

## Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar

Incik Muhammad Agung<sup>1</sup>, Lungit Wicaksono<sup>2</sup>, Riyan Jaya Sumantri<sup>3</sup>, Joan Siswoyo<sup>4</sup>

Email: [incikmuhammadagung@gmail.com](mailto:incikmuhammadagung@gmail.com)<sup>1</sup>, [lungit.wicaksono02@fkip.unila.ac.id](mailto:lungit.wicaksono02@fkip.unila.ac.id)<sup>2</sup>,

[riyan.jayasumantri@fkip.unila.ac.id](mailto:riyan.jayasumantri@fkip.unila.ac.id)<sup>3</sup>, [joan.siswoyo@fkip.unila.ac.id](mailto:joan.siswoyo@fkip.unila.ac.id)<sup>4</sup>

Universitas Lampung, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

### ABSTRAK

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

*This study aims to determine the extent to which the use of Canva media has increased 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.*

**Kywords:** Canva Media Learning, Learning Motivation, Floor Gymnastics

Copyright © 2025 Incik Muhammad Agung<sup>1</sup>, Lungit Wicaksono<sup>2</sup>, Riyan Jaya Sumantri<sup>3</sup>, Joan Siswoyo<sup>4</sup>

Corresponding Author : Universitas Lampung, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Email : [incikmuhammadagung@gmail.com](mailto:incikmuhammadagung@gmail.com)<sup>1</sup>, [lungit.wicaksono02@fkip.unila.ac.id](mailto:lungit.wicaksono02@fkip.unila.ac.id)<sup>2</sup>, [riyan.jayasumantri@fkip.unila.ac.id](mailto:riyan.jayasumantri@fkip.unila.ac.id)<sup>3</sup>, [joan.siswoyo@fkip.unila.ac.id](mailto:joan.siswoyo@fkip.unila.ac.id)<sup>4</sup>

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan aspek yang mutlak dan esensial dalam perkembangan kehidupan suatu bangsa. Hal ini penting guna mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di ranah jasmani, kesehatan dan rekreasi (Pratiwi & Oktaviani, 2017). Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional, PJOK menitikberatkan pada aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis, emosional, sosial, dan moral peserta didik melalui aktivitas jasmani yang memerlukan proses belajar yang berkesinambungan (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, kayangberdiri dengan kepala, berdiri dengan tangan, meroda, rentang kaki, dan lenting tangan ke depan yang berfungsi mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik siswa (Mardi Maulana et al., 2020). Namun demikian, kenyataannya pembelajaran senam lantai kerap kurang diminati oleh sebagian siswa, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar serta prestasi pada materi ini (Mardi 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 (Rizki Candra G, Asep Angga P, 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).

Penggunaan pembelajaran media canva berbasis teknologi seperti video pembelajaran canva sangat relevan dalam mengatasi kebosanan dan monoton-nya metode pengajaran konvensional yang sering menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik (Nur Nasution et al., 2023). Media tersebut berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (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 SMP Negeri 6 Natar, sehingga dapat mengoptimalkan prestasi serta kualitas pembelajaran PJOK secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, penulis menawarkan pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran senam lantai. Hasil Belajar merupakan kemampuan yang di peroleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Siswa dapat menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman terhadap materi berkat penggunaan media visual interaktif yang disajikan melalui Canva. Penggunaan media ini diharapkan mampu menarik minat belajar siswa, terutama bagi mereka dengan gaya belajar visual, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa pemanfaatan media Canva sangat berperan dalam membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif. Media ini tidak hanya memfasilitasi penyampaian teori dan praktik senam lantai secara lebih jelas, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan berbagai fitur visual yang menarik, media Canva mempermudah siswa dalam memahami langkah-langkah senam lantai, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Pembelajaran Media Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar,” guna mengkaji efektivitas media ini dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai pendekatan yang berbasis pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian, serta analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik, bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Kajian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental. Desain pre-eksperimental merujuk pada eksperimen yang belum sepenuhnya terkontrol, 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 acak. Penelitian ini menggunakan bentuk desain pre-eksperimental berupa one-shot case study (Sugiyono 2020, 2020).

