga laporan dan poster.
2. Menyampaikan umpan balik yang bermanfaat di satu tempat, menjangkau dan memberikan motivasi kepada siswa di mana pun mereka berada dengan umpan balik secara langsung.
3. Membantu siswa membangun keterampilan penting dengan mengajak siswa menggunakan Canva untuk mendemonstrasikan pembelajaran melalui berbagai desain yang disediakan Canva.

2.3.2 Fitur – Fitur Aplikasi Canva

Penggunaan Canva dalam konteks pendidikan semakin diperhatikan karena kemampuannya dalam menyajikan informasi secara visual yang memudahkan pemahaman dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan berbagai fitur yang disediakan, seperti template desain yang siap pakai, grafis, dan elemenelemen interaktif, Canva memberikan fleksibilitas

kepada guru untuk menghadirkan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Sebagai guru dan siswa yang menggunakan Aplikasi Canva, guru dan siswa dapat mengakses seluruh fitur-fitur Canva secara gratis (Christiani et al., 2024).

Adapun fitur-fitur Canva yang dapat diakses sebagai berikut:

1. Template atau templat (format desain)

Canva memiliki ratusan format desain dengan berbagai macam *template* yang disediakan sesuai kebutuhan seperti membuat poster, presentasi, lembar kerja, pamflet, planner, dan lain-lain. *Template* ini dapat diakses gratis (jika menggunakan akun guru dan siswa) dan berbayar (jika pengguna akun biasa) dengan maksud untuk menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran.

2. Elemen

Elemen merupakan berbagai macam garis dan bentuk, grafis, foto, video, audio, tabel, bagan, stiker, bingkai, dan lain-lain yang berguna untuk mendukung pembuatan desain agar lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

3. Mengunggah Foto, Video dan Audio

Selain Canva mempunyai elemen tersendiri dan terbatas, pengguna bisa mengunggah atau meng-*upload* foto, video dan audio sendiri sesuai kebutuhan dalam mendesain.

4. *Font*

Selain fitur foto, video, dan audio, pengguna Canva bisa memasukkan teks dan mengakses berbagai macam gaya tulisan menarik yang dapat dikreasikan dengan gaya, warna dan ukurannya.

Adapun fitur-fitur Canva yang dapat digunakan untuk menunjang guru dalam membuat media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Membuat presentasi layaknya aplikasi Microsoft Powerpoint
2. Membuat konten Instagram seperti *feed* dan animasi untuk kebutuhan siswa

3. Mendesain spanduk untuk berbagai kepentingan seperti papan pengumuman, jadwal piket, jadwal pelajaran, dan lain sebagainya
4. Mengedit video untuk berbagai platform media sosial, seperti Instagram, Facebook, TikTok, Pinterest, LinkedIn dan Youtube
5. Mendesain poster, flyer, brosur, iklan, postcard, *business card*, *newsletter*, dan *invoice*
6. Menyusun info grafis, peta konsep, kolase foto, *virtual background*, format kalender, lembar kerja, hingga perencanaan.

Selain fitur-fitur yang telah disebutkan, terdapat fitur lainnya yang dapat digunakan untuk media pembelajaran seperti video pembelajaran, e-modul, lembar kerja siswa, hingga bisa dijadikan media untuk *Ice Breaking*. Dapat disimpulkan, banyak fitur-fitur Aplikasi Canva yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang pembuatan media pembelajaran hingga dapat menciptakan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur ini, pembuatan media pembelajaran tidak akan menyita waktu banyak dan dapat meningkatkan kreativitas guru.

2.3.3 Langkah – Langkah penggunaan Aplikasi Canva

Canva adalah aplikasi desain berbasis web yang mudah digunakan dan gratis yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran yang unik. Banyak template yang dapat digunakan dari canva ini termasuk, infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, flayer, dokumen A4, cover majalah, undangan, desktop wallpaper, sertifikat, sampul buku, pengumuman menu, surat, kepala surat, label, lembar kerja, jadwal kelas, dan sebagainya. Adapun cara menggunakan aplikasi canva ini meliputi: membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain (Nisa et al., 2025).

Langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva melalui laptop untuk membuat desain media pembelajaran:

1. Mengunduh aplikasi Canva

Aplikasi Canva bisa diunduh melalui *Play Store* untuk pengguna android, *App Store* untuk pengguna iOS dengan mencari Canva di penelusuran atau melalui situs resmi Canva.com untuk mengunduh aplikasi Canva bagi pengguna *Windows* dan *Mac OS*

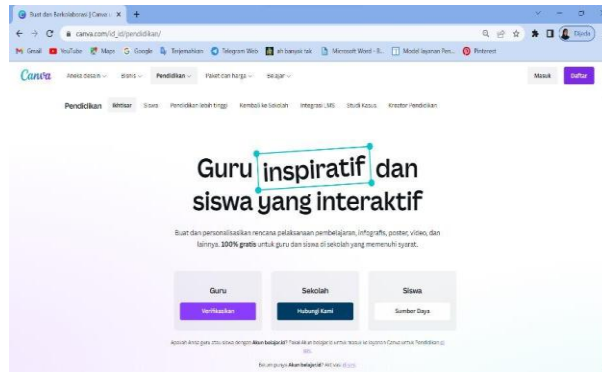


Gambar 2.1 Tampilan Situs Canva untuk Mengunduh Aplikasi

2. Membuat Akun Canva

Langkah berikutnya adalah membuat akun Canva, setelah membuka aplikasi Canva, akan muncul pilihan untuk mendaftar dengan melalui Facebook, Google atau dengan email yang sudah ada. Untuk menikmati Aplikasi Canva, guru mendaftarkan akun dengan email dan memenuhi dokumen yang menunjukkan kualifikasi mengajar. Untuk siswa, cukup mendaftar akun Canva dengan email biasa dan guru akan mengundang siswa untuk bergabung di Aplikasi Canva.

Jika guru dan siswa memiliki domain email pendidikan yang terverifikasi dan telah bekerja sama dengan Canva, guru dan siswa bisa langsung mendapatkan akses. Contoh domain email pendidikan yang telah bekerja sama dengan Canva adalah akunbelajar.id yang mana sebuah platform untuk kebutuhan kegiatan belajar mengajar baik secara tatap muka maupun jarak jauh yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

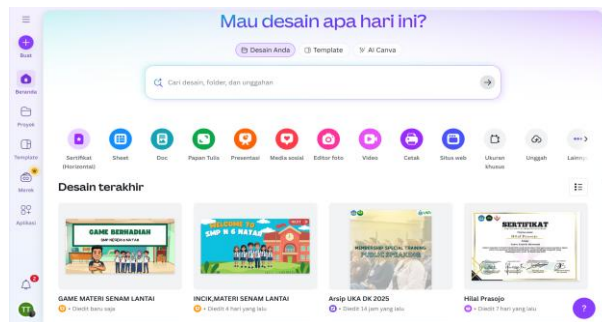


Gambar 2.2 Tampilan Situs Canva Untuk Mendaftar Akun

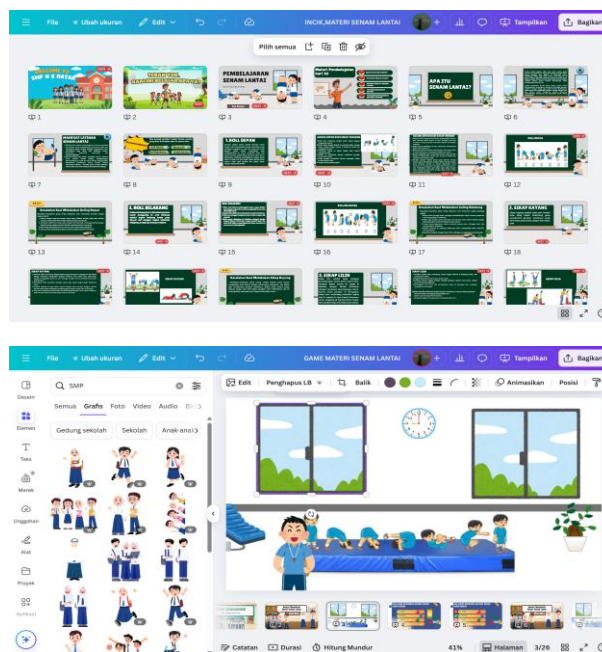
3. Membuat Desain Canva

Setelah membuat akun Canva, guru dan siswa bisa mengakses secara keseluruhan aplikasi dengan gratis sesuai kebutuhan. Untuk Aplikasi Canva, terlebih dahulu guru membuat kelas seperti halnya fitur dari platform *Google Classroom* dan setelahnya guru dapat mengundang siswa untuk masuk ke dalam kelas Canva yang telah dibuat.

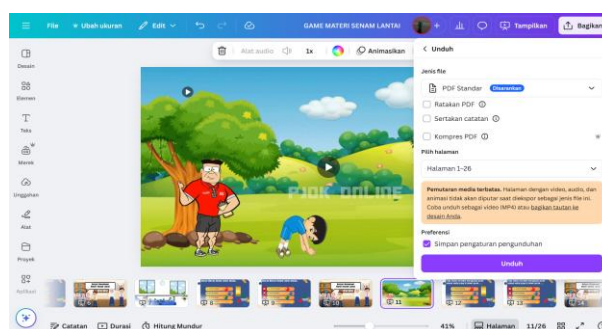
Setelahnya, jika guru ingin membuat sebuah desain, guru atau siswa bisa mencari di penelusuran desain yang diinginkan, pilih yang desain yang disukai dan klik untuk mengedit desain tersebut lebih lanjut. Atau jika guru dan ingin membuat sebuah desain baru, langkahnya adalah bisa mengeklik “Buat Desain” yang berada di pojok kanan atas, lalu sesuai ukuran canvas dengan desain yang ingin dibuat, kemudian guru atau siswa akan masuk pada tampilan untuk proses mengedit. Langkah terakhir adalah menyimpan desain dengan cara mengunduh. Canva memiliki berbagai macam format untuk mengunduh desain yang telah siap seperti JPG, PNG, PDF, MP4, GIF ataupun SVG. Guru atau siswa bisa memilih format sesuai dengan kebutuhan atau format yang disarankan oleh Canva.



Gambar 2.3 Tampilan Beranda Pada Canva



Gambar 2.4 Tampilan Proses Mengedit Pada Canva



Gambar 2.5 Tampilan Format untuk Mengunduh Desain

Langkah-langkah untuk penggunaan Canva di ponsel hampir sama dengan sebagaimana menggunakan Canva di laptop. Hal yang membedakan di laptop dan di ponsel adalah menggunakan melalui laptop lebih bisa menikmati tampilan layar yang lebih besar dibandingkan

dengan ponsel, dan lebih disarankan untuk mengoperasikan Canva di laptop.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai perkembangan teknologi pada media pembelajaran, diharapkan bisa berdampak baik pada kegiatan pembelajaran disekolah dengan menciptakan pembelajaran aktif yang melibatkan siswa selama proses pembelajaran. Untuk itu, adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran adalah:

Kelebihan Aplikasi Canva:

1. Memiliki beragam desain grafis, animasi, format, dan nomor halaman yang menarik
2. Dapat menambah kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan serta memuat fitur *drag* dan *drop*.
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis
4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media Canva dapat dicetak dengan otomatis melalui pengaturan ukuran cetak.
6. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain Canva untuk saling berbagi media pembelajaran.
7. Dapat mendesain media pembelajaran kapan pun dan di mana pun dengan menggunakan berbagai gadget, baik laptop maupun menggunakan ponsel.
8. Dapat diunduh dengan berbagai format penyimpanan seperti pdf, jpg, mp4, gif, dan png.

Kelebihan Aplikasi Canva lainnya adalah jika menggunakan fitur Aplikasi Canva dengan mendaftarkan akun pendidik untuk guru, sekolah, dan tenaga pendidik dan akun pelajar untuk siswa, dapat mengakses seluruh fitur yang

disediakan oleh Canva secara gratis, jika dibandingkan dengan pengguna Canva yang tidak menggunakan Aplikasi Canva.

