Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 4, November 2026

Pengembangan Media Variasi Permainan Gerak Dasar Berbasis Canva Edu untuk Guru PJOK Sekolah Dasar

Yuspita Kusmilasari Retno Wulandari Indah Pratiwi[1], Supriyadi[2], Siti Nurrochmah[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Malang, Indonesia

[1]yyuspitamila@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.5063

Abstrak

Pada pendidikan yang berbasis teknologi biasanya dapat berkembang melalui media pembelajaran, dimana hal tersebut digunakan dalam penyampaian pembelajaran yang lebih menarik dan informatif bagi peserta didik. Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk membuat dan menghasilkan produk media pembelajaran PJOK materi gerak dasar berbasis Canva Edu untuk guru PJOK di Kecamatan Blimbing Kota Malang yang dapat menambah variasi permainan secara daring melalui link web. Penelitian yang dilakukan termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model konseptual yang mengacu pada model ADDIE sebagai dasar pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis Canva Edu. Langkah-langkah pengembangan ADDIE meliputi 1) analisis, 2) perancangan, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Tahapan tersebut akan dijadikan sebagai landasan dalam menyimpulkan kelayakan pengembangan variasi permainan pembelajaran PJOK pada materi gerak dasar untuk guru PJOK di Sekolah Dasar Kecamatan Blimbing Kota Malang. Subjek Penelitian ini menggunakan guru PJOK yang berjumlah 6 orang untuk uji coba kelompok kecil dalam lingkup gugus serta 30 orang yang berbeda untuk uji coba kelompok besar yang mewakili setiap sekolah di Kecamatan Blimbing Kota Malang. Untuk kriteria pemilihan para guru terbagi 2 yaitu 6 guru dalam gugus dengan wawancara dan 30 guru Se-Kecamatan Blimbing menggunakan penyebaran angket. Hasil uji validasi ahli media 97,2% (sangat valid), lalu ahli permainan 98,8% (sangat valid), dan ahli aktivitas fisik 99,4% (sangat valid), uji kelompok kecil 96% (sangat valid), dan uji kelompok besar 93,8% (sangat valid). Kesimpulan pengembangan variasi permainan materi gerak dasar berbasis Canva Edu untuk guru PJOK Sekolah Dasar di Kecamatan Blimbing Kota Malang memberikan pandangan variasi permainan yang beragam dan menarik untuk dipergunakan para guru PJOK sebagai wawasan pembelajaran PJOK yang bervariasi dan menyenangkan.
Kata kunci: Media Pembelajaran; Gerak Dasar; PJOK

Pendahuluan

Pendahuluan merupakan salah satu cara untuk dapat mendewasakan manusia, dengan cara membimbing anak menjadi manusia yang mampu bertanggung jawab, dapat dibuktikan bahwa di dalam diri manusia terdapat suatu yang tidak mungkin ada di terhadap hewan, seperti sesuatu yang dipunyai manusia serta dapat melakukan tanggung jawab. Tanggung jawab yang dimaksud yaitu kesadaran yang terdapat di dalam diri manusia bahwasanya suatu perbuatan yang tidak baik, tidak tepat, tidak adil, sehungga perlu perbaikan dan dibenarkan.

Pendidikan jasmani mendasarkan pendidikan yang mengajarkan bagaimana rasa tanggung jawab serta memberikan perkembangan fisik secara menyeluruh, tidak hanya

mengembangkan segi fisik itu tetapi terdapat dari segi rohani, dikarenakan yang dikembangkan tidak hanya ketrampilan fisik saja maupun kebugaran jasmani tetapi ada faktor lain seperti segi afektif dan kognitif juga dikembangkan melalui pendidikan jasmani. Pada pendidikan jasmani yang berbasis teknologi biasanya dikembangkan melalui media pembelajaran, dimana hal ini digunakan sebagai usaha dalam penyampaian pembelajaran yang sangat menarik dan informatif untuk peserta didik (Cavanagh & Kiersch, 2023). Pendidikan jasmani sangat menyenangkan bagi siapa saja yang melakukan, terutama untuk anak sekolah dasar, karena pada saat usianya mereka sangat senang mendapat pendidikan luar kelas karena mereka bisa berekspresi. Dalam pendidikan jasmani di sekolah terdapat beberapa materi yaitu gerak dasar yakni gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Gerak dasar merupakan kemampuan gerak yang sangat diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Untuk memikat peserta didik dalam melakukan kemampuannya maka dibutuhkan sebuah peralatan. Salah satunya dapat digunakan dengan permainan yang menarik perhatian dan fokus peserta didik dalam pembelajaran. Permainan bisa digunakan dan dikelompokkan berdasarkan jumlah pemain, alat yang digunakan dan besarnya bola yang digunakan. Pada penelitian terdahulu melalui wawancara, peserta didik yang aktif maupun selalu bersemangat dalam pembelajaran olahraga merupakan peserta didik yang sering melakukan aktivitas fisik seperti berenang, berlari, basket, futsal, bulutangkis atau bahkan melakukan permainan sederhana tradisional. Sebaliknya siswa yang memang tidak suka aktivitas fisik atau kurang menyukai pembelajaran olahraga merupakan peserta didik yang malas untuk bergerak, ingin tampil menarik (perempuan), malas berkeringat karena takut akan bau badan dan juga peserta didik yang lebih suka bermain sosial media maupun game online (Purnomo et al., 2019).