Penelitian ini melibatkan populasi seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Natar, yang berjumlah 96 siswa, dengan pembagian sebagai berikut: kelas VII A (24 siswa), VII B (24 siswa), VII C (24 siswa), dan VII D (24 siswa). Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik total sampling, yaitu metode pengambilan sampel yang jumlahnya identik dengan jumlah populasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berisi pernyataan-pernyataan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran Canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi Senam Lantai di kelas VII SMP Negeri 6 Natar. Angket tersebut mencakup variabel X (media pembelajaran Canva) dan variabel Y (motivasi belajar). Penyusunan angket didasarkan pada skala Likert dengan lima kategori: Sangat Baik (skor 5), Baik (skor 4), Cukup Baik (skor 3), Kurang Baik (skor 2), dan Sangat Tidak Baik (skor 1). Pedoman interpretasi koefisien korelasi mengacu pada Sugiyono (2020), dengan interval sebagai berikut: 0,00–0,199 (sangat rendah), 0,20–0,399 (rendah), 0,40–0,599 (sedang), 0,60–0,799 (kuat), dan 0,80–1,000 (sangat kuat).

Angket yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 40 butir pernyataan, dengan rincian 20 butir untuk media pembelajaran Canva dan 20 butir untuk motivasi belajar. Sebelum diterapkan, angket telah divalidasi oleh para ahli (expert judgment), yaitu ahli media (Bapak Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng.), ahli psikologi (Bapak Dr. Fransiskus Nurseto, S.M.Psi.), dan ahli materi (Bapak Joan Siswoyo, S.Pd., M.Pd.). Pengujian instrumen dilakukan melalui uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan Program IBM SPSS Statistics 25.

## PEMBAHASAN

Sebelum melakukan analisis data berdasarkan data yang diperoleh data data, data tersebut harus memenuhi prasyarat uji normalitas dan linearitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengevaluasi distribusi data dalam suatu kelompok atau variabel, yaitu apakah data tersebut mengikuti distribusi normal atau tidak, berdasarkan kriteria pengujian yang ditetapkan. Metode yang diterapkan dalam uji normalitas adalah metode Kolmogorov-Smirnov, dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25, serta rumus One-Sample Kolmogorov-Smirnov sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

| Kelas                 | N  | Sig                      |                  | Sig 5 % | Keterangan |
|-----------------------|----|--------------------------|------------------|---------|------------|
|                       |    | Pembelajaran Media Canva | Motivasi Belajar |         |            |
| Kelas A (Pertemuan 1) | 24 | 0,096                    | 0,217            | 0,05    | Normal     |
| Kelas A (Pertemuan 2) | 24 | 0,060                    | 0,086            | 0,05    | Normal     |

|                       |    |       |       |      |        |
|-----------------------|----|-------|-------|------|--------|
| Kelas B (Pertemuan 1) | 24 | 0,086 | 0,059 | 0,05 | Normal |
| Kelas B (Pertemuan 2) | 24 | 0,102 | 0,052 | 0,05 | Normal |
| Kelas C (Pertemuan 1) | 24 | 0,064 | 0,052 | 0,05 | Normal |
| Kelas C (Pertemuan 2) | 24 | 0,079 | 0,110 | 0,05 | Normal |
| Kelas D (Pertemuan 1) | 24 | 0,054 | 0,175 | 0,05 | Normal |
| Kelas D (Pertemuan 2) | 24 | 0,068 | 0,085 | 0,05 | Normal |

Berdasarkan kriteria pengujian yang diterapkan, apabila nilai probabilitas ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai probabilitas ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal. Dari hasil uji probabilitas, diketahui bahwa masing-masing kelas menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Sebagai syarat untuk analisis data berikutnya, dilakukan uji linieritas. Uji linieritas bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan linear antara variabel dependen (Y) dan variabel independen (X) melalui analisis regresi linear. Uji ini berfungsi sebagai prasyarat dan penerapan metode regresi linear sederhana, yang merupakan langkah analisis data selanjutnya. Uji linieritas dilaksanakan dengan menggunakan uji F melalui aplikasi program IBM SPSS Statistics 25. Berikut adalah hasil data uji linieritas.