Kekurangan Aplikasi Canva:

1. Aplikasi Canva sangat mengandalkan jaringan internet yang stabil, jika tidak ada internet atau kuota pada ponsel dan laptop yang dipergunakan, Canva tidak bisa digunakan atau di akses untuk mendesain
2. Karena Canva menyediakan desain yang dapat digunakan oleh penggunanya, terkadang terdapat kesamaan desain dengan orang lain, baik itu format, gambar, warna, atau yang lainnya.

2.4 Motivasi Belajar

2.4.1 Pengertian Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal dalam diri individu yang mendorongnya untuk terlibat dalam aktivitas, latihan, atau kegiatan lain yang menghasilkan perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada dirinya. Istilah ini berasal dari kata "motif," yang bermakna dorongan atau alasan. Motif sendiri adalah energi pendorong yang memicu manusia untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dengan demikian, motivasi dapat dipahami sebagai energi tersebut yang mendorong individu untuk beraksi. Adapun motivasi belajar didefinisikan sebagai totalitas kekuatan psikologis internal seseorang yang memicu, mempertahankan, dan mengarahkan aktivitas belajar menuju pencapaian tujuan tertentu (Manik et al., 2024).

Dalam konteks proses pembelajaran, motivasi dapat muncul dalam berbagai bentuk, dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang memengaruhi siswa. Berikut adalah motivasi dalam lingkup pembelajaran:

a. Motivasi Intrinsik

Contohnya, seorang siswa tertarik pada pelajaran biologi karena minat mendalamnya terhadap makhluk hidup dan proses kehidupan. Ia merasakan kepuasan dan kegembiraan saat mempelajari topik biologi, sehingga keingintahuan mendorongnya untuk membaca buku tambahan dan melakukan eksperimen di laboratorium.

b. Motivasi Ekstrinsik

Sebagai contoh, seorang siswa termotivasi untuk belajar matematika demi mendapatkan nilai tinggi yang memungkinkannya diterima di universitas impian. Meskipun ia mungkin tidak terlalu tertarik pada matematika, motivasi ini berasal dari tujuan eksternal seperti penerimaan di universitas.

Selain itu, faktor internal dan eksternal memainkan peran penting dalam memengaruhi motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dalam perencanaan pembelajaran, pendidik perlu merancang strategi yang efektif untuk memotivasi siswa.

Menurut Wahab dalam Seftiani et al., (2020) , motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam konteks belajar, motivasi dapat diartikan sebagai totalitas kekuatan pendorong internal siswa yang memicu, mempertahankan, dan mengarahkan aktivitas belajar, sehingga tujuan dapat tercapai. Motivasi sangat penting dalam belajar, karena tanpa motivasi, seseorang tidak mungkin terlibat dalam aktivitas belajar.

Menurut Oktayani et al., (2025), motivasi belajar merupakan faktor kunci yang menentukan efektivitas proses pembelajaran, karena siswa dapat belajar secara optimal jika didorong oleh motivasi yang kuat dan sungguh-sungguh. Secara umum, motivasi dipahami sebagai kekuatan pendorong yang berasal dari dalam diri (intrinsik) atau dari luar individu (ekstrinsik) untuk melakukan aktivitas tertentu. Tingkat motivasi ini secara signifikan memengaruhi kualitas perilaku seseorang, baik dalam belajar, bekerja, maupun kehidupan sehari-hari (Herwati et al., 2023). Sebaliknya, kurangnya inovasi dalam fasilitas dan strategi pembelajaran dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa..

Ketika siswa sudah termotivasi untuk belajar, hal ini secara alami akan berdampak positif pada proses dan hasil pembelajaran yang diharapkan, serta dapat menjadi dasar untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah

kekuatan pendorong dan keinginan internal siswa untuk belajar, yang membangkitkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang ingin diketahui, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

2.4.2 Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar dalam proses pembelajaran ditunjukkan oleh perubahan perilaku siswa yang termotivasi, yang ditandai oleh beberapa indikator seperti yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno dalam Sagara et al., (2023) mengatakan bahwa indikator dalam motivasi belajar antara lain:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil. Dalam proses belajar, hasrat dan keinginan ini dapat disebut sebagai motif berprestasi, yaitu motif untuk menjalankan tugas guna mencapai hasil terbaik. Motif ini dapat dipelajari melalui proses belajar, sehingga dapat diperbaiki dan dikembangkan.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa memiliki dorongan untuk belajar dengan tekun dan menyelesaikan tugas tepat waktu karena ingin berhasil mencapai tujuan belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Harapan ini didasari oleh keyakinan bahwa keberhasilan dipengaruhi oleh perasaan terhadap gambaran keberhasilan tindakan mereka.
4. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Proses pembelajaran harus menciptakan suasana yang menarik agar siswa merasa nyaman dan bersemangat. Salah satu cara adalah melalui diskusi tentang topik terkini, yang memudahkan pemahaman materi.
5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan ini memungkinkan siswa belajar dengan baik, memberikan suasana nyaman, memperluas wawasan, dan meningkatkan hasil serta prestasi siswa.

Berdasarkan indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik tercermin dalam hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta harapan dan cita-cita masa depan. Sementara itu, motivasi ekstrinsik terlihat dari penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut Teori *Self-Determination* Ryan & Deci, (2024) Siswa dianggap termotivasi jika mereka memiliki otonomi, kompetensi, dan dukungan sosial yang mendukung pembelajaran. Motivasi intrinsik muncul ketika siswa merasa kegiatan belajar menarik dan memuaskan secara pribadi. Sebaliknya, siswa dianggap tidak termotivasi jika mereka tidak merasa memiliki kendali atas proses belajar, merasa kurang kompeten, atau tidak ada dukungan sosial. Motivasi ekstrinsik yang lemah atau ketidakpedulian juga dapat menyebabkan demotivasi.

Menurut Sardiman dalam Widiyowa & Indrian, (2025) motivasi pada seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu lama, tidak berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa). Tidak memerlukan dorongan eksternal untuk berprestasi maksimal (tidak cepat puas dengan pencapaian yang ada).
3. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah "untuk orang dewasa" (seperti masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap tindakan kriminal, amoral, dan sebagainya).
4. Lebih suka bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang mekanis dan berulang, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (jika sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepaskan keyakinan tersebut.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah.

2.4.3 Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi adalah sebagai proses yang membangkitkan gerak dalam diri individu untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan. Motivasi merupakan elemen fundamental dalam proses belajar, karena hasil belajar akan optimal jika ada motivasi. Motivasi selalu terkait dengan tujuan.

Hamalik dalam Rahmat (2018) menyatakan bahwa secara umum ada tiga fungsi motivasi, sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat (sebagai penggerak) yang merupakan langkah penggerak dari setiap kegiatan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai sehingga dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Begitu juga halnya dalam pencapaian tujuan pembelajaran, guru merupakan faktor yang penting untuk mengusahakan terlaksananya fungsi- fungsi tersebut dengan cara dan strategi yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

2.5 Hakikat Pembelajaran Senam Lantai

2.5.1 Pengertian Senam Lantai

Senam lantai adalah salah satu bagian dalam aktivitas senam. Senam lantai merupakan salah satu bagian dari enam macam kelompok senam dan merupakan salah satu bagian dari senam artistik. Senam lantai dapat masuk dalam rumpun dari senam dikarenakan gerakan senam dilakukan di atas matras yang datar. Senam lantai adalah suatu istilah yang bebas, karena pada saat melakukan gerakan tersebut tidak menggunakan benda atau perkakas lainnya. Senam lantai merupakan olahraga yang melibatkan komponen fisik dan tidak menggunakan alat. adapun gerakan yang tidak menggunakan alat salah satunya adalah guling belakang yang mana hanya memanfaatkan gerak tubuh dan matras hanya sebagai alat bantu . Jenis senam ini juga disebut latihan bebas karena pada waktu melakukan gerakan pesenam tidak mempergunakan suatu peralatan khusus (Ashidqy et al., 2023).

Senam lantai adalah kemampuan menguasai teknik-teknik gerakan dari senam lantai atau senam dasar yang terdiri dari berbagai jenis gerakan. Unsur-unsur gerakannya sendiri terdiri dari mengguling, melompat, meloncat, berputar diudara, menumpu dengan tangan atau kaki untuk mempertahankan keseimbangan atau pada saat meloncat kedepan atau kebelakang. Senam adalah salah satu bentuk olahraga yang umum dilakukan untuk meningkatkan kesehatan fisik. Ada enam jenis senam yaitu senam artistik, senam ritmik, senam akrobatik, senam aerobik, senam trampoline, dan senam umum. Senam lantai termasuk dalam salah satu kategori dari enam jenis senam tersebut, dan merupakan bagian dari senam artistik. Senam lantai dapat dibagi menjadi gerakan yang bersifat statis (diam di tempat) dan dinamis (bergerak). Keterampilan yang bersifat statis mencakup: guling belakang, guling depan, kayang, sikap lilin, splits, berdiri dengan kepala, berdiri dengan dua tangan, dan lain sebagainya (Indiati et al., 2025).

Senam lantai merupakan salah satu bagian dari senam artistik dan merupakan salah satu materi olahraga yang diajarkan disekolah pada mata pelajaran (PJOK) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Dikatakan senam lantai karena keseluruhan keterampilan gerakan dilakukan pada lantai yang beralas matras tanpa melibatkan alat lainnya. Senam merupakan aktivitas fisik yang dilakukan baik sebagai cabang olahraga tersendiri maupun sebagai latihan untuk cabang olahraga lainnya. Senam mengacu pada bentuk gerak yang dikerjakan dengan kombinasi terpadu dan menjelma dari setiap bagian anggota tubuh dari komponen-komponen kemampuan motorik seperti kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelentukan, kelincahan dan ketepatan (Mulyana, 2018).

Jadi kesimpulannya bahwa senam lantai merupakan salah satu materi olahraga yang diajarkan di sekolah pada mata Pelajaran (PJOK), yang terdiri dari gerak yang dilakukan secara kombinasi terpadu, menjelma dari setiap bagian anggota tubuh dari kemampuan komponen motorik atau gerak dan memiliki unsur-unsur yang terdiri dari mengguling, melompat, meloncat, berputar di udara, menumpu dengan tangan, atau kaki untuk mempertahankan

sikap seimbang dan dilakukan pada lantai yang beralas matras tanpa melibatkan alat lainnya. Pada pembelajaran senam lantai harus disampaikan dengan metode yang sistematis dan dengan tujuan kompetensi yang akan dicapai dapat maksimal. Pada penelitian ini, nantinya hanya akan memfokuskan pada senam guling depan dan guling belakang sebagai kajian yang diteliti di SMP Negeri 6 Natar. Kajian nantinya berupa Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Senam Lantai Mata Pelajaran PJOK Kelas VII SMP Negeri 6 Natar.

2.5.2 Aktivitas Pembelajaran Senam Lantai

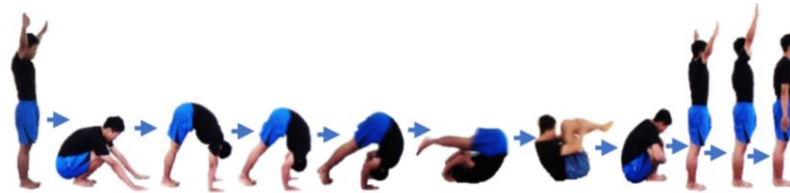
a. Aktivitas Pembelajaran Guling Depan (Forward Roll)

Guling depan, yang dikenal sebagai salah satu elemen dinamis dalam senam lantai, melibatkan gerakan maju. Menurut Wardani, sebagaimana yang dikutip oleh Nurulita et al., (2024) guling depan yaitu dimulai dengan posisi tubuh membungkuk, kaki lurus, dan tangan lurus menempel pada matras. Selanjutnya, kaki ditekuk ke dalam, tubuh dijatuhkan dengan pundak memimpin, diikuti oleh badan, sementara tangan ditekuk untuk mengangkat tubuh dan kaki lurus ke depan hingga mencapai posisi duduk. Gerakan ini diklasifikasikan menjadi dua varian: guling depan dengan tungkai bengkok dan guling depan dengan tungkai lurus. Selama eksekusi, gerakan melewati bagian belakang tubuh, mencakup pinggang, leher, dan bagian belakang panggul

Proses pembelajaran guling depan dapat diuraikan melalui tahapan berikut:

1. Mulai dengan berdiri tegak, tangan lurus di samping tubuh membentuk huruf "V".
2. Letakkan telapak tangan di matras dalam posisi jongkok. Luruskan kaki rapat, lengan lurus, sehingga tubuh membentuk huruf "V" terbalik.
3. Angkat tumit, tundukkan kepala di antara tangan, dagu menyentuh dada, kaki rapat, dan letakkan lutut ke dada.