Kemajuan era teknologi sekarang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan bermasyarakat. Sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan, pembelajaran interaktif mampu menarik siswa dan menambah nilai semangat dalam pembelajaran (Cahyaningtias, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif terutama pada pembelajaran gerak dasar membuat proses pembelajaran yang kurang bervariasi. Guru bisa menggunakan media seperti metode untuk dilakukan pembelajaran supaya dapat menarik dan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari hal ini guru berperan dalam pemanfaatan multimedia, agar bisa menarik antusias siswa dalam pembelajaran, multimedia pada pembelajaran terdiri dari animasi, gambar, bacaan teks, suara dan video yang bisa diakses oleh peserta didik melalui gawainya ataupun alat elektronik komunikasi lainnya seperti PC ataupun tab, yang dapat dijalankan secara interaktif oleh siswa (Shunkov et al., 2022).

Media pembelajaran saat ini tidak jauh dari perkembangan teknologi yang sangat pesat, dimana pembelajaran di era baru masuk pada ranah kebiasaan yang tidak bisa lepas dari gawai, agar ada ketertarikan peserta didik pada pembelajaran (Darmayanti, 2023). Pembelajaran yang memikat tentunya akan meningkatkan semangat siswa dalam memotivasi belajarnya, terlebih lagi jika media yang digunakan mudah diakses oleh siswa(Getenet et al., 2024). *Multimedia is a combination of various media (file format) in the text of form, audio, graphic, and interaction andi s used to conven messages / information from the sender to the recipient of the messsage / information* (Bagaskara, 2019). Pada prinsipnya pengalaman belajar yang dilakukan secara maksimum akan bermakna bagi kehidupan siswa, hal ini bersumber dari kebutuhan belajar dan tujuan dari peserta didik yang akan memotivasi dalam memacu pengalaman berkelanjutan (Husna & Supriyadi, 2023). Maka dari itu para guru dituntut untuk menjadi kreatif dan berinovatif serta memiliki variasi metode pengajaran dalam proses pembelajaran terlebih lagi dalam penggunaan media sebagai alat pembelajaran yang harus dioptimalkan. Penggunaan media berupa aplikasi canva tentunya siswa akan tertarik

Copyright © 2026 The Author(s)

untuk turut serta kegiatan pembelajaran, canva dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan pendidik, serta memudahkan pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran secara menarik. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan secara gratis oleh guru sehingga guru dapat mengedit materi dengan sangat mudah dan berbagai sumber pembelajaran agar bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar. Aplikasi ini memiliki kemampuan agar dapat membuat materi animasi yang tidak membosankan. Aplikasi ini sudah tersedia dalam format web sehingga dapat digunakan secara langsung dalam laptop/PC yang tidak perlu menginstal ulang seperti dalam handphone.

Kelebihan canva juga disampaikan oleh (Hadza et al., 2020) bahwa aplikasi interaktif juga aplikasi multimedia interaktif yang sangat bisa digunakan oleh pendidik dan siswa dengan sangat mudah. Aplikasi ini juga sama dengan aplikasi PowerPoint sehingga mudah digunakan dalam pengaplikasiannya. Dalam menggunakan aplikasi canva ini bisa dipublikasikan dengan mudah sesuai keinginan penggunanya. Selain itu disampaikan oleh (Rohmah & Bukhori, 2020) media pembelajaran interaktif mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut 1) aplikasi dapat dipublikasikan melalui playstore, 2) tampilan yang diberikan secara interaktif, 3) memudahkan guru dalam penyampaian variasi pembelajaran ke siswa kapan saja dan dimana saja, 4) bisa diakses secara gratis, 5) media pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa untuk pembelajaran dirumah.

Berdasarkan hasil observasi pertama yang penliti lakukan pada saat perkumpulan KKG PJOK gugus 8 Kecamatan Blimbing Kota Malang, peneliti melakukan wawancara dengan guru PJOK melalui forum diskusi kecil serta para guru belum menerapkan media aplikasi interaktif dan para guru belum menerapkan pembelajaran dengan model berbagai variasi permainan. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan peneliti berasumsi bahwa dengan adanya pengembangan variasi permainan pembelajaran gerak dasar dengan aplikasi akan membantu para guru memberikan permainan yang menarik dan bervariatif dan tentunya peserta didik akan mudah dalam memahami materi gerak dasar dengan baik dan menyenangkan. Rencana media yang akan peneliti kembangkan adalah berupa apliaksi canva. Menurut (Tanjung & Faiza, 2019) adapula kelebihan aplikasi canva dengan aplikasi lain seperti *articulate storyline*, yaitu aplikasi canva mampu meningkatkan kreativitas yang inovatif dan peserta didik yang mampu dengan mudah mendesign media pembelajaran dikarenakan banyaknya fitur-fitur yang sudah disediakan di dalam aplikasi canva, serta mampu menghemat waktu secara praktis, dan dapat dengan mudah mendesign hanya melalui handphone saja.