**Tabel 2. Hasil Uji Linearitas**

| Kelas                 | N  | Linearity | Sig 5% | Keterangan |
|-----------------------|----|-----------|--------|------------|
| Kelas A (Pertemuan 1) | 24 | 0,321     | 0,05   | Linearitas |
| Kelas A (Pertemuan 2) | 24 | 0,070     | 0,05   | Linearitas |
| Kelas B (Pertemuan 1) | 24 | 0,900     | 0,05   | Linearitas |
| Kelas B (Pertemuan 2) | 24 | 0,188     | 0,05   | Linearitas |
| Kelas C (Pertemuan 1) | 24 | 0,457     | 0,05   | Linearitas |
| Kelas C (Pertemuan 2) | 24 | 0,255     | 0,05   | Linearitas |
| Kelas D (Pertemuan 1) | 24 | 0,098     | 0,05   | Linearitas |
| Kelas D (Pertemuan 2) | 24 | 0,180     | 0,05   | Linearitas |

Berdasarkan nilai probabilitas yang diperoleh melalui program IBM SPSS Statistics 25, apabila nilai probabilitas sig deviasi linearitas ( $\text{sig deviation linearity}$ )  $< 0,05$ , maka hubungan antarvariabel dapat dikategorikan sebagai linier. Sebaliknya, jika nilai probabilitas tersebut  $< 0,05$ , maka data menunjukkan pola yang tidak linier. Dari tabel yang disajikan, nilai signifikansi hubungan antara variabel pembelajaran menggunakan media Canva (X) dan motivasi belajar peserta didik (Y) menunjukkan bahwa setiap kelas memperoleh nilai  $\text{sig} > 0,05$ , sehingga hubungan tersebut bersifat linier. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel pembelajaran menggunakan media Canva (X) dapat dimanfaatkan untuk memprediksi variabel motivasi belajar siswa (Y).

Analisis data selanjutnya melibatkan uji linieritas serta uji signifikansi koefisien korelasi guna menguji hipotesis dengan menilai kekuatan hubungan antara pembelajaran menggunakan media Canva (X) dan motivasi belajar (Y). Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25, hasil korelasi sebagai indikator uji signifikansi disajikan sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Analisis Korelasi Bivariate Correlations**

| Kelas                 | N  | Correlations | Sig  | Sig 5% | Keterangan  |
|-----------------------|----|--------------|------|--------|-------------|
| Kelas A (Pertemuan 1) | 24 | 0,490        | 0,02 | 0,05   | Berhubungan |
| Kelas A (Pertemuan 2) | 24 | 0,820        | 0,00 | 0,05   | Berhubungan |
| Kelas B (Pertemuan 1) | 24 | 0,855        | 0,00 | 0,05   | Berhubungan |
| Kelas B (Pertemuan 2) | 24 | 0,871        | 0,00 | 0,05   | Berhubungan |
| Kelas C (Pertemuan 1) | 24 | 0,466        | 0,02 | 0,05   | Berhubungan |
| Kelas C (Pertemuan 2) | 24 | 0,872        | 0,00 | 0,05   | Berhubungan |
| Kelas D (Pertemuan 1) | 24 | 0,927        | 0,00 | 0,05   | Berhubungan |
| Kelas D (Pertemuan 2) | 24 | 0,939        | 0,00 | 0,05   | Berhubungan |