4. Tekuk siku, letakkan tengkuk pada matras, lalu berguling ke depan. Tekuk lutut, tarik dagu dan lutut ke dada dengan tangan sebagai penyeimbang.
5. Posisi akhir adalah jongkok, kemudian berdiri tegak dengan tangan membentuk huruf "V". Angkat tangan kanan lurus ke atas dan turunkan tangan kiri, siap untuk posisi berikutnya.



Gambar 2.6 Cara melakukan guling depan
Sumber: (Kurniawan, 2019)

Adapun Cara Membantu Guling ke Depan sebagai berikut:

1. Berdiri tegak, kedua tangan lurus di samping badan. Angkat kedua tangan ke samping atas membentuk huruf "V".
2. Angkat kedua tangan ke depan, bungkukkan badan, letakkan kedua telapak tangan di atas matras. Kaki diluruskan, siku ditekuk ke samping, masukkan kepala diantara dua tangan.
3. Berada di samping kanan dengan posisi jongkok dan tangan kiri memegang paha untuk membantu mendorong dan tangan kanan di tengkuk untuk membantu saat akan berguling.



Gambar 2.7 Cara Membantu Guling ke Depan
Sumber: (Kurniawan, 2019)

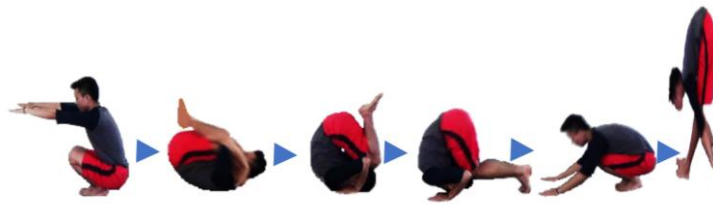
b. Aktivitas Pembelajaran Guling Depan (Back Roll)

Guling belakang merupakan salah satu elemen fundamental dalam disiplin olahraga senam, yang dikenal pula sebagai roll belakang. Gerakan ini melibatkan tubuh yang berguling ke arah belakang dengan menggunakan bagian posterior tubuh, mulai dari panggul belakang, punggung, hingga tengkuk. Oleh karena itu, diperlukan eksplorasi mendalam untuk memahami proses serta batasan gerakan ini secara komprehensif. Pada dasarnya, guling belakang dilakukan dengan menggelundung ke belakang sambil mempertahankan postur tubuh yang membulat, di mana kaki dilipat dengan lutut menempel erat pada dada, dan kepala ditundukkan hingga dagu menyentuh dada. Teknik ini dapat diimplementasikan melalui variasi guling belakang dari posisi jongkok (Rusdin et al., 2021)

Standar kompetensi untuk materi pembelajaran guling belakang di tingkat sekolah menengah, khususnya kelas VII, mensyaratkan agar siswa mampu mendemonstrasikan penguasaan dalam mengintegrasikan pola gerak dominan—seperti bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah atau lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, serta mendarat—untuk membangun keterampilan dasar senam dengan memanfaatkan peralatan sesuai potensi dan kreativitas individu.

Proses pembelajaran guling belakang atau roll belakang dapat diuraikan melalui tahapan-tahapan berikut:

1. Dimulai dari posisi jongkok dengan tangan lurus ke depan;
2. tubuh digulingkan ke belakang sambil telapak tangan bertumpu pada matras dan ditempatkan di samping telinga;
3. Kedua kaki ditekuk dan diangkat hingga mencapai posisi di atas kepala;
4. Hingga tengkuk dan ujung jari menyentuh matras;
5. Kedua tangan mendorong tubuh kembali ke posisi jongkok dan berdiri tegak dengan tangan lurus membentuk huruf "V";
6. Gerakan ini diulangi secara berulang hingga mahir.



Gambar 2.8 Cara melakukan guling belakang
Sumber: (Kurniawan, 2019)

Adapun Cara Membantu Guling ke Depan sebagai berikut:

1. posisi jongkok, kepala menunduk dan dagu rapat ke dada. Kedua tangan berada di samping telinga dan telapak tangan menghadap ke atas.
2. berada di samping kanan dengan posisi jongkok, tangan kanan memegang lutut untuk membantu mendorong dan tangan kiri memegang tengkuk untuk memudahkan dalam berguling.
3. Tangan kanan selanjutnya digunakan untuk mendorong pantat untuk berdiri, dan tangan kiri tidak dilepas sampai berdiri tegak.
4. Tangan membentuk huruf V, dan tangan kanan di atas lurus dengan kepala dan tangan kiri di turunkan. Lalu posisi siap.



Gambar 2.9 Cara membantu guling belakang
Sumber: (Kurniawan, 2019)

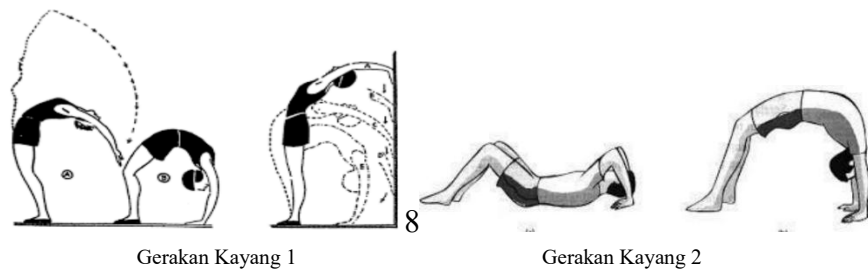
c. Aktivitas Pembelajaran Sikap Kayang

Kayang merupakan salah satu variasi pose tubuh dalam posisi terlentang yang menghasilkan gerakan melengkung, dengan dukungan utama pada kedua tangan dan kedua kaki (Pasaribu, 2022).

Urutan cara melakukan gerakan senam sikap kayang adalah:

1. Pertama dengan berbaring telentang, meletakkan kedua tangan di samping telinga kiri dan kanan, kemudian tekuk lutut kedua kaki, dan angkat tubuh ke atas sejauh mungkin untuk membentuk lengkungan seperti busur.

2. Selanjutnya, pastikan mata tetap menatap ke arah lantai guna memastikan tubuh membentuk lengkungan yang optimal.
3. Gerakan ini juga dapat dimulai dari posisi berdiri, asalkan individu sudah mahir melakukannya dari posisi terlentang.
4. Pada saat meletakkan kedua lengan ke belakang, pandangan mata harus mengikuti arahnya, sementara kedua tangan bertumpu pada matras atau lantai.



Gambar 2.10 Cara melakukan sikap kayang
Sumber: (Pasaribu, 2022)

Adapun Cara Membantu Sikap Kayang sebagai berikut:

1. Seorang melakukan, dan seorang membantu di samping sambil memegang pinggang dengan tujuan untuk menahan agar tidak jatuh ke matras.
2. Setelah kayang, maka dapat diteruskan dengan berdiri kembali.
3. Jika tidak dapat berdiri, maka teman yang membantu dapat membantu dengan cara mengangkat badannya agar lebih ringan dalam melakukan gerakan berdiri.



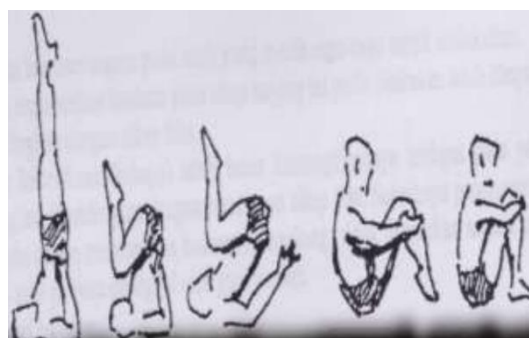
Gambar 2.11 Cara melakukan sikap kayang
Sumber: (Pasaribu, 2022)

d. Aktivitas Pembelajaran Sikap Lilin

Sikap lilin merupakan posisi tidur telentang di mana kedua kaki diangkat secara vertikal dan rapat satu sama lain, dengan pinggang didukung oleh kedua tangan, sementara bahu tetap menempel pada permukaan lantai. Dalam eksekusi gerakan ini, kekuatan otot abdomen berperan penting untuk memungkinkan tangan menopang pinggang secara efektif (Lilipaly & Unmehopa, 2022).

Proses pelaksanaan gerakan senam sikap lilin melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Kedua kaki diangkat lurus ke arah atas dan dijaga rapat;
2. Tangan ditempatkan untuk menopang bagian belakang pinggul;
3. Jari-jari tangan yang lebih banyak digunakan untuk menopang pinggang;
4. Siku-siku tangan diposisikan tanpa melampaui lebar badan, dengan ujung kaki sejajar dengan bahu;
5. Kaki ditekuk sambil melepaskan tangan dari belakang pinggul;
6. Kedua kaki diturunkan kembali ke matras secara bertahap; dan terakhir, tubuh dijaga dalam posisi lurus.



Gambar 2.12 Cara melakukan sikap lilin
Sumber: (Nurhuda, 2017)

Apabila sikap lilin dilakukan dengan bantuan orang lain, urutan gerakannya adalah:

1. Mengangkat kedua kaki dengan bantuan teman yang dipilihkan oleh tenaga pendidik, dalam keadaan rapat dan lurus, ke belakang hingga ujung jari kaki menyentuh matras di arah atas kepala, kedua tangan menopang punggung. Tahan sebentar dan kembali. Ulangi beberapa kali.
2. bengkakan kedua lutut ketika kaki berada di atasmuka. Ulangi beberapa kali.
3. Angkat kedua kaki lurus ke atas dengan bantuanteman dan gerakan gunting berkali-kali. Ulangi beberapa kali.
4. Angkat kedua kaki lurus ke atas dengan bantuanteman, tahan beberapa detik



Gambar 2.13 Cara melakukan sikap lilin
Sumber: (Pasaribu, 2022)

Kesalahan melakukan sikap lilin adalah sebagai berikut :

1. Kaki tidak bisa mengangkat lurus ke atas.
2. Posisi kaki tidak bisa lurus dan lutut masih menekuk, serta pergelangan kaki tidak diluruskan.
3. Posisi kedua telapak tangan tidak menopang tepat di pinggang.
4. Posisi ibu jari saat dalam menopang pinggang bukan berada di sisi luar pinggang melainkan di sisi dalam pinggang.
5. Posisi siku yang menekuk sebagai penahan tidak seimbang.
6. Posisi leher kurang menekuk sehingga janggut tidak menempel dengan tulang dada.

2.6 Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

2.6.1 Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh seluruh siswa salah satunya yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik untuk mendidik siswa agar mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan budi pekerti yang luhur (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang tidak hanya dalam pengembangan ranah jasmani, melainkan juga melalui kegiatan jasmani dan olahraga diharapkan dapat menjadi sarana dalam pengembangan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, penalaran dan kemampuan berpikir kritis, kestabilan emosional, kemampuan bersosial, serta berperilaku sesuai moral (Prayogi et al., 2024).

Menurut Sukintaka dalam Arisandi & Neldi (2023) mengatakan bahwa Pendidikan jasmani olahraga kesehatan adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki kerja, dan peningkatan pembangunan manusia melalui media aktivitas jasmani. Alasannya bahwa olahraga meliputi program pengarahannya yaitu pengamatan dari yang tradisional dalam melayani anak-anak sekolah lebih dewasa secara individual ke arah program intradisional dalam macam-macam golongan masyarakat, kedudukan dalam masyarakat dan segala macam tingkat umur.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dalam penyampaian didominasi aktivitas fisik dan juga menekankan pada ketercapaian aspek pendidikan yang lain seperti aspek afektif dan kognitif. Dalam pembelajaran PJOK juga mempelajari dasar-dasar cara hidup sehat yang bertujuan untuk menunjang ketercapaian kesegaran jasmani siswa.