Pada penelitian sebelumnya (Gozali, 2024) menyatakan bahwa hasil oleh penelitian menunjukkan media pembelajaran yang interaktif berbasis android bisa disebutkan dengan sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai pendukung media pembelajaran materi gerak dasar. Kemudian (Yusfi & Sriwijaya, 2023) yang berjudul "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika" dan (Dewi et al., 2023) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran".

Berdasarkan masalah-masalah yang muncul, peneliti memberikan solusi dari permasalahan tersebut dengan mengembangkan media permainan pembelajaran interaktif berupa aplikasi canva tentang variasi-variasi permainan gerak dasar. Media pembelajaran interaktif berupa aplikasi canva tentang variasi permainan gerak dasar akan diberikan kepada pendidik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang selanjutnya akan digunakan sebagai salah satu media dalam pemberian materi gerak dasar. Media pembelajaran interaktif berupa aplikasi canva yang penggunaanya secara gratis sangat memudahakan bagi pengajar dalam menyampaikan materi gerak dasar karena dalam produk pengembangan ini memuat variasi permainan gerak dasar yang di kemas kedalam aplikasi. Produk ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi gerak dasar yang bervariasi.

Metode

Media canva adalah media yang memfasilitasi peserta didik untuk mencerna materi-materi pelajaran yang abstrak dikarenakan media canva dapat menampilkan sebuah keragaman audio, animasi, grafik, gambar serta teks-teks menarik lainnya sesuai dengan tampilan yang dibutuhkan untuk ditampilkan agar sangat menarik (Susiawati & , Angko Wildan, 2020). Model ADDIE ini mencerminkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Karena urutan langkahnya tersusun secara sistematis dengan langkah pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah dalam pengembangan model ADDIE sendiri yaitu: 1. Analisis kebutuhan *(analysis)*, 2. Melakukan design produk *(design),* 3. Pengembangan produk *(development),* 4. Pelaksanaan *(implementation),* 5. Evaluasi produk *(evaluation)*. Peneliti menentukan model penelitian ADDIE ini lantaran sangat memungkinkan tepat dalam melakukan penelitian pengembangan pada media lunak, karena paling tepat untuk melakukan pengembangan pada media perangkat lunak, karena paling sistematis dan mudah dipahami bagi peneliti pengembangan (Stapa & Mohammad, 2019). Tujuan dalam penelitian dan pengembangan tersebut untuk dapat membuat dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran PJOK materi gerak dasar berbasis *Canva Edu* untuk guru PJOK di Kecamatan Blimbing Kota Malang yang dapat menambah variasi permainan secara daring melalui link web. Penelitian tersebut dilakukan di sekolah dasar Kecamatan Blimbing Kota Malang. Subjek penelitian menggunakan guru PJOK yang berjumlah 30 orang di Kecamatan Blimbing Kota Malang. Kemudian uji coba kelompok kecil melibatkan 6 guru. Lalu kemudian dilakukan uji coba kelompok besar berjumlah 30 guru. Proses dalam pengumpulan data dilaksanakan melalui validasi ahli media, ahli permainan serta ahli aktivitas fisik kemudian dilanjutkan wawancara melalui forum diskusi, kemudian melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Data yang didapatkan terdiri atas beberapa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari para ahli yaitu ahli media, ahli permainan dan ahli aktivitas fisik. Kemudian untuk data kuantitatif didapatkan dari hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba kelompok besar berbentuk angka. Kemudian setelah kedua jenis data terkumpul dilanjutkan melakukan analisis.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari para ahli yaitu ahli media, ahli permainan dan ahli aktivitas fisik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba kelompok besar berupa angka. Setelah kedua jenis data terkumpul kemudian dilakukan analisis. Desain uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui Tingkat kelayakan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain uji coba yang dilakukan terdiri dari:

a. Evaluasi ahli

Evaluasi dalam pengembangan variasi permainan gerak dasar berbasis canva edu untuk guru pjok akan dilakukan oleh beberapa hali yaitu :

Kualifikasi ahli dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

a) Ahli media
b) Ahli Permainan
c) Ahli aktivitas fisik

b. Uji coba (kelompok kecil)

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada KKG (kelompok kerja guru) PJOK gugus sebanyak 6 guru.

Copyright © 2026 The Author(s)

c. Uji coba (kelompok besar)
d. Berbeda dengan peserta uji coba kelompok kecil bahwa uji coba kelompok besar dilakukan kepada KKG (kelompok kerj guru) PJOK Se-Kecamatan Blimbing sebanyak 30 guru.