Tabel korelasi bivariate mengindikasikan adanya hubungan antara pembelajaran media Canva terhadap motivasi belajar siswa dalam materi senam lantai kelas VII SMP Negeri 6 Natar. Koefisien korelasi untuk pertemuan pertama di kelas A tercatat sebesar 0,490, sedangkan pada pertemuan kedua mencapai 0,820. Di kelas B, nilai tersebut adalah 0,855 untuk pertemuan pertama dan 0,871 untuk pertemuan kedua. Kelas C menunjukkan koefisien 0,466 pada pertemuan pertama dan 0,872 pada pertemuan kedua, sementara kelas D mencatat 0,927 untuk pertemuan pertama dan 0,939 untuk pertemuan kedua. Temuan ini mengungkapkan adanya hubungan yang kuat antara penggunaan media Canva dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada materi senam lantai di kelas VII SMP Negeri 6 Natar. Arah hubungan bersifat positif, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi yang positif, yang berarti bahwa peningkatan intensitas penggunaan media Canva berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada materi tersebut. Berdasarkan Tabel Korelasi Bivariate, nilai sig < 0,05 menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara statistik antara implementasi media Canva terhadap motivasi belajar pada materi senam lantai di kelas VII SMP Negeri 6 Natar.

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menilai keabsahan hipotesis dengan menggunakan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat tiga hipotesis yang telah dirumuskan, dan masing-masing akan diverifikasi melalui model statistik. Oleh karena itu, berikut ini adalah rumusan hipotesis yang akan diuji. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian, analisis dan interpretasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

## 1. Pembelajaran Media Canva Pada Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar

Pembelajaran dengan media Canva sebagai alat digital memudahkan pembuatan materi visual yang interaktif dan menarik. Penggunaan Canva membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena penyajiannya yang kreatif dan variatif serta meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa secara efektif. Hipotesis deskriptif tersebut menggunakan uji parsial satu sampel dengan program IBM SPSS Statistic 25. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4. Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif (Variabel X)**

| Kelas          | Pembelajaran Media Canva |                    |                     |                    |                    |                    |                    |                    |
|----------------|--------------------------|--------------------|---------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
|                | Kelas A<br>(Pert-1)      | Kelas A<br>(Per-2) | Kelas B<br>(Pert-1) | Kelas B<br>(Per-2) | Kelas C<br>(Per-1) | Kelas C<br>(Per-2) | Kelas D<br>(Per-1) | Kelas D<br>(Per-2) |
| N              | 24                       | 24                 | 24                  | 24                 | 24                 | 24                 | 24                 | 24                 |
| Mean           | 84                       | 87                 | 90                  | 90                 | 84                 | 88                 | 87                 | 87                 |
| Median         | 83                       | 89                 | 91                  | 91                 | 81                 | 90                 | 88                 | 88                 |
| Modus          | 83                       | 95                 | 89                  | 96                 | 81                 | 90                 | 93                 | 76                 |
| Std. Deviation | 5.283                    | 6.605              | 5.500               | 5.797              | 5.242              | 5.998              | 6.625              | 6.148              |
| Variance       | 27.911                   | 43.626             | 30.254              | 33.607             | 27.478             | 35.971             | 43.897             | 37.797             |
| Range          | 19                       | 21                 | 18                  | 18                 | 19                 | 19                 | 22                 | 19                 |
| Minimum        | 76                       | 75                 | 80                  | 80                 | 76                 | 77                 | 73                 | 76                 |
| Maximum        | 95                       | 96                 | 98                  | 98                 | 95                 | 96                 | 95                 | 95                 |
| Sum            | 2005                     | 2096               | 2158                | 2159               | 2016               | 2116               | 2079               | 2180               |

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang dilakukan, skor variabel pembelajaran menggunakan media Canva bagi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan materi Senam Lantai di kelas VII SMP Negeri 6 Natar dapat dirangkum sebagai berikut. Pada pembelajaran menggunakan media Canva di kelas A, skor variabel tersebut pada pertemuan pertama berkisar antara 76 hingga 95, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 84, median 83, modus 83, varians 27,911, simpangan baku 5,283, rentang (range) 19, nilai minimum 76, nilai maksimum 95, dan jumlah keseluruhan (sum) 2.005. Pada pertemuan kedua, skor berkisar antara 75 hingga 96, dengan nilai rata-rata sebesar 87, median 89, modus 95, varians 43,623, simpangan baku 6,605, rentang 21, nilai minimum 75, nilai maksimum 96, dan jumlah keseluruhan 2.096.