2.6.2 Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) secara fundamental bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental secara menyeluruh, sambil menumbuhkan semangat sportivitas. Selain itu, bidang ini juga dirancang untuk memenuhi kebutuhan aktivitas fisik siswa. Sebagai

komponen integral dari pendidikan nasional, pendidikan jasmani fokus pada pengembangan kemampuan peserta didik melalui kegiatan jasmani. Lebih lanjut, penguatan ketangguhan mental melalui pendidikan, khususnya dalam konteks jasmani dan olahraga, dapat mendorong peserta didik untuk membangun pola pikir positif saat menghadapi tantangan hidup (Saputra et al., 2025).

Menurut Hendriadi (2021) berpendapat bahwa salah satu tujuan utama PJOK adalah melatih gerak motorik serta menjaga kesehatan jasmani dan rohani. Hal ini mendorong perkembangan motivasi intrinsik untuk terlibat dalam aktivitas fisik, memperkuat konsep diri, serta mengajarkan tanggung jawab dan keterampilan kolaborasi. Melalui berbagai kegiatan fisik yang dilakukan siswa secara langsung, diharapkan kesegaran jasmani mereka meningkat. Kesegaran tersebut akan tercapai jika aktivitas fisik dilakukan sesuai dengan pedoman tertentu, seperti intensitas dan frekuensi yang tepat. Berdasarkan tujuan pendidikan ini, pembelajaran jasmani diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang optimal, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pencapaian tujuan pendidikan jasmani sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk peran guru, karakteristik siswa, kurikulum, media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta lingkungan sosial, di mana semua elemen ini saling terkait.

Menurut Iswanto & Widayati (2021) bahwasanya PJOK memberikan tiga kontribusi utama: (1) peningkatan kesegaran jasmani dan kesehatan peserta didik, (2) penguasaan keterampilan fisik yang lebih baik, serta (3) pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip gerak dan penerapannya. Keunggulan pembelajaran PJOK tidak terbatas pada teori ilmu keolahragaan, melainkan juga mencakup praktik olahraga dan interaksi sosial dengan lingkungan. Akibatnya, siswa cenderung lebih aktif dalam proses belajar, sehingga jika semua aspek terpenuhi, kesegaran jasmani, kesehatan, dan keterampilan fisik mereka akan dioptimalkan. Pembelajaran teori pun krusial sebagai fondasi untuk menerapkan berbagai aktivitas fisik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PJOK mencakup pengoptimalan kesegaran jasmani, penerapan pola hidup sehat, pengembangan keterampilan fisik, serta kecerdasan emosi. Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, diperlukan dukungan dari lingkungan sosial dan alam sekitar guna mengoptimalkan semua ranah, yakni psikomotorik, afektif, dan kognitif pada setiap siswa.

2.6.3 Manfaat Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Menurut KTSP Menurut KTSP (Juanda, 2016), manfaat pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi kebutuhan anak akan gerak

Pendidikan jasmani merupakan dunia anak-anak dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Di dalamnya anak-anak dapat belajar sambil bergembira melalui penyaluran hasratnya untuk bergerak. Semakin terpenuhi kebutuhan akan gerak dalam masa-masa pertumbuhannya, makin besar bagi kualitas pertumbuhan itu sendiri.

2. Memperkenalkan anak pada lingkungan dan potensi pribadinya

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bertindak aktif. Anak-anak cenderung lebih memilih melakukan sesuatu daripada sekadar mengamati atau mendengarkan orang lain saat belajar. Melalui bermain dan bergerak, mereka benar-benar mempelajari potensi diri serta mencoba memahami lingkungan sekitar.

3. Menanamkan fondasi keterampilan yang bermanfaat

Peran pendidikan jasmani di sekolah dasar cukup istimewa, karena berkontribusi dalam pengembangan dasar-dasar keterampilan yang diperlukan anak untuk menguasai berbagai kemampuan dalam kehidupan selanjutnya.

4. Menyalurkan energi berlebih

Anak-anak merupakan individu yang sedang mengalami masa kelebihan energi. Energi berlebih ini perlu disalurkan agar tidak mengganggu keseimbangan perilaku dan kondisi mental mereka. Setelah energi tersebut tersalurkan, anak akan kembali mencapai keseimbangan, karena melalui

istirahat, mereka dapat memperbaharui dan memulihkan energi secara maksimal.

5. Mewujudkan proses pendidikan holistik secara fisik, mental, dan emosional

Hasil konkret dari pendidikan jasmani adalah perkembangan menyeluruh yang mencakup aspek fisik, mental, emosi, sosial, dan moral. Tidaklah keliru jika para pakar meyakini bahwa pendidikan jasmani merupakan sarana paling tepat untuk membentuk manusia yang utuh.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran krusial bagi anak-anak, karena mampu memenuhi kebutuhan gerak, memperkenalkan mereka pada lingkungan dan potensi diri, menanamkan dasar keterampilan kehidupan, menyalurkan energi berlebih, serta mendukung perkembangan holistik baik secara fisik, mental, emosional, sosial, maupun moral. Melalui kegiatan jasmani, anak-anak belajar dengan sukacita, tumbuh dalam kesehatan, dan berkembang menjadi individu yang harmonis.

2.6.4 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Menurut BNSP (Depdiknas, (Juanda, 2016), bidang studi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan mencakup aspek-aspek berikut ini:

1. Olahraga dan Permainan: Ini mencakup olahraga tradisional, berbagai jenis permainan, eksplorasi gerakan, keterampilan lokomotor dan non-lokomotor, serta manipulatif, atletik, kasti, rounders, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, bela diri, dan kegiatan lainnya yang serupa.
2. Aktivitas Pengembangan: Aspek ini melibatkan mekanika postur tubuh, komponen kebugaran fisik, serta bentuk postur tubuh, bersama dengan aktivitas tambahan yang mendukung pengembangan tersebut.
3. Aktivitas Senam: Meliputi ketangkasan dasar, senam tanpa peralatan, senam dengan alat, senam lantai, serta kegiatan senam lainnya yang relevan.

4. Aktivitas Ritmik: Ini mencakup gerakan bebas, senam pagi, senam kesegaran jasmani (SKJ), senam aerobik, dan aktivitas ritmik lainnya.
5. Aktivitas Air: Melibatkan permainan di dalam air, keselamatan beraktivitas di air, keterampilan bergerak di air, renang, serta kegiatan terkait lainnya.
6. Pendidikan Luar Sekolah: Aspek ini mencakup piknik atau karyawisata, pengenalan terhadap lingkungan, berkemah, serta kegiatan menjelajah dan mendaki gunung.
7. Kesehatan: Fokusnya adalah pada pembudayaan pola hidup sehat dalam rutinitas harian, khususnya yang berkaitan dengan perawatan tubuh untuk menjaga kesehatan, pemeliharaan lingkungan yang bersih, pemilihan makanan dan minuman yang bergizi, pencegahan serta penanganan cedera, pengaturan waktu istirahat yang optimal, dan partisipasi aktif dalam kegiatan pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K) serta unit kesehatan sekolah (UKS).

2.7 Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil ekspolarasi peneliti, ditemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu :

1. Pemanfaatan Media Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat Afdhaluzzikri, (2022), dengan judul skripsi “Pemanfaatan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat” . Berdasarkan hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah dibuat efektif untuk digunakan setelah melakukan langkah langkah dari validasi ahli media dan ahli materi. Dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95,38 %. Dan dari validasi ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 95 %. Desain media pembelajaran menggunakan media Canva dengan berbentuk video visual dengan ukuran 100 MB. Kemudian untuk respon dari siswa SD Negeri Reusak terhadap pembelajaran menggunakan media

pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis elektronik mendapatkan nilai persentase 92,31% dengan kategori sangat layak. Guru Bahasa Indonesia setuju dengan adanya media pembelajaran berbasis elektronik, dengan adanya media pembelajaran elektronik membantu guru untuk membuat siswa lebih aktif dan cepat mengerti. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis elektronik sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II SD Negeri Reusak.

2. Pengaruh penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X OTKP SMK Bina Warga Bandung.

Dwiyanti, (2022), dengan judul Skripsi “Pengaruh penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X OTKP SMK Bina Warga Bandung”. Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan di SMK Bina Warga Bandung ini mengkaji mengenai tingkat motivasi belajar dalam Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. Penelitian ini dilakukan guna melihat apakah motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui bahan ajar yang tepat pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. Dalam upaya mencapai suatu tujuan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran, Media Canva dipilih dan dinilai mampu guna memotivasi belajar peserta didik. Digunakannya metode survey eksplanasi dalam penelitian ini kepada 99 orang responden kelas X OTKP di SMK Bina Warga Bandung. Selain itu digunakannya analisis regresi sederhana yang berfungsi sebagai teknik analisis data inferensial. Regresi sederhana yang terbentuk adalah $Y = 21.716 + 0.726 (X)$ yang menunjukkan adanya hubungan positif, yang artinya tingkat motivasi siswa berjalan seiringan dengan efektifnya penggunaan media pembelajaran. Dari pengolahan data dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dengan kategori sedang/cukup.

3. Pengaruh media digital Canva dalam pembelajaran SBDP terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Nagri tengah.

Rosmana et al., (2022) dengan judul jurnal “Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh media digital Canva dalam pembelajaran SBdP terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Nagri tengah” Berdasarkan hasil penelitian, Dalam aktivitas pembelajaran di sekolah dasar umumnya hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yang terkadang kurang menarik minat belajar siswa. Sehingga pembelajaran yang terjadi sering kurang maksimal. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini merupakan untuk melihat pengaruh media digital Canva dalam proses pembelajaran di sekolah dasar terhadap motivasi serta hasil belajar siswa di SDN Nagri Tengah. Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif dan dilakukan pada kelas V SDN 1 Nagri Tengah dengan jumlah 29 siswa. Sampel dikumpulkan dengan menggunakan teknik sampling jenuh, semua peserta kelas digunakan sebagai sampel uji, dan dilakukan dalam bentuk pretestposttest. Teknik analisis uji yang diperlukan pada penelitian ini adalah uji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam pretest sebesar 42,07, dan nilai rata-rata hasil posttest sebesar 63,10. Maka diketahui hasil posttest mengalami peningkatan sebesar 21,03. Setelah dilakukan analisis data dengan uji T, diperoleh hasil nilai signifikasi (2-tailed) senilai $0,000 < 0,005$, sehingga H_1 diterima, sedangkan H_0 ditolak. Maka, dapat dikatakan bahwa media digital Canva berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar anak dalam pembelajaran SBdP kelas V di SDN Nagri Tengah. Pengaruh juga ditunjukkan melalui respon siswa yang antusias dan semangat mengikuti pembelajaran yang membuktikan bahwa media pembelajaran ini meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media Canva dalam metode pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas seluruh khalayak pengguna secara umum, baik dari segi media pembelajaran maupun sebagai media pemasaran.

2.8 Kerangka Berfikir

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 6 Natar, proses pembelajaran PJOK masih kurang efektif karena siswa kesulitan menerima materi yang disampaikan guru, terutama pada materi senam lantai. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih minim, sehingga motivasi belajar siswa rendah. Kegiatan PJOK menekankan keterampilan fisik dan kreativitas, sehingga diperlukan inovasi menarik untuk meningkatkan minat siswa.

Penelitian ini menggunakan media Canva sebagai alat evaluasi dan pembelajaran. Canva adalah platform desain visual yang mudah digunakan, bahkan oleh pemula, dengan fitur menarik untuk konten kreatif. Penggunaannya diharapkan membuat siswa lebih bersemangat, suasana kelas lebih menyenangkan, dan siswa termotivasi untuk belajar materi senam lantai melalui kreasi visual yang interaktif. Dengan demikian, Canva dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PJOK di kelas VII.