Lokasi kombel PJOK Kecamatan Blimbing Kota Malang pada bulan Desember 2025. Dalam suatu penelitian, subjek mempunyai peranan yang sangat strategis karena pada subjek penelitian terdapat data tentang variable yang akan diamati dalam penelitian. Jumlah dalam penelitian ini terdapat 6 orang guru dan 30 orang guru yang berbeda. Dalam pemilihan kriteria pemilihan peneliti mengambil guru kombel (kelompok belajar) PJOK yang hanya diambil di Kecamatan Blimbing Kota Malang saja. Dan Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan cluster sampling yaitu membagi populasi ke dalam wilayah atau klaster (kecamatan atau sekolah).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pini adalah observasi awal menggunakan wawancara dan angket untuk analisis kebutuhan, wawancara untuk mengetahui hasil uji coba kelompok kecil dan angket untuk uji coba kelompok besar, serta angket untuk para ahli yaitu ahli media, ahli permainan dan ahli aktivitas fisik. Prosedur penelitian dan pengembangan ini bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran aplikasi variasi permainan gerak dasar, Adapun prosedur penelitian pada model ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis

Dalam tahapan penelitian pengembangan pada awalan menggunakan model ADDIE yang wajib dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva Edu pembelajaran PJOK materi gerak dasar, analisis dilakukan dengan wawancara kepada guru PJOK dan penyebaran angket kepada guru PJOK. Instrumen angket yang sudah direspon akan dilanjutkan menganalisis data, lalu menjadi data analisis kebutuhan awal untuk melihat kendala yang terjadi.

2. Desain

Tahap desain dilakukan setelah mengumpulkan informasi, menganalisis dan membuat Keputusan. Fase desain adalah tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa aplikasi media canva edu tentang variasi permainan gerak dasar yang berdasarkan informasi yang di dapat pada tahap analisis. Perancangan terdiri dari materi apa saja yang akan di sampaikan dan dimasukan pada pengembangan media pembelajaran materi gerak dasar. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengembangan materi gerak dasar yang terdiri dari penyusunan materi, gambar, warna, desain, animasi dan video yang sesuai dengan materi yang akan di tampilkan, dan Gerakan variasi pada media berbasis canva edu berbasis web.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini peniliti akan mengembangkan media pembelajaran aplikasi canva edu tentang variasi permainan gerak dasar. Langkah selanjutkan produk akan dilakukan oleh para ahli validasi yang terdiri dari ahli media, ahli permainan, ahli aktivitas fisik, untuk mengetahui kesesuaian materi, tuntutan, dan kelayakan media, pada tahap ini para ahlidapat memperbaiki produk aplikasi. Kemudian berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli agar dapat menghasilkan produk yang baik dal layak sebelum diuji cobakan kepada para guru PJOK.

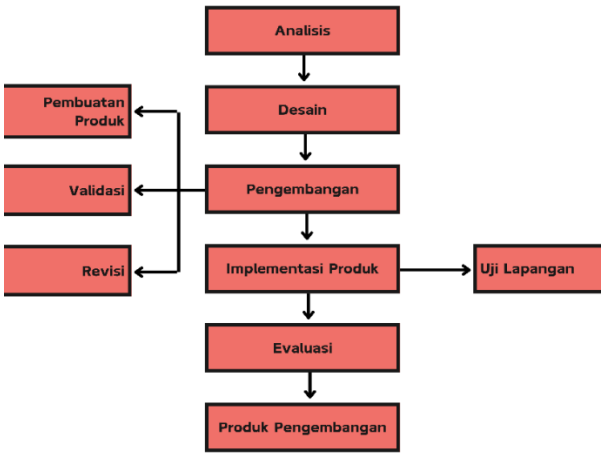
4. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap uji coba yang Dimana akan melibatkan beberapa guru KKG (kelompok Kerja Guru) PJOK. Pada tahap ini bertujuan untuk mengukur bagaimana tanggapan dan penilaian terhadap adanya pengembangan media pembelajaran aplikasi variasi permainan gerak dasar yang sudah dikembangkan oleh peniliti, selanjutnya peneliti menggunakan angket

untuk mengetahui penilaian yang akan digunakan sebagai modal untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan setelah mendapatkan penilaian dari para ahli dan uji coba yang telah dilakukan kepada peserta yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti dan kemudian akan dipaparkan kelebihan, kekurangan dan spesifikasi produk. Selanjutnya produk akan dimodifikasi dan disesuaikan dengan Langkah yang disusun sesuai bagan arus pada gambar bagan berikut ini.



Bagan 1. Gambar Bagan ADDIE

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan deskriptif presentase. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari para ahli berupa masukan, komentar, kritik dan saran. Hasil analisis data menjadi dasar dalam penyempurnaan pengembangan produk. Langkah-langkah analisis data kualitatif adalah : *1). Data Reduction* (Reduksi Data), *2). Data Display* (Penyajian Data), dan *3). Conclusion Drawing* (Verifikasi).