Pada pembelajaran menggunakan media Canva di kelas B, skor variabel pada pertemuan pertama berkisar antara 80 hingga 98, dengan nilai rata-rata sebesar 90, median 91, modus 89, varians 30,254, simpangan baku 5,500, rentang 18, nilai minimum 80, nilai maksimum 98, dan jumlah keseluruhan 2.158. Pada pertemuan kedua, skor berkisar antara 80 hingga 98, dengan nilai rata-rata sebesar 90, median 91,

modus 96, varians 33,607, simpangan baku 5,797, rentang 18, nilai minimum 80, nilai maksimum 98, dan jumlah keseluruhan 2.159.

Pada pembelajaran menggunakan media Canva di kelas C, skor variabel pada pertemuan pertama berkisar antara 76 hingga 95, dengan nilai rata rata sebesar 84, median 81, modus 81, varians 27,478, simpangan baku 5,242, rentang 19, nilai minimum 76, nilai maksimum 95, dan jumlah keseluruhan 2.016. Pada pertemuan kedua, skor berkisar antara 77 hingga 96, dengan nilai rata-rata sebesar 88, median 90, modus 90, varians 35,971, simpangan baku 5,998, rentang 19, nilai minimum 77, nilai maksimum 96, dan jumlah keseluruhan 2.116.

Pada pembelajaran menggunakan media Canva di kelas D, skor variabel pada pertemuan pertama berkisar antara 73 hingga 95, dengan nilai rata-rata sebesar 87, median 88, modus 93, varians 43,897, simpangan baku 6,625, rentang 22, nilai minimum 73, nilai maksimum 95, dan jumlah keseluruhan 2.079. Pada pertemuan kedua, skor berkisar antara 76 hingga 95, dengan nilai rata-rata sebesar 87, median 88, modus 76, varians 37,797, simpangan baku 6,148, rentang 19, nilai minimum 76, nilai maksimum 95, dan jumlah keseluruhan 2.180.

Berdasarkan pengujian hipotesis deskriptif, hipotesis deskriptif berfungsi sebagai jawaban sementara terhadap masalah deskriptif yang terkait dengan variabel independen. Hipotesis tersebut diuji menggunakan uji parsial satu sampel dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25. Hasil pengujian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis**

| Kelas                 | Pembelajaran Media Canva |         |        |    |      |
|-----------------------|--------------------------|---------|--------|----|------|
|                       | N                        | thitung | ttabel | df | Sig  |
| Kelas A (Pertemuan 1) | 24                       | 77.467  | 1,713  | 23 | 0,00 |
| Kelas A (Pertemuan 2) | 24                       | 64.778  | 1,713  | 23 | 0,00 |
| Kelas B (Pertemuan 1) | 24                       | 80.086  | 1,713  | 23 | 0,00 |
| Kelas B (Pertemuan 2) | 24                       | 76.021  | 1,713  | 23 | 0,00 |
| Kelas C (Pertemuan 1) | 24                       | 78.504  | 1,713  | 23 | 0,00 |
| Kelas C (Pertemuan 2) | 24                       | 72.012  | 1,713  | 23 | 0,00 |
| Kelas D (Pertemuan 1) | 24                       | 64.052  | 1,713  | 23 | 0,00 |
| Kelas D (Pertemuan 2) | 24                       | 69.060  | 1,713  | 23 | 0,00 |

Berdasarkan hasil analisis nilai t menggunakan rumus uji satu sampel, diperoleh temuan sebagai berikut. 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

Motivasi belajar merujuk pada segala upaya yang dilakukan oleh peserta didik untuk merangsang dorongan intrinsik dalam belajar guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal serta prestasi yang memuaskan. Terdapat dua jenis motivasi belajar, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Hipotesis deskriptif yang diajukan diuji melalui analisis parsial satu sampel dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25. Hasil dari pengujian tersebut dapat diamati pada tabel di bawah ini.