Berikut ini penulis akan memberikan gambaran dalam bentuk skema kerangka berfikir mengenai “ Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Senam Lantai Mata Pelajaran PJOK Kelas VII SMP Negeri 6 Natar”.



Gambar 2.14 Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesisi penelitian

Berdasarkan landasan teoretis yang dikembangkan dalam kerangka pemikiran, hipotesis penelitian yang diajukan dalam studi ini dirumuskan sebagai berikut

H_0 = Canva tidak berpengaruh digunakan sebagai media pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Senam Lantai Mata Pelajaran PJOK Kelas VII SMP Negeri 6 Natar.

H_1 = Canva berpengaruh digunakan sebagai media pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Senam Lantai Mata Pelajaran PJOK Kelas VII SMP Negeri 6 Natar,

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2020).

Kajian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental. Desain pre-eksperimental merujuk pada eksperimen yang belum sepenuhnya terkendali, karena masih terdapat variabel eksternal yang turut memengaruhi pembentukan variabel dependen. Oleh karena itu, hasil eksperimen sebagai variabel dependen tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi akibat ketiadaan variabel kontrol serta pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara random (Sugiyono, 2020). Pendekatan yang digunakan untuk melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui ada Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berjudul Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar. Tempat Penelitian ini berlokasi di Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan tepatnya di SMP Negeri 6 Natar , Jalan Beringin No. 1, Kelurahan Tanjungsari, RT 07/RW 01, dengan alat Email: <mailto:smpn6.natar@gmail.com> , kode pos 35362. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2024.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Cooper dan Schindler, sebagaimana dikutip oleh Sugiyono, (2020) Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan elemen yang membentuk wilayah generalisasi. Elemen-elemen tersebut mencakup semua subjek yang akan diukur, yang berfungsi sebagai unit analisis dalam penelitian. Wilayah generalisasi ini terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik spesifik, yang ditetapkan oleh peneliti untuk tujuan pengkajian dan penarikan kesimpulan. Dalam konteks penelitian ini, populasi meliputi seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Natar, dengan total jumlah 96 siswa. Rincian lebih lanjut mengenai populasi tersebut dapat diperiksa sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Natar

No	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	24 Siswa
2	VII B	24 Siswa
3	VII C	24 Siswa
4	VII D	24 Siswa
Total		96 Siswa

Sumber: (Presensi Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Natar)

3.3.2 Sampel

Sampel secara sederhana merujuk pada sebagian dari populasi yang berfungsi sebagai sumber data utama. Dengan demikian, sampel tersebut harus mampu mencerminkan karakteristik keseluruhan populasi (Astuti, 2017). Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah metode *total sampling*. Menurut Sugiyono dalam Hidayat et al., (2024) *Total sampling* merupakan pendekatan di mana ukuran sampel setara dengan jumlah populasi secara keseluruhan. Pemilihan metode ini didasarkan pada fakta bahwa populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 individu, sehingga seluruh anggota populasi dimasukkan sebagai sampel.

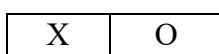
Alasan peneliti memilih sampel ini karena sampelnya yaitu siswa kelas VII, memiliki daya tarik belajar kurang dan belum ditandai dengan partisipasi pada Materi Senam Lantai Mata Pelajaran PJOK dalam pembelajaran dan tingkat aktivitas belajar.

3.4 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *preeksperimental* berarti peneliti sedang melakukan penelitian eksperimental. Menurut Creswell dalam Sugiyono, (2020) menyatakan bahwa penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen.

Dengan menggunakan jenis penelitian *One-Shot Case Study*, Desain One-Shot Case Study merupakan pendekatan penelitian eksperimen yang tidak melibatkan pretest (pengukuran awal), sehingga treatment atau perlakuan diberikan langsung kepada subjek penelitian, diikuti oleh observasi atau posttest untuk mengukur hasilnya. Dalam desain ini, kondisi atau nilai awal variabel dependen tidak diketahui, sehingga sulit untuk mengukur secara akurat pengaruh perlakuan sebagai variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2020). Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah suatu kelas dengan dua kali tes setelah treatment pembelajaran, sehingga digolongkan dalam desain one-shot case study. Hal ini sesuai dengan penjelasan Arikunto dalam Amalia (2022) yang menyatakan bahwa, "Rencana studi kasus tembakan adalah sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan dan juga tes awal. Peneliti hanya mengadakan treatment satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh, kemudian diadakan posttest".

Jenis penelitian ini dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian. Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1 Desain One-Shot Case Study

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Keterangan:

X = Treatment yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran Canva dalam proses pembelajaran (Variabel independen).

O = Motivasi Belajar siswa (Variabel dependen)

3.5 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono dalam (Komariah et al., 2024) Pengertian objek penelitian adalah merujuk pada atribut, sifat, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau aktivitas tertentu, yang menunjukkan variasi dan ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis serta disimpulkan. Dalam konteks penelitian ini, variabel yang diperiksa meliputi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y), dengan X mewakili intervensi yang diterapkan pada kelompok eksperimen melalui pemanfaatan media pembelajaran Canva dalam proses belajar-mengajar, sedangkan Y mencerminkan motivasi belajar siswa sebagai respons yang diamati.

1. VVariabel independen, yang sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent, dan dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai variabel bebas, merupakan faktor yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah penerapan media pembelajaran Canva.
2. Variabel dependen, yang juga dikenal sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuen, dan dalam bahasa Indonesia disebut variabel terikat, adalah elemen yang terpengaruh atau menjadi akibat dari keberadaan variabel bebas. Di sini, variabel terikat (Y) adalah tingkat motivasi belajar siswa terhadap materi senam lantai.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian merujuk pada spesifikasi yang digunakan untuk mengukur suatu variabel, yang mencakup dimensi dan indikator yang diperoleh dari observasi serta kajian sebelumnya (Sugiyono, 2020). Pendefinisian operasional ini penting dilakukan dalam setiap penelitian

untuk memastikan pemilihan instrumen pengumpulan data yang tepat, sehingga mencegah terjadinya interpretasi yang berbeda terhadap materi penelitian. Oleh karena itu, definisi operasional untuk masing-masing variabel dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. **PePembelajaran Media Canva** Canva adalah alat desain grafis yang user-friendly untuk membuat media pembelajaran secara daring. Media pembelajaran ini melibatkan penyampaian materi pelajaran yang dirancang secara atraktif melalui Canva, dengan fokus pada konten tentang pembelajaran Senam Lantai. Penggunaan Canva sangat sesuai untuk kegiatan pembelajaran di ruang kelas, karena memungkinkan guru merancang bahan ajar yang lebih beragam, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar,
2. **Motivasi Belajar Siswa**
Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan internal yang muncul pada siswa, yang mampu mengubah perilaku mereka dalam proses belajar dan memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3.7 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan untuk penelitian yang khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. dalam penelitian kuantitatif alat pengumpulan data mengacu pada satu hal yang dipergunakan peneliti untuk mengumpulkan data, biasanya dipakai untuk menyebut kuesioner. Hal pokok dari perbedaan tersebut adalah dalam penelitian kualitatif peneliti sendiri yang harus mengumpulkan data dari sumber, sedangkan dalam penelitian kuantitatif orang yang diteliti (responden) dapat mengisi sendiri kuisisioner tanpa kehadiran peneliti, umpamanya survei elektronik atau kuesioner yang dikirimkan (Pakpahan, 2020).

Menurut Gulo 2002 dalam Pakpahan (2020) Instrumen merupakan alat pengumpulan data yang sangat penting untuk membantu perolehan data

dilapangan. Sebelum menyusun instrument penelitian, penting untuk diketahui pula bentuk-bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

3.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam konteks penelitian ini, metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi beberapa pendekatan berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi, yang didefinisikan sebagai fokus intensif pada objek penelitian dengan melibatkan semua indra untuk memperoleh informasi. Teknik ini melibatkan pengamatan langsung melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, sentuhan, atau bahkan pengecapan jika diperlukan. Instrumen yang dapat digunakan dalam observasi mencakup panduan pengamatan, tes, kuesioner, rekaman visual, dan rekaman audio (Pakpahan, 2020). Pada penelitian ini, lembar observasi diterapkan untuk mengumpulkan data tentang kondisi siswa serta pemanfaatan media pembelajaran.

2. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner, yang merupakan metode pengumpulan data melalui penyampaian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini sangat efisien ketika peneliti telah memahami variabel yang akan diukur dan ekspektasi terhadap responden. Selain itu, angket cocok untuk sampel yang besar dan tersebar luas. Angket dapat berbentuk pertanyaan atau pernyataan tertutup maupun terbuka, serta dapat disampaikan secara langsung, melalui pos, atau via internet (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai pengalaman dan pengetahuan responden terkait pembelajaran dengan media Canva serta dampaknya terhadap motivasi belajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi, yang melibatkan pengumpulan dan analisis berbagai dokumen, baik tertulis, visual, maupun elektronik, untuk memahami

aspek seperti sejarah sekolah, kondisi guru dan siswa, kurikulum, serta fasilitas dan infrastruktur, sebagaimana dijelaskan oleh Rusby (2017). dokumentasi, yang melibatkan pengumpulan dan analisis berbagai dokumen, baik tertulis, visual, maupun elektronik, untuk memahami aspek seperti sejarah sekolah, kondisi guru dan siswa, kurikulum, serta fasilitas dan infrastruktur, sebagaimana dijelaskan oleh Rusby (2017). Pada penelitian ini, dokumentasi diterapkan untuk memperkuat temuan penelitian melalui gambar atau foto yang menangkap peristiwa selama proses penelitian berlangsung.

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert dengan 20 pernyataan tentang Pembelajaran Media Canva dan 20 pernyataan tentang motivasi belajar peserta siswa. Skala penilaian dalam variabel ini yaitu:

Tabel 3.2 Pedoman Pemberian Skor pada angket lembar validasi

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang Baik	2
Sangat tidak baik	1

Sumber: (Sugiyono, 2020:147)

Adapun Pengujian instrumen penelitian dapat dilakukan melalui pemeriksaan validitas dan reliabilitas dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25.

1. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Menurut A. Maulana (2022) Suatu instrumen tidak boleh digunakan secara langsung tanpa terlebih dahulu menjalani proses validasi. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa instrumen tersebut benar-benar mampu mengukur aspek yang dimaksudkan dengan tepat dan pantas untuk diterapkan. Oleh sebab itu, pemeriksaan validitas harus dilakukan sebelum

pelaksanaan penelitian. Validitas dalam konteks penelitian merujuk pada tingkat akurasi alat ukur terhadap substansi sebenarnya yang sedang diukur. Pemeriksaan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas digunakan untuk menentukan apakah suatu kuesioner dapat dianggap sah atau tidak. Sebuah kuesioner dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaannya efektif dalam mengungkapkan aspek yang ingin diukur oleh kuesioner tersebut. Hasil penelitian dikatakan valid ketika ada kesesuaian antara data yang dikumpulkan dengan kondisi nyata pada objek penelitian. Untuk mengevaluasi validitas butir-butir instrumen, penulis menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05). Jika $R_{hitung} \geq R_{tabel}$ maka instrument dikatakan valid

Untuk Dalam hal ini, pemeriksaan dilakukan pada butir pernyataan mengenai dampak Pembelajaran Media Canva terhadap peserta didik (X) serta motivasi belajar peserta didik (Y), dengan total responden sebanyak 96 orang yang terbagi merata ke dalam kelas A, B, C, dan D, masing-masing 20 responden. Kriteria validitas ditetapkan bahwa jika nilai r_{xy} melebihi r tabel, maka butir pernyataan tersebut valid pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05).