Teknik analisis deskriptif dengan presentase digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Rumus presentase yang digunakan peneliti untuk mengolah data adalah sebagai berikut:

Rumus yang digunakan untuk memvalidasi atau menilai tanggapan terhadap produk yang dikembangkan pada penelitian ini:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan
V = Validitas
Tse = Total Skor Empirik
Tsh = Total Skor Maksimal

Adapun skor presentase tersebut akan dianalisis menggunakan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kualitas Produk

Kriteria	Kualifikasi	Kriteria
86% - 100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
71% - 85%	Valid	Dapat digunakan dengan sedikit

Copyright © 2026 The Author(s)

		revisi
56% - 70%	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan beberapa revisi
41% - 55%	Kurang Valid	Disarankan untuk tidak digunakan
25% - 40%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Hasil

Kajian Produk Awal

Penelitian dan pengembangan fokus pada pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan lebih praktis dan cepat bagi guru PJOK, Dimana guru PJOK dapat mengaksesnya disegala perangkat seperti handphone, laptop, tab. Isi dari web pembelajaran ini berbasis canva edu, yang isinya terdiri dari variasi variasi permainan gerak dasar yang inovatif dan bervariasi agar guru PJOK tidak pusing saat akan memberikan pembelajaran olahraga dilapangan.

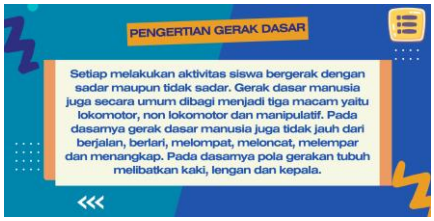
Canva edu adalah web desain yang dapat diakses secara daring yang merupakan penunjang seperti situs web Pendidikan, selebaran pendidikan, brosur, sertifikat, cv resume,kolase foto, presentasi Pendidikan, poster, jadwal Pelajaran, dan rpp. Canva juga dapat memajukan kualitas Pendidikan, mempersingkat waktu pengerjaan dalam membuat rancangan media pembelajaran yang lebih beragam, dan dapat meningkatkan kreativitas bagi guru(Ahmadillah et al., 2023). Selain itu canva mempunyai beragam template yang dapat menunjang media pembelajaran, yang bisa digunakan dalam memudahkan guru mendukung proses pembelajaran, seperti pembuatan buku, presentasi pembelajaran, modul, dan masih banyak lagi (Dian Aulia Inzani et al., 2021). Pemanfaatan canva sendiri dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembeljaran yang disampaikan dan berkreasi di dalam canva, dikarenakan canva memiliki tampilan yang sangat beragam dan sangat menarik dari font, gambar, video, animasi, grafik, karakter dan lainnya (Herpratiwi B, Haryono & Subekti, 2022). Selain itu canva dapat memberikan ruang bagi guru untuk berekplorasi dalam mengembangkan kreativitasnya untuk menunjang dalam mendesain media pembelajaran (Agustriani et al., 2022).

Hasil dari penelitian sebelumnya dapat disimpulkan Canva Edu adalah perangkat web desain yang memudahkan dan mendukung proses belajar dan pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebelumnya pada tahapan uji coba pada peserta didik diantaranya akan diuji terlebih dahulu dari beberapa ahli yang terdiri dari ahli media, ahli permainan, dan ahli aktivitas fisik.

Berikut ini adalah produk hasil pengembangan media variasi permainan gerak dasar:

Tabel 2. Media Pembelajaran Variasi Permainan

No	Media	Keterangan
1		Tampilan pertama berupa judul materi pembelajaran yang dibuat seperti bentuk animasi yang dapat bergerak.

2		Pengertian gerak dasar,pengertian gerak lokomotor, pengertian gerak nonlokomotor,pengertian gerak manipulative,variasi-variasi permainan serta biodata peneliti.
3		Pengertian gerak dasar dan tombol kembali ke menu.
4		Variasi-variasi permainan seperti bola naga, jembatan loncat, terowongan kereta api, irama bola, bola emas, piramida bola, menara bergoyang, bola berduri, bola pantul, bola magnet, estafet bola, membangun menara, bola kangguru, bola terbang, smash bola serta tombol back untuk kembali ke halaman menu.
5		Isi contoh dari tombol-tombol salah satu variasi permainan dan di dalamnya berisikan tombol gambar, tombol video, tombol cara bermain, serta tombol back untuk kembali ke halaman variasi permainan.
6		Gambar permainan bola naga serta tombol back untuk kembali ke halaman permainan.
7		Cara bermain permainan bola naga serta tombol back untuk kembali ke halaman permainan.
8		Video permainan bola naga serta tombol back untuk kembali ke halaman permainan.

Copyright © 2026 The Author(s)

Ahli Media

Berikut adalah hasil analisis dari data ahli media yang disajikan dalam bentuk tabel presentase pada setiap aspek penilaian.

Tabel 3. Hasil analisis data validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran variasi permainan gerak dasar berbasis *canva edu* untuk guru PJOK sekolah dasar

Aspek	**Kelayakan**	**Katagori**
Kejelasan	96 %	Sangat Valid
Ketepatan	100 %	Sangat Valid
Kesesuaian	100 %	Sangat Valid
Kemudahan	90 %	Sangat Valid
Kemenarikan	100 %	Sangat Valid
Rata-rata	97,2 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh hasil data dengan rata-rata sebesar 97,2% dengan kategori sangat sangat valid. Hasil validasi pada kejelasan dengan presentase 96% dengan kategori sangat valid, ketepatan dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid, kesesuaian dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid, kemudahan dengan presentase 90% dengan kategori sangat valid, kemenarikan dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid.