**Tabel 6. Rangkuman Hasil Statistik Deskriptif**

| Kelas          | Motivasi Belajar |                 |                  |                 |                 |                 |                 |                 |
|----------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
|                | Kelas A (Pert-1) | Kelas A (Per-2) | Kelas B (Pert-1) | Kelas B (Per-2) | Kelas C (Per-1) | Kelas C (Per-2) | Kelas D (Per-1) | Kelas D (Per-2) |
| N              | 24               | 24              | 24               | 24              | 24              | 24              | 24              | 24              |
| Mean           | 91               | 92              | 93               | 93              | 91              | 92              | 89              | 89              |
| Median         | 92               | 93              | 94               | 94              | 92              | 93              | 89              | 89              |
| Modus          | 88               | 97              | 97               | 93              | 82              | 97              | 95              | 95              |
| Std. Deviation | 5.304            | 5.175           | 4.896            | 5.409           | 5.761           | 6.079           | 5.890           | 5.890           |
| Variance       | 28.129           | 26.783          | 23.971           | 29.259          | 33.188          | 36.957          | 34.694          | 34.694          |
| Range          | 17               | 17              | 16               | 18              | 17              | 20              | 18              | 18              |
| Minimum        | 82               | 82              | 83               | 80              | 82              | 80              | 79              | 79              |
| Maximun        | 99               | 99              | 99               | 98              | 99              | 100             | 97              | 97              |
| Sum            | 2183             | 2208            | 2228             | 2233            | 2180            | 2208            | 2141            | 2141            |

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, skor variabel motivasi belajar siswa dalam materi senam lantai kelas VII SMP Negeri 6 Natar dapat diuraikan sebagai berikut. Pada pertemuan pertama untuk kelas A, skor motivasi belajar siswa berkisar antara 82 hingga 99, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 91, median 92, modus 88, varians 28,129, standar deviasi 5,304, rentang (range) 17, nilai minimum 82, nilai maksimum 99, dan jumlah keseluruhan (sum) 2.183. Pada pertemuan kedua untuk kelas A, skor motivasi belajar siswa berkisar antara 82 hingga 99, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 92, median 93, modus 97, varians 26,783, standar deviasi 5,175, rentang (range) 17, nilai minimum 82, nilai maksimum 99, dan jumlah keseluruhan (sum) 2.208.

Untuk kelas B, pada pertemuan pertama, skor motivasi belajar siswa berkisar antara 83 hingga 99, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 93, median 94, modus 97, varians 23,971, standar deviasi 4,896, rentang (range) 16, nilai minimum 83, nilai maksimum 99, dan jumlah keseluruhan (sum) 2.228. Pada pertemuan kedua untuk kelas B, skor motivasi belajar siswa berkisar antara 81 hingga 100, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 93, median 94, modus 93, varians 29,259, standar deviasi 5,409, rentang (range) 19, nilai minimum 81, nilai maksimum 100, dan jumlah keseluruhan (sum) 2.233.

Pada kelas C, pertemuan pertama menunjukkan skor motivasi belajar siswa berkisar antara 82 hingga 99, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 91, median 92, modus 82, varians 33,188, standar deviasi 5,761, rentang (range) 17, nilai minimum 82, nilai maksimum 99, dan jumlah keseluruhan (sum) 2.180. Pada pertemuan kedua untuk kelas C, skor motivasi belajar siswa berkisar antara 80 hingga 100, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 92, median 93, modus 97, varians 36,957, standar deviasi 6,079, rentang (range) 20, nilai minimum 80, nilai maksimum 100, dan jumlah keseluruhan (sum) 2.208.