Berikut adalah hasil analisis data:

Tabel 3.3 Uji Validitas Instrumen Penelitian Pembelajaran Media Canva Pertemuan Pertama (Variabel X)

No	R_{hitung}				R_{Tabel}	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	0,516	0,475	0,452	0,661	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
2	0,620	0,447	0,464	0,706	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
3	0,860	0,633	0,464	0,501	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
4	0,550	0,446	0,437	0,508	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
5	0,522	0,571	0,572	0,687	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
6	0,441	0,517	0,526	0,627	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
7	0,537	0,477	0,563	0,431	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
8	0,430	0,500	0,560	0,421	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
9	0,429	0,528	0,480	0,415	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid

No	R_{hitung}				R_{Tabel}	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
10	0,441	0,505	0,570	0,500	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
11	0,607	0,469	0,741	0,409	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
12	0,434	0,457	0,558	0,512	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
13	0,456	0,440	0,444	0,540	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
14	0,569	0,486	0,536	0,457	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
15	0,424	0,491	0,680	0,428	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
16	0,496	0,467	0,417	0,614	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
17	0,464	0,654	0,609	0,467	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
18	0,660	0,521	0,417	0,445	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
19	0,447	0,439	0,445	0,437	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
20	0,450	0,435	0,411	0,487	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid

Sumber Data: Output Program IBM SPSS Statistic 25

Hasil uji validitas terhadap instrumen X, yang dikenal sebagai Pembelajaran Media Canva, menunjukkan bahwa dari 20 item pernyataan yang diuji dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,404, seluruhnya terbukti valid. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa koefisien korelasi r_{xy} untuk masing-masing item melebihi nilai r_{tabel} , sehingga memenuhi kriteria validitas.

Tabel 3.4 Uji Validitas Instrumen Penelitian Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Variabel Y)

No	R_{hitung}				R_{tabel}	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	0,486	0,616	0,592	0,431	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
2	0,450	0,462	0,492	0,507	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
3	0,507	0,429	0,491	0,478	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
4	0,494	0,738	0,473	0,476	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
5	0,537	0,596	0,418	0,431	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
6	0,438	0,584	0,505	0,412	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
7	0,441	0,560	0,511	0,470	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
8	0,449	0,475	0,420	0,437	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
9	0,491	0,532	0,507	0,409	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
10	0,492	0,489	0,458	0,506	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
11	0,448	0,465	0,526	0,459	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
12	0,550	0,659	0,601	0,489	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
13	0,473	0,494	0,487	0,423	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid

No	R_{hitung}				R_{tabel}	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
14	0,437	0,555	0,485	0,466	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
15	0,433	0,594	0,579	0,457	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
16	0,528	0,691	0,500	0,448	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
17	0,444	0,432	0,498	0,513	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
18	0,412	0,600	0,557	0,478	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
19	0,454	0,620	0,593	0,486	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
20	0,549	0,570	0,518	0,535	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid

Sumber Data: Output Program IBM SPSS Statistic 25

Setelah melakukan uji validitas variable Y (Motivasi Belajar) yang terdiri dari 20 item pernyataan dengan r_{tabel} 0,404 diketahui bahwa 20 item pernyataan tersebut memiliki 20 item pernyataan yang valid. Hal ini dikarenakan r_{xy} yang diperoleh dari item-item pernyataan lebih besar nilainya dibandingkan dengan r_{tabel} maka item-item tersebut dikatakan valid.

Tabel 3.5 Uji Validitas Instrumen Penelitian Pembelajaran Media Canva Pertemuan Kedua (Variabel X)

No	R_{hitung}				R_{tabel}	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	0,438	0,428	0,411	0,457	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
2	0,539	0,662	0,476	0,552	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
3	0,506	0,451	0,434	0,415	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
4	0,447	0,662	0,476	0,568	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
5	0,429	0,431	0,432	0,599	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
6	0,647	0,515	0,567	0,498	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
7	0,468	0,642	0,520	0,653	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
8	0,497	0,509	0,544	0,418	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
9	0,489	0,457	0,533	0,437	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
10	0,545	0,592	0,470	0,603	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
11	0,429	0,552	0,564	0,437	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
12	0,481	0,487	0,513	0,482	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
13	0,510	0,680	0,687	0,592	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
14	0,444	0,434	0,505	0,453	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
15	0,479	0,441	0,687	0,442	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
16	0,549	0,514	0,553	0,509	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
17	0,426	0,475	0,442	0,476	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid

No	R_{hitung}				R_{tabel}	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
18	0,493	0,493	0,471	0,480	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
19	0,482	0,412	0,564	0,415	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
20	0,444	0,449	0,513	0,476	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid

Sumber Data: Output Program IBM SPSS Statistic 25

Setelah dilakukan pengujian validitas terhadap instrumen X, yang dikenal sebagai Pembelajaran Media Canva, yang mencakup 20 item pernyataan dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,404, diketahui bahwa seluruh 20 item pernyataan tersebut terbukti valid. Kondisi ini terjadi karena nilai korelasi r_{xy} yang dihasilkan dari setiap item pernyataan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai r_{tabel} , sehingga item-item tersebut dapat diklasifikasikan sebagai valid.

Tabel 3.6 Uji Validitas Instrumen Penelitian Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Variabel Y)

No	R_{hitung}				R_{tabel}	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	0,475	0,595	0,684	0,468	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
2	0,508	0,546	0,631	0,470	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
3	0,684	0,457	0,555	0,411	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
4	0,688	0,508	0,613	0,432	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
5	0,432	0,556	0,665	0,404	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
6	0,446	0,559	0,668	0,418	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
7	0,471	0,645	0,499	0,560	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
8	0,506	0,682	0,611	0,446	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
9	0,561	0,591	0,613	0,424	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
10	0,706	0,740	0,568	0,647	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
11	0,646	0,443	0,668	0,465	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
12	0,434	0,623	0,668	0,456	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
13	0,513	0,643	0,499	0,513	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
14	0,446	0,532	0,454	0,482	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
15	0,425	0,560	0,419	0,529	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
16	0,479	0,566	0,456	0,541	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
17	0,561	0,464	0,540	0,504	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
18	0,579	0,490	0,485	0,492	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
19	0,429	0,456	0,431	0,465	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid
20	0,454	0,486	0,434	0,467	0,404	Valid	Valid	Valid	Valid

Sumber Data: Output Program IBM SPSS Statistic 25

Setelah melakukan uji validitas variable Y (Motivasi Belajar) yang terdiri dari 24 item pernyataan dengan r_{tabel} 0,404 diketahui bahwa 24 item pernyataan tersebut memiliki 24 item pernyataan yang valid. Hal ini dikarenakan r_{xy} yang diperoleh dari item-item pernyataan lebih besar nilainya dibandingkan dengan r_{tabel} maka item-item tersebut dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Menurut Notoatmodjo dalam Sugiono et al., (2020) Reliabilitas adalah indeks yang mengukur tingkat kepercayaan atau keandalan suatu instrumen pengukuran. Konsep ini mencerminkan sejauh mana hasil pengukuran tetap stabil dan konsisten apabila dilakukan berulang kali terhadap fenomena yang sama, dengan menggunakan instrumen yang identik. Pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut layak dipercaya sebagai sarana pengumpulan data. Dengan demikian, reliabilitas instrumen menyiratkan bahwa instrumen tersebut memadai dan dapat diandalkan. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien *Alpha-Cronbach*. Instrumen dianggap reliabel apabila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,60. Proses pengujian ini difasilitasi oleh perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25.

Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pembelajaran Media Canva Pertemuan Pertama (Variabel X)

Reliability Statistics									
No	Cronbach's Alpha				koefisien reliabilitas (r_{11}) >	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	0,847	0,831	0,851	0,844	0,60	Valid	Valid	Valid	Valid

Sumber Data: Output Program IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan table diatas, reliabilitas instrument variabel X (Pembelajaran Media Canva) diperoleh nilai *Alpha Cronbach's* pada pertemua pertama sebesar kelas A 0,816; Kelas B 0,859; Kelas C 0,849; Kelas D 0,853 koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0.60 pada tingkat signifikan $\alpha = 5\%$ (0,05) , maka

instrument dinyatakan *reliabel*. Jad, uji instrument data pada variabel X pada pertemuan pertama sudah valid dan *reliable* untuk Kelas A,B,C,D dengan butir instrumennya, maka dapat digunakan untuk pengukuran data dalam rangka pengumpulan data.

Tabel 3.8 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Variabel Y)

Reliability Statistic									
No	Cronbach's Alpha				koefisien reliabilitas (r11) >	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	0,818	0,882	0,848	0,805	0,60	Valid	Valid	Valid	Valid

Sumber Data: Output Program IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel tersebut, tingkat reliabilitas instrumen untuk variabel Y, yaitu Motivasi Belajar, pada pertemuan pertama menunjukkan nilai *Alpha Cronbach* sebagai berikut: Kelas A mencapai 0,832; Kelas B sebesar 0,848; Kelas C mencapai 0,884; dan Kelas D sebesar 0,881. Dengan koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0.60 pada tingkat signifikan $\alpha = 5\% (0,05)$, instrumen tersebut dapat dinyatakan sebagai *reliable*. Oleh karena itu, hasil pengujian instrumen untuk variabel Y pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa instrumen tersebut telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas untuk semua kelas (A, B, C, dan D), termasuk butir-butir pertanyaan yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, instrumen ini layak digunakan sebagai alat pengukuran dalam proses pengumpulan data penelitian

Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pembelajaran Media Canva Siswa Pertemuan Kedua (Variabel X)

Reliability Statistics									
No	Cronbach's Alpha				koefisien reliabilitas (r11) >	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	0,828	0,850	0,852	0,831	0,60	Valid	Valid	Valid	Valid

Sumber Data: Output Program IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel tersebut, tingkat reliabilitas instrumen untuk variabel X, yaitu Pembelajaran Media Canva, diukur melalui

nilai *Alpha Cronbach* pada pertemuan kedua. Nilai-nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut: 0,842 untuk Kelas A; 0,860 untuk Kelas B; 0,852 untuk Kelas C; dan 0,869 untuk Kelas D. Dengan koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0.60 pada tingkat signifikan $\alpha = 5\% (0,05)$, instrumen tersebut dinyatakan reliabel. Oleh karena itu, hasil pengujian instrumen untuk variabel X pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa instrumen ini telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas bagi Kelas A, B, C, dan D, termasuk seluruh butir pertanyaan di dalamnya. Dengan demikian, instrumen ini dapat diterapkan untuk mengukur data sebagai bagian dari proses pengumpulan informasi penelitian.

Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Variabel Y)

Reliability Statistic									
No	Cronbach's Alpha				koefisien reliabilitas (r_{11}) $>$	Keterangan			
	A	B	C	D		A	B	C	D
1	0,854	0,875	0,882	0,820	0,60	Valid	Valid	Valid	Valid

Sumber Data: Output Program IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan tabel yang disajikan, nilai *Alpha Cronbach* untuk reliabilitas instrumen variabel Y (Motivasi Belajar) pada pertemuan kedua menunjukkan hasil sebagai berikut: Kelas A mencapai 0,887; Kelas B 0,885; Kelas C 0,885; dan Kelas D 0,887. Dengan koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0.60 pada tingkat signifikan $\alpha = 5\% (0,05)$, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel. Oleh karena itu, pengujian instrumen untuk variabel Y pada pertemuan kedua telah terbukti valid dan reliabel bagi Kelas A, B, C, dan D, termasuk butir-butir instrumennya, sehingga dapat diterapkan untuk pengukuran data dalam proses pengumpulan data.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data melibatkan pengelompokan data sesuai dengan variabel dan kategori responden, penabulatan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, pelaksanaan perhitungan guna menjawab rumusan masalah, serta perhitungan untuk menguji

hipotesis yang diajukan. Pada penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir ini tidak perlu dilakukan (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, penulis memproses data yang tersedia melalui pendekatan kuantitatif, dengan menerapkan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial.

1. Analisis Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase (Sugiyono, 2020).

Dalam statistik deskriptif juga dapat dilakukan mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi, dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data sampel atau populasi. Hanya perlu diketahui bahwa dalam analisis korelasi, regresi, atau membandingkan dua rata-rata atau lebih tidak perlu diuji signifikansinya. Dalam statistik deskriptif tidak ada uji signifikansi, tidak ada taraf kesalahan, karena peneliti tidak bermaksud membuat generalisasi, sehingga tidak ada kesalahan generalisasi (Sugiyono, 2020).

Analisis statistika deskriptif penelitian ini dilakukan dengan mendeskripsikan semua data dari semua variabel yakni pengaruh pembelajaran media canva (X) dan motivasi belajar peserta didik (Y) untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua dalam bentuk presentase mean, modus, median, dan standar deviasi dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 25.