Ahli Permainan

Berikut adalah hasil analisis dari data ahli permainan yang disajikan dalam bentuk tabel presentase pada setiap aspek penilaian.

Tabel 4. Hasil analisis data validasi oleh ahli permainan terhadap media pembelajaran variasi permainan gerak dasar berbasis *canva edu* untuk guru PJOK sekolah dasar

Aspek	Kelayakan	Katagori
Kejelasan	97 %	Sangat Valid
Ketepatan	100 %	Sangat Valid
Kesesuaian	100 %	Sangat Valid
Kemudahan	100 %	Sangat Valid
Kemenarikan	97 %	Sangat Valid
Rata-rata	98,8 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli permainan diperoleh hasil data dengan rata-rata sebesar 98,8% dengan kategori sangat sangat valid. Hasil validasi pada kejelasan dengan presentase 97% dengan kategori sangat valid, ketepatan dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid, kesesuaian dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid, kemudahan dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid, kemenarikan dengan presentase 97% dengan kategori sangat valid.

Ahli Aktivitas Fisik

Berikut adalah hasil analisis dari data ahli aktivitas fisik yang disajikan dalam bentuk tabel presentase pada setiap aspek penilaian.

Tabel 5. Hasil analisis data validasi oleh ahli aktivitas fisik terhadap media pembelajaran variasi permainan gerak dasar berbasis *canva edu* untuk guru PJOK sekolah dasar

Aspek	Kelayakan	Katagori
Kejelasan	97 %	Sangat Valid
Ketepatan	100 %	Sangat Valid
Kesesuaian	100 %	Sangat Valid
Kemudahan	100 %	Sangat Valid
Kemenarikan	100 %	Sangat Valid
Rata-rata	99,4 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli aktivitas fisik diperoleh hasil data dengan rata-rata sebesar 99,4% dengan kategori sangat sangat valid. Hasil validasi pada kejelasan dengan presentase 97% dengan kategori sangat valid, ketepatan dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid, kesesuaian dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid, kemudahan dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid, kemenarikan dengan presentase 100% dengan kategori sangat valid.

Uji Kelompok Kecil

Berikut adalah hasil analisis dari data yang dilakukan dari uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 guru.

Tabel 6. Hasil analisis data validasi oleh uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran variasi permainan gerak dasar berbasis *canva edu* untuk guru PJOK sekolah dasar

Aspek	Kelayakan	Katagori
Kejelasan	96 %	Sangat Valid
Ketepatan	95 %	Sangat Valid
Kesesuaian	97 %	Sangat Valid
Kemudahan	95 %	Sangat Valid
Kemenarikan	97 %	Sangat Valid
Rata-rata	96 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi uji coba kelompok kecil diperoleh hasil data dengan rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat sangat valid. Hasil validasi pada kejelasan dengan presentase 96% dengan kategori sangat valid, ketepatan dengan presentase 95% dengan kategori sangat valid, kesesuaian dengan presentase 97% dengan kategori sangat valid, kemudahan dengan presentase 95% dengan kategori sangat valid, kemenarikan dengan presentase 97% dengan kategori sangat valid.

Uji Kelompok Besar

Berikut adalah hasil analisis dari data yang dilakukan dari uji coba kelompok besar yang terdiri dari 30 guru.

Tabel 7. Hasil analisis data validasi oleh uji coba kelompok besar terhadap media pembelajaran variasi permainan gerak dasar berbasis *canva edu* untuk guru PJOK sekolah dasar

Aspek	Kelayakan	Katagori
Kejelasan	93 %	Sangat Valid
Ketepatan	93 %	Sangat Valid
Kesesuaian	93 %	Sangat Valid
Kemudahan	97 %	Sangat Valid

Copyright © 2026 The Author(s)

Kemenarikan	93 %	Sangat Valid
Rata-rata	93,8 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi uji coba kelompok besar diperoleh hasil data dengan rata-rata sebesar 93,8% dengan kategori sangat sangat valid. Hasil validasi pada kejelasan dengan presentase 93% dengan kategori sangat valid, ketepatan dengan presentase 93% dengan kategori sangat valid, kesesuaian dengan presentase 93% dengan kategori sangat valid, kemudahan dengan presentase 97% dengan kategori sangat valid, kemenarikan dengan presentase 93% dengan kategori sangat valid.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil analisis data dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, didapatkan presentase kelayakan sehingga media pembelajaran gerak dasar berbasis canva edu dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran PJOK. Oleh karenanya selama dalam proses penyempurnaan dilakukan beberapa revisi berdasarkan masukan-masukan oleh para ahli dan calon pengguna agar produk lebih menjadi lebih baik. Revisi dari ahli media agar menghilangkan efek yang berlebihan karena pada saat digunakan di laptop maupun handphone yang tidak support akan menjadi lambat. Dari ahli permainan untuk menambahkan logo UM dan menambahkan tujuan dan alat permainan. Sementara dari ahli aktivitas fisik tidak ada revisi.

a. Ahli Media

Masukan dan saran dari ahli media yaitu:

1. Menghilangkan efek berlebihan seperti efek bounce di menu variasi permainan karena membuat laptop atau handphone tidak support dan menjadi lambat
2. Tambahkan logo UM setiap slide

Tabel 8. Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi

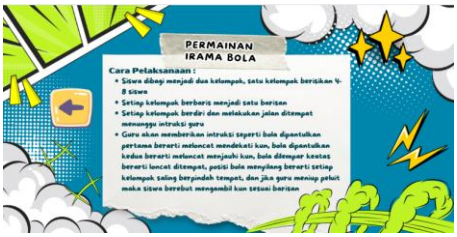
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

b. Ahli Permainan

Masukan dan saran dari ahli permainan:

1. Tambahkan logo UM
2. Tambahkan tujuan dan alat permainan

Tabel 9. Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

c. Ahli Aktivitas Fisik

Masukan dan saran dari ahli aktivitas fisik

1. Permainan sudah menarik dan bervariasi
2. Web mudah digunakan

d. Calon Pengguna atau Guru PJOK

Masukan dan saran dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar

1. Hilangkan efek berputar agar handphone tidak lambat
2. Permainan sudah bervariatif dan menyenangkan
3. Menambah wawasan guru agar tidak pusing memberikan variasi permainan gerak dasar

Pembahasan

Kajian Produk awal dalam penelitian dan pengembangan fokus pada pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan lebih mudah dan cepat bagi guru PJOK, dimana guru PJOK dapat mengakesesnya disegala perangkat seperti laptop, *computer*, tablet, dan *smartphone.* Isi dari web pembelajaran ini berbasis canva edu, yang isinya terdiri dari variasi variasi permainan gerak dasar yang inovatif dan bervariasi agar guru PJOK tidak pusing dan bingung saat akan memberikan pembelajaran olahraga diluar kelas.

Canva edu adalah web desain yang dapat diakses secara daring yang merupakan penunjang seperti situs web pendidikan, selebaran pendidikan, brosur, sertifikat, cv resume, kolase foto, presentasi Pendidikan, poster, jadwal pelajaran, dan rpp. Canva juga dapat memajukan kualitas pendidikan, mempersingkat waktu pengerjaan dalam membuat rancangan media pembelajaran yang lebih beragam, dan dapat meningkatkan kreativitas bagi guru (Ahmadillah et al., 2023). Selain itu canva mempunyai beragam template yang dapat menunjang media pembelajaran, yang bisa digunakan dalam memudahkan guru mendukung proses pembelajaran, seperti pembuatan buku, presentasi pembelajaran, modul, dan masih banyak lagi (Dian Aulia Inzani et al., 2021). Pemanfaatan canva sendiri dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan dan berkreasi di dalam canva, dikarenakan canva memiliki tampilan yang sangat beragam dan sangat menarik dari font, gambar, video, animasi, grafik, karakter dan lainnya (Herpratiwi B, Haryono & Subekti, 2022).

Copyright © 2026 The Author(s)

Selain itu canva dapat memberikan tempat bagi guru untuk berekplorasi dalam mengembangkan kreativitasnya untuk pendukung dalam mendesign media pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022). Media canva dapat menyediakan para siswa dalam mencerna materi pelajaran yang abstrak dikarenakan canva dapat menyajikan keragaman audio, gambar, animasi, video, teks dan grafik menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang dibutuhkan sehingga dapat membuat peserta didik lebih fokus mengamati tampilan yang sangat menarik (Susiawati & , Angko Wildan, 2020). Canva ialah sebuah aplikasi design grafis daring yang dapat memudahkan penggunaanya dalam menggagas berbagai jenis design presentasi, yang mudah diakses menggunakan berbagai jenis elektronik seperti smartphone dan komputer (Erwin et al., 2023). Oleh karenanya media pembelajaran yang terfokus pada tujuan akhir ialah dengan menambah kualitas belajar dan mengajar oleh pendidik. Jika media pembelajaran yang dipakai menarik, maka tingkat belajar siswa lebih termotivasi lebih tinggi, dan peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran (Pratama et al., 2023). Hasil dari penelitian (Ambarwati et al., 2026) mengungkapkan bahwa penggunaan media aplikasi audio visual berbasis canva sangat efektif mendongkrak hasil belajar passing bawah bola voli, sedangkan hasil penelitian (Ethika et al., 2026) menyatakan bahwa media pembelajaran multimedia berbasis *canva site* pada materi lompat jauh untuk siswa SMP kelas VIII dinilai layak dan sesuai untuk dipergunakan sebagai media pendukung pembelajaran PJOK. Oleh karenanya dapat disimpulkan *canva edu* adalah perangkat web design yang memudahkan untuk mendukung proses belajar dan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran. Sebelumnya pada tahapan uji coba pada peserta didik diantaranya akan diuji terlebih dahulu dari beberapa ahli yang terdiri dari ahli media, ahli permainan, dan ahli aktivitas fisik.

Kesimpulan

Media pembellajaran yang dihasilkan dalam penelitian telah melewati berbagai tahap uji ahli kemudian uji coba kecil dan uji coba kelompok besar dengan mendapatkan kelayakan dalam kategori sangat valid. Produk pengembangan variasi permainan dikemas dan dibuat sesuai dengan kebutuhan guru PJOK dengan harapan agar produk ini dapat dugunakan dalam membantu pembelajaran PJOK yang bervariasi dan beragam. Produk pengembangan variasi permainan ini di khususkan untuk mata Pelajaran PJOK jenjang sekolah dasar. Pengembangan variasi permainan berupa web ini dapat digunakan disemua perangkat elektronik seperti telepon genggam, laptop, computer dan juga tab yang terhubung dengan jaringan internet. Saran untuk guru agar dapat terus berinovasi dalam pembelajaran dalam rangka upaya peningkatan kualitas pendidikan yang baik.

References

Agustriani, J., Wulandari, Y., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Kelompok Bermain (Kb). *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, *1*(03), 351–362. https://doi.org/10.62668/kapalamada.v1i03.248

Ahmadillah, A. N. A., Thohir, M., Jamil, A. N., & Li'umah, K. (2023). Towards Digital Creativity: The Effect of Canva Application on the Creativity of Prospective Teacher Leaders. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *8*(2), 72. https://doi.org/10.17977/um039v8i22023p72

Ambarwati, A., Hidayat, T., Wicahyani, S., Jasmani, P., Surabaya, U. N., & Preparation, M. (2026). *hjse holistic journal of sport education efektivitas media pembelajaran audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar passing bawah dalam pembelajaran*. *5*(2),

430–440. https://doi.org/10.52434/penjas.v5i2.43738

Bagaskara, A. (2019). Pengaruh Latihan Plyometric Box Jump Dan Plyometric Standing Jump Terhadap Kemampuan Vertical Jump Pada Atlet Klub Bola Voli Effect of Plyometric Box Jump and Plyometric Standing Jump Toward Vertical Jump Ability in Volley Ball Club Athletes. *Medikora*, *XVIII*(2), 64–69.

Cahyaningtias, V. (2021). Efektivitas Penerapan Media Interaktif Terhadap Motivasi. *Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*, *4*, 57.

Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using commonly-available technologies to create online multimedia lessons through the application of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Technology Research and Development*, *71*(3), 1033–1053. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1

Darmayanti, R. (2023). Gema Cow-Pu: Development of Mathematical Crossword Puzzle Learning Media on Students' Critical Thinking Ability. *Assyfa Learning Journal*, *1*(1), 37–48. https://doi.org/10.61650/alj.v1i1.1

Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(3), 162–169. http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index_____

Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh.Syukur, & Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa*, *1*, 143–151.

Erwin, J., Sulleza, Moon, K. H., Jade, A., & Althea, C. (2023). Unlocking the power of Canva: students' views on using the all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, *2*(2), 443–461.

Ethika, S., Nurrochmah, S., & Kurniawan, A. W. (2026). *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis canva site pada materi lompat jauh siswa smp kelas viii di kabupaten dan kota malang 25*(1), 155–175.

Getenet, S., Cantle, R., Redmond, P., & Albion, P. (2024). Students' digital technology attitude, literacy and self-efficacy and their effect on online learning engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *21*(1). https://doi.org/10.1186/s41239-023-00437-y

Gozali, Y. (2024). Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI) available online at https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jok Media Pembelajaran Bola Voli Interaktif. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, *2*, 94–99. https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JOK

Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, *1*(2), 80–85. https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.54

Herpratiwi B, Haryono, H., & Subekti, F. N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Oleh Guru Sekolah Dasar Se-kecamatan Teluk Betung Selatan Pasca Pandemi Covid-19. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, *6*(1), 29–38. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/12271

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Pratama, I. G., Hanif, M., Ramly, R. A., Khotimah, D. K., Surabaya, U. N., Nahdlatul, U., & Blitar, U. (2023). Pengembangan Media Belajar Pjok Berbasis Aplikasi Smart Learning Di

Copyright © 2026 The Author(s)

Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional*, 1–11.

Purnomo, E., Marheni, E., & Mardatilah, I. (2019). Efektifitas Metode Pembelajaran Drill dan Demonstrasi. *Jurnal Performa*, *4*(2), 152–158.

Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). 892-Article Text-4198-2-10-20200924 (2). *Economic and Education Journal*, *2*, 169–182.

Shunkov, V., Shevtsova, O., Koval, V., Grygorenko, T., Yefymenko, L., Smolianko, Y., & Kuchai, O. (2022). Prospective Directions of Using Multimedia Technologies in the Training of Future Specialists. IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security. *IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security*, *22*(6), 22(6), 739.

Stapa, M. A., & Mohammad, N. (2019). The Use of Addie Model for Designing Blended Learning Application at Vocational Colleges in Malaysia. *Asia-Pacific Journal of Information Technology & Multimedia*, *08*(01), 49–62. https://doi.org/10.17576/apjitm-2019-0801-05

Susiawati, I., & , Angko Wildan, D. M. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Rahma Elvira Tanjung, 2019 Canva. *Votenika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, *7*(2), 79–85.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102–118.

Yusfi, H., & Sriwijaya, U. (2023). *Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga Pengembanganp Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Android Untuk*. *8*(April), 111–120.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---