2. Uji Persyaratan Analisis

Uji prasyarat analisis bertujuan untuk menentukan apakah proses analisis

data dalam pengujian hipotesis dapat diteruskan atau tidak. Dalam penelitian ini, pemeriksaan prasyarat yang diterapkan meliputi pengujian normalitas data, pengujian linearitas data, serta pengujian signifikansi koefisien korelasi.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah pengujian hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris, antara lain dengan menggunakan t-test untuk satu sampel, korelasi dan regresi, analisis varian dan t-test untuk dua sampel. Penggunaan Statistik Parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dulu akan dilakukan pengujian normalitas data (Sugiyono, 2020).

Uji normalitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *one-sample kolmogrov-smirnov* pada aplikasi IBM SPSS Statistic 25. Dengan kriteria pengujiannya yang diambil berdasarkan nilai probabilitas. Kriteria pengujian diambil berdasarkan perbandingan antara D_{Hitung} dan D_{Tabel} . Jika $D_{Hitung} > D_{Tabel}$, maka data berdistribusi normal, sebaliknya Jika $D_{Hitung} < D_{Tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal. Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas dengan menggunakan IBM SPSS Statistic 25. Jika probabilitas (sig) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika probabilitas (sig) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas data

Menurut Sudjana dalam Hayatin & Hastuti (2023) uji linearitas merupakan pengujian untuk memeriksa apakah terdapat hubungan linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Uji linearitas dimaksudkan untuk menguji linear tidaknya data yang dianalisis. Linearitas merupakan asumsi yang penting dalam penggunaan regresi linear. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel X dan Y mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas data dilakukan dengan menggunakan

bantuan program aplikasi IBM SPSS Statistic 25 dengan kriteris pengujian yaitu nilai probalitas $> 0,05$, maka hubungan antara variabel X dan Y merupakan linear. Sabaliknya jika nilai probalitas $< 0,05$, maka hubungan antara variabel X dan Y merupakan tidak linear.

c. Uji Signifikan Koefisien Korelasi

Uji signifikansi merupakan suatu prosedur statistik yang diterapkan untuk menilai kebenaran atau ketidakbenaran suatu hipotesis. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata satu populasi atau dua populasi (Sugiyono, 2020). Hipotesis statistik yang digunakan dalam pengujian signifikansi koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

$H_a: \rho \neq 0$ (terdapat korelasi yang signifikan antara variabel)

$H_0: \rho = 0$ (tidak terdapat korelasi yang signifikan antara variabel)

Koefisien korelasi untuk uji signifikansi diperoleh melalui tabel model summary dalam perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut: jika nilai sig $> 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima; sebaliknya, jika nilai sig $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Tingkat korelasi serta kekuatan hubungan antara kedua variabel dapat diidentifikasi dengan menggunakan interpretasi koefisien korelasi, yang meliputi:

Tabel 3.11 Pedoman interprestasi terhadap koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber: (Sugiyono, 2020:248)

3. Analisis Statistika Inferensial (Pengujian Hipotesis)

Statistik inferensial, (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas), adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara random (Sugiyono, 2020).

Statistik yang digunakan dalam konteks ini dikenal sebagai statistik probabilitas, karena kesimpulan yang diterapkan pada populasi berdasarkan data sampel bersifat peluang (*probability*). Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan dalam bentuk prosentase (Sugiyono, 2020). Dalam statistik inferensial, dilakukan pengujian hipotesis dan estimasi karakteristik populasi. Hipotesis statistik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_a = \mu \geq 70\%$$

$$H_0 = \mu < 70\%$$

$$H_a = \mu \geq 75\%$$

$$H_0 = \mu < 75\%$$

Uji statistik yang digunakan adalah uji parsial dengan rumus:

$$T_{hitung} = \frac{\hat{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

$\hat{X}$ = Rata-rata hasil pengambilan

μ_0 = Nilai rata-rata ideal

s = Standar deviasi sampel

n = Jumlah Sampel

Kriteria pengujiannya adalah: Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25, kriteria ini terlihat pada tabel one-sample test: Jika nilai $sig \leq 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

$$\text{III. } H_a : \beta \neq 0$$

$$H_0 : \beta = 0$$

Uji statistik yang diterapkan adalah uji simultan dengan rumus:

$$F = \frac{R^2/(k-1)}{1-R^2/(n-k)}$$

Keterangan

F = Nilai F hitung

R^2 = Koefisien determinasi

k = Jumlah Variabel

n = Jumlah pengamatan (ukuran sampel)

Kriteria pengujiannya adalah: Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_a diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Dengan aplikasi IBM SPSS Statistics 25, kriteria ini terdapat pada tabel ANOVA: Jika nilai $\text{sig} \leq 0,05$, maka H_0 ditolak.

a) Regresi linear sederhana

D Analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk memperkirakan nilai satu variabel berdasarkan hubungannya dengan variabel lain melalui persamaan garis regresi. Untuk regresi linear sederhana, yang melibatkan dua variabel, X dan Y, persamaan garis regresi ditulis sebagai:

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = variabel terikat (nilai yang diprediksi)

X = variabel bebas

α = konstanta (nilai $\hat{Y}$ Ketika X = 0)

b = koefisien regresi (besaran peningkatan atau penurunan)

Dalam penelitian ini, kontribusi variabel X terhadap Y diukur melalui koefisien determinasi dengan rumus:

$KD = r^2 \times 100$

Keterangan:

KD = Nilai koefisien determinan

r^2 = Nilai koefisien korelasi uji signifikansi variabel X terhadap Y

4. Prosedur Penelitian

- a. Persiapan awal, di mana peneliti mengunjungi lokasi penelitian di SMP Negeri 6 Natar dan memilih kelas VII sebagai sampel.
- b. Guru menjelaskan materi pembelajaran senam lantai dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).
- c. Media pembelajaran Canva diterapkan, dengan guru memberikan contoh presentasi terkait materi senam lantai.
- d. Setelah pemahaman materi, peserta didik mengisi angket untuk menilai motivasi belajar mereka pasca-pembelajaran menggunakan Canva.
- e. Proses ini diikuti dengan praktik gerakan senam lantai dan sesi ice breaking untuk memperkuat pemahaman.
- f. Penyusunan. Setelah proses persiapan dan pelaksanaan selesai dilaksanakan peneliti menyusun hasil penelitian.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan secara mendalam dalam skripsi ini, yang mengkaji pemanfaatan media Canva guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi senam lantai di kelas VII SMP Negeri 6 Natar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran Media Canva Pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar terdapat Pada pertemuan pertama, kelas A di SMP Negeri 6 Natar mencapai 83% dari kriteria yang ditetapkan untuk pembelajaran media Canva pada materi senam lantai, yang menunjukkan kategori sangat kuat. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan menjadi 87%, tetap dalam kategori sangat kuat. Kelas B pada pertemuan pertama mencapai 89%, yang juga tergolong kategori sangat kuat, dan meningkat menjadi 90% pada pertemuan kedua. Kelas C mencatat 84% pada pertemuan pertama, kategori sangat kuat, dengan peningkatan menjadi 86% pada pertemuan kedua. Sementara itu, kelas D mencapai 80% pada pertemuan pertama, kategori sangat kuat, dan meningkat menjadi 87% pada pertemuan kedua. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Canva pada materi senam lantai di SMP Negeri 6 Natar secara konsisten berada dalam kategori sangat kuat di semua kelas dan pertemuan.
2. Tingkat Motivasi Belajar Siswa Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar adalah Pada pertemuan pertama di kelas A, tingkat motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Natar mencapai 91% dari kriteria yang ditetapkan, yang menunjukkan kategori sangat kuat. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan menjadi 92%, dengan kategori motivasi belajar yang tetap sangat kuat. Di kelas B, pertemuan pertama menunjukkan tingkat motivasi belajar sebesar 92%, yang masuk kategori sangat kuat,

sedangkan pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 93%, tetap dalam kategori sangat kuat. Pada kelas C, pertemuan pertama mencatat tingkat motivasi belajar sebesar 90%, dikategorikan sangat kuat, dan pertemuan kedua meningkat menjadi 92%, dengan kategori yang sama. Sementara itu, di kelas D, pertemuan pertama menunjukkan tingkat motivasi belajar sebesar 89%, yang dikategorikan sangat kuat, dan pertemuan kedua tetap stabil pada 89%, tanpa adanya peningkatan, namun masih dalam kategori sangat kuat. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran materi senam lantai secara konsisten menghasilkan motivasi belajar yang tinggi di semua kelas.

3. Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis media dalam materi senam lantai di kelas VII SMP Negeri 6 Natar. Hal ini menunjukkan bahwa pada seluruh sampel siswa kelas VII di sekolah tersebut, terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media Canva terhadap motivasi belajar siswa dalam materi senam lantai. Secara spesifik, pada kelas A, pembelajaran pada pertemuan pertama menunjukkan pengaruh kuat sebesar 24,4%, yang meningkat pada pertemuan kedua menjadi 67,3%. Pada kelas B, pertemuan pertama menunjukkan pengaruh kuat sebesar 73,1%, yang meningkat menjadi 75,8% pada pertemuan kedua. Pada kelas C, pertemuan pertama menunjukkan pengaruh kuat sebesar 21,8%, yang meningkat menjadi 76% pada pertemuan kedua. Pada kelas D, pertemuan pertama menunjukkan pengaruh kuat sebesar 86%, yang meningkat menjadi 88,1% pada pertemuan kedua. Sisanya dipengaruhi oleh variabel eksternal di luar lingkup penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Canva dalam pembelajaran materi senam lantai di kelas VII SMP Negeri 6 Natar memiliki interpretasi yang kuat terhadap koefisien korelasi, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Barbara Prashnig dalam karya Ariesta Kartika Sari, yang menyatakan bahwa

penyerapan informasi pembelajaran sangat bergantung pada upaya individu. Dengan menyediakan penjelasan kepada siswa melalui media Canva, terlihat adanya perubahan sikap yang cepat dan tingkat keberhasilan yang tinggi. Oleh karena itu, penggunaan media Canva sebagai salah satu modalitas pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, pemrosesan informasi, dan komunikasi siswa. Selain itu, ketika siswa memahami penggunaan media Canva tersebut, mereka akan lebih mudah memotivasi diri dalam belajar. Motivasi belajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Dengan kata lain, upaya yang tekun yang didasari oleh motivasi yang kuat akan membantu siswa mencapai prestasi yang optimal.

5.2 Implikasi

Pemanfaatan media Canva dalam pembelajaran senam lantai di kelas VII SMP Negeri 6 Natar berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap berbagai aspek terkait.

1. Bagi pendidik, integrasi media Canva mendorong desain ulang strategi pengajaran yang lebih inovatif, dengan memanfaatkan elemen visual interaktif untuk menyampaikan teknik dasar senam lantai, sehingga variasi metode pembelajaran semakin kaya dan menarik.
2. Bagi peserta didik, penerapan media Canva yang berbasis digital menawarkan pengalaman pembelajaran baru bagi siswa kelas VII, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik dan memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap konsep gerakan senam lantai melalui visualisasi animasi dan infografis.
3. Bagi institusi sekolah, adopsi media Canva mengoptimalkan sumber daya teknologi pembelajaran, sehingga mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan di SMP Negeri 6 Natar.
4. Bagi peneliti, pengembangan pemanfaatan media Canva diharapkan melengkapi dan mengatasi limitasi media konvensional sebelumnya, menghasilkan alat pembelajaran yang lebih efektif dan berdampak luas bagi seluruh pemangku kepentingan.

5.3 Saran

Sehubungan pemanfaatan media Canva yang difokuskan pada peningkatan motivasi belajar siswa terhadap materi senam lantai, diperlukan langkah-langkah tindak lanjut berikut untuk memaksimalkan manfaatnya.

1. Pendekatan pembelajaran berbasis aplikasi canva terbukti efektif diterapkan karena keduanya dapat diadaptasi untuk berbagai materi yang memerlukan transisi dari representasi konkret (via media visual Canva) hingga pemecahan masalah abstrak.
2. Penggunaan media Canva untuk siswa wajib disertai panduan prosedur operasional dan evaluasi perbaikan, guna memastikan keberlanjutan dan keandalan media dalam jangka panjang.
3. Hasil pemanfaatan media Canva ini diharapkan menjadi dasar bagi kepala sekolah dalam menyediakan alat pembelajaran digital untuk materi senam lantai, sekaligus mendorong diversifikasi media pendidikan jasmani lainnya di SMP Negeri 6 Natar.
4. Temuan dari pemanfaatan ini dapat dijadikan rujukan bagi penelitian lanjutan, termasuk evaluasi sumatif, untuk menyempurnakan implementasi media digital dalam pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar, sehingga mencapai manfaat optimal bagi semua pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat*. UIN Ar-Raniry.
- Amalia, Y. (2022). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Mencari Pasangan (Make A Match) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kubus Dan Balok Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Samatiga. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1).
<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/mtk/article/view/291>
- Amrina, Mudinillah, A., Hikmah, D., & Fadhilah, R. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas X MAN 1 Padang Panjang (Using Canva Application in Making Arabic Learning Videos in Class X MAN 1 Padang Panjang). *Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 0–20.
<https://doi.org/10.36915/la.v3i1.34>
- Ari Wibowo Kurniawan, T. S. (2019). *Pembelajaran Senam Lantai* (1 ed.). Wineka Media.
- Arisandi, Y., & Neldi, H. (2023). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. *Jurnal JPDO*, 6(1), 53–58.
<https://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1277/334>
- Ashidqy, A. Z., Gani, R. A., Achmad, I. Z., Syafei, M. M., Purbangkara, T., & Resita, C. (2023). Faktor-Faktor Penghambat Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran Senam Lantai. *Jurnal Penjakora*, 10(1), 10–21.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PENJAKORA/article/view/56287>
- Astuti, W. S. & C. C. (2017). *Statistika Dasar Konsep Dan Aplikasinya* (1 ed.). Umsida Press Jl.
http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/6667/1/Buku-Ajar_Dasar-Dasar-Statistik-Penelitian.pdf
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), hlm 87.
<https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Christiani, Y. H., Karim, A., Ratnawati, R. R. E., & Enawaty, E. (2024). Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran. *Journal on Education*, 06(04), 19895–19904.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5785/4803>

- Dwiyanti, D. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X OTKP SMK Bina Warga Bandung. *Skripsi*.
- Fajrina, W., Simorangkir, M., & Nurfajriani, D. (2018). *Developing Interactive Computer Based Learning Media of Lectora Inspire to Enhance Conceptual Skills of Senior High Schools Students*. 200, 57–60.
<https://doi.org/10.2991/aisteel-18.2018.12>
- Fitria, D., Sabir, A., Aldino, & Ridoh, A. (2024). Application of Group Investigation Model to Improve Students' Social Studies Learning Outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 24–32.
<https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.252>
- Gumilar, R. C., Permadi, A. A., & Kurniawati, A. (2024). Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Voli Di Ma Al Manaar Muhammadiyah. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 805–820.
<https://doi.org/10.55081/jumper.v4i3.2171>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
<https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/113/123>
- Hayatin, L., & Hastuti, S. M. (2023). Analisis Manajemen Kearsipan dan Kualitas Sumber Daya Manusia terhadap Mutu Pelayanan Administrasi di Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. *Otonomi*, 23(1), 111–121.
<https://doi.org/10.32503/otonomi.v23i1.3653>
- Hendriadi, I. G. O. (2021). Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 68–74.
<https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.30878>
- Hidayat, T., Puriana, R. H., & Rohman, M. T. H. (2024). Kontribusi variasi latihan terhadap keterampilan dasar passing dalam permainan futsal. *JURNAL ANGGARA: Jurnal Pendidikan Olahraga, Kesehatan, Rekreasi Terapannya*, 1(1), 22–30.
<https://doi.org/10.63987/anggara.v1i1.27>
- Indiati, I. I. I., Hadi, H. H. H., & Ratno, B. R. B. (2025). Meningkatkan Kemampuan Senam Lantai Guling Belakang Kelas X Te 2 Smk N 7 Semarang Melalui Latihan Berpasangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 2503020317–2503020317.
<https://doi.org/https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/7130>
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13–17.

<https://doi.org/10.21831/majora.v27i1.34259>

Juanda, A. (2016). *Buku Kurikulum Pembelajaran KTSP* (2016 ed.).

Komariah, S., Saksana, J. C., & Zakaria, T. R. (2024). Hubungan Supervisi Instruksional Kepala Sekolah Dan Motivasi Kerja Guru Terhadap Produktivitas Mengajar Di Sekolah Menengah Kejuruan Al-Hidayah Lestari Jakarta. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Manajemen & Bisnis*, 2(2), 112–121. <https://doi.org/10.60023/7g60yc73>

Lilipaly, D., & Unmehopa, W. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Sikap Lilin Melalui Metode Latihan Senam Lantai Siswa Kelas V SD Naskat Masnana Bursel. *Manggurebe: Journal Physical Education, Health and Recreation*, 3(2), 77–84. <https://doi.org/10.30598/manggurebevol3no2page77-84>

Lutfi, A., Suyono, S., Erman, E., & Hidayah, R. (2019). Edutainment With Computer Game As a Chemistry Learning Media. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 8(2), 1684. <https://doi.org/10.26740/jpps.v8n2.p1684-1689>

Manik, R. E., Hasugian, D. H. M., Sitanggang, H., & Turnip, H. (2024). Konsep Dasar Motivasi Belajar. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik*, 2(4), 358–368. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.941>

Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen penilaian rasa percaya diri siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>

Maulana, M., Ismaya, B., & Hidayat, A. S. (2020). Minat siswi dalam pembelajaran pendidikan jasmani senam lantai SMAN 1 Cikampek. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1). <https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3766>

Mulyana, F. R. (2018). Hubungan Fleksibilitas Panggul Dan Power Otot Lengan Dengan Keterampilan Stut Pada Senam Lantai. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.37058/sport.v2i1.509>

Murtaqi, A., Mubin, D., & Setiawan, W. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Meroda Dalam Senam Lantai Melalui Media Bola Gymnastic Pada Siswa Kelas VIII MTs Roudlotul Mutta'allimin. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olahraga)*, 3(2), 202–208. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v3i2.214>

Murtiyani, T., Muhtaj, M., Salsabila, N. F., Kurnianto, W. A., Kurniawan, Y., & Mualiyah, S. (2024). The Impact of Using Monopoly Game as Learning Media to Increase Motivation on Earth and Solar System Materials. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.251>

Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani,

- Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nasution, W. N., Halimah, S., & Mahriza, R. (2023). The influence of canva application learning media and learning motivation on students' islamic religious education learning outcomes at panca budi elementary school, medan. *International Journal of Research and Review*, 10(2), 772–783.
<https://doi.org/10.52403/ijrr.20230292>
- Nikmatussaidah, N. (2021). Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebuah Literasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Literasiologi*, 5(1). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v5i1.175>
- Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan dan Pembelajaran*, 02(02), 67–77.
<https://doi.org/10.70294/9fga4682>
- Nurhuda, N. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sikap Lilin Dalam Pembelajaran Senam Lantai Melalui Bantuan Teman Pada Peserta Didik SD Negeri 9 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. *Journal Sport Area*, 2(2), 76.
[https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2\(2\).607](https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2(2).607)
- Nurulita, R. F., Arfanda, P. E., Hakim, H., Kasanrawali, A., & Hasanuddin, M. I. (2024). Analisis Hasil Belajar Guling (Roll) Depan Menggunakan Bantuan Bidang Miring Pada Siswa SMPN 2 Tamalatea. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 144–149. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v7i1.14736>
- Oktayani, E., Andriani, P., Al Ikhsan, M. F., & Abdurrahmansyah, A. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Di Era Kurikulum Merdeka. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 28–36.
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4750>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pakpahan, A. F. (2020). Metodologi Penelitian Ilmiah. In *Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Nomor 3)*.
- Pasaribu, A. M. N. (2022). *Buku ajar senam dasar*. A Muchlisin Natas Pasaribu.
- Pratiwi, E., & Oktaviani, M. N. (2017). Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Metode Penugasan Senam Segar Ceria. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 16(2), 179–188.
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i2.4255>
- Prayogi, S., Firdiansyah, H. M., Aljaohari, Z. A., Wibowo, S., & Prambudi, D. Y. (2024). Peningkatan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas VII. *Jurnal Porkes*, 7(2), 770–781.

<https://doi.org/https://doi.org/10.29408/porkes.v7i2.26143>

- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, M. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27.
<https://doi.org/10.30872/jirpg.v1i1.3322>
- Rahmat, H. (2018). *Hubungan Gaya Mengajar Guru Dengan Motivasi*. 10(2), 98–111.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Fadillah, H. T. N., Fadila, I., Melia, N., & Miftah, R. F. (2022). Pengaruh Media Digital Canva dalam Pembelajaran SBdP Terhadap Motivasi Aasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Nagri Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349–1358.
- Rusby, Z. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-hikmah*, 14, 18–37. [https://doi.org/10.25299/alhikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/alhikmah:jaip.2017.vol14(1).1170)
- Rusdin, R., Yanti, S., Anhar, A., & Furkan, A. (2021). Pengembangan Model Variasi Latihan Roll Belakang Cabang Olahraga Senam Lantai untuk Meningkatkan Kemampuan Roll Belakang pada Peserta Club Persatuan Senam Indonesia Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 20–25.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpo.v11i2.545>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2024). Self-determination theory. In *Encyclopedia of quality of life and well-being research* (hal. 6229–6235). Springer.
https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-319-69909-7_2630-2
- Sagara, A. F., Sugiarti, L., Saputri, D. D., & Kusumayati, T. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web Nearpod. *Jurnal Bionatural*, 10(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.663>
- Saputra, R. F., Santi, D., Alvina, R., Hasna, S. N., Rahmawati, A., Melyani, R. N., Pu'adah, M. H. K., & Permana, R. (2025). Persepsi guru PJOK dan guru kelas terhadap peran PJOK dalam meningkatkan kesejahteraan emosional siswa. *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial dan Kemanusiaan*, 2(3), 259–275.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62383/aksinyata.v2i3.1865>
- Seftiani, S., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Pengaruh profesionalisme guru terhadap motivasi belajar siswa sd negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 151–164.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2486>
- Setyawati, A., Septira, A., Wahab, L., Nurislamiah, S., Hasanah, H., Utami, W. Y., Atrisia, M. I., Fajrin, V., Qadarsi, J., & Kurniawan, A. (2024). *Media*

Pembelajaran Berbasis Digital.

- Shoffa, S. (2023). *Media Pembelajaran* (1 ed.). CV. Afasa Pustaka.
- Siddiq, H. (2025). Efektivitas Media Aplikasi Canva For Edu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sman 12 Bone. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, 6(2).
<https://ejournals.com/ojs/index.php/jdpn/article/view/2013/2403>
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishet Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106–117. <http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/93>
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.
<https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In 2 (hal. III–434). Alfabeta.
- Suhairi, M., Effendi, A. R., & Rajidin, R. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Multimedia. *Jurnal Penjaskesrek*, 9(2), 25–33. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i2.1912>
- Syafriza, A. A., Mustamid, M., & Kusumastutik, N. (2022). Pengembangan Video Interaktif Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Mengetahui Kemampuan Literasi SD NU Sleman Yogyakarta. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 14(2), 121–132. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i2.8061>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widiyowa, E., & Indrian, T. (2025). *Motivasi Mahasiswa Dalam Belajar Bahasa Jepang*. 14, 31–39.
<https://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jlt/article/view/6493>
- Widyantari, A. M. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Di Masa Pandemi. *Hikari*, 7(1), 1–13.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50640>
- Yassin, A., & Bashir, A. (2024). Student Satisfaction with The Use of Chat-GPT as A Learning Resource. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.247>
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran edisi kedua*. Prenada Media.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu*

Journal Innovation in Learning and Education, 1(2), 93–102.
<https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>