Untuk kelas D, pada pertemuan pertama, skor motivasi belajar siswa berkisar antara 77 hingga 99, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 90, median 90, modus 95, varians 44,949, standar deviasi 6,704, rentang (range) 22, nilai minimum 77, nilai maksimum 99, dan jumlah keseluruhan (sum) 2.158. Pada pertemuan kedua untuk kelas D, skor motivasi belajar siswa berkisar antara 79 hingga 97, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 89, median 89, modus 95, varians 34,694, standar deviasi 5,890, rentang (range) 18, nilai minimum 79, nilai maksimum 97, dan jumlah keseluruhan (sum) 2.141.

Berdasarkan pengujian hipotesis deskriptif, hipotesis deskriptif berfungsi sebagai jawaban sementara terhadap masalah deskriptif yang terkait dengan variabel independen. Hipotesis tersebut diuji menggunakan uji parsial satu sampel dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Hasil pengujian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Parsial Variabel Y**

| Kelas                 | Motivasi Belajar |         |        |    |      |
|-----------------------|------------------|---------|--------|----|------|
|                       | N                | thitung | ttabel | df | Sig  |
| Kelas A (Pertemuan 1) | 24               | 84.018  | 1,713  | 23 | 0,05 |
| Kelas A (Pertemuan 2) | 24               | 87.090  | 1,713  | 23 | 0,05 |
| Kelas B (Pertemuan 1) | 24               | 92.889  | 1,713  | 23 | 0,05 |
| Kelas B (Pertemuan 2) | 24               | 84.266  | 1,713  | 23 | 0,05 |
| Kelas C (Pertemuan 1) | 24               | 77.243  | 1,713  | 23 | 0,05 |
| Kelas C (Pertemuan 2) | 24               | 74.139  | 1,713  | 23 | 0,05 |
| Kelas D (Pertemuan 1) | 24               | 65.703  | 1,713  | 23 | 0,05 |
| Kelas D (Pertemuan 2) | 24               | 74.197  | 1,713  | 23 | 0,05 |

Berdasarkan hasil analisis nilai  $t$  menggunakan rumus uji satu sampel, diperoleh temuan sebagai berikut: 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. Peningkatan Pengaruh Pembelajaran Media Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Senam Lantai Kelas VII SMP Negeri 6 Natar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Natar, teridentifikasi bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh data yang terdapat dalam Tabel 8, yaitu hasil Model Summary, yang menggambarkan hubungan antara penggunaan media Canva dalam pembelajaran dan motivasi belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 8. Hasil Model Summary**

| Kelas                 | N  | R     | R Square | Keterangan         |
|-----------------------|----|-------|----------|--------------------|
| Kelas A (Pertemuan 1) | 24 | 0,490 | 0,240    | Adanya Peningkatan |
| Kelas A (Pertemuan 2) | 24 | 0,820 | 0,673    |                    |
| Kelas B (Pertemuan 1) | 24 | 0,855 | 0,731    | Adanya Peningkatan |
| Kelas B (Pertemuan 2) | 24 | 0,871 | 0,758    |                    |
| Kelas C (Pertemuan 1) | 24 | 0,466 | 0,218    | Adanya Peningkatan |
| Kelas C (Pertemuan 2) | 24 | 0,872 | 0,760    |                    |
| Kelas D (Pertemuan 1) | 24 | 0,927 | 0,860    | Adanya Peningkatan |
| Kelas D (Pertemuan 2) | 24 | 0,939 | 0,881    |                    |

Hasil analisis korelasi menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama kelas A, terdapat hubungan sedang positif antara pembelajaran menggunakan media Canva dan motivasi belajar siswa, dengan nilai koefisien korelasi  $R = 0,490$ . Pada pertemuan kedua, hubungan tersebut mengalami peningkatan menjadi

sangat kuat positif, dengan  $R = 0,820$ . Di kelas B, pada pertemuan pertama, hubungan sangat kuat positif tercatat dengan  $R = 0,855$ , dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi  $R = 0,871$ . Pada kelas C, pertemuan pertama menunjukkan hubungan sedang positif dengan  $R = 0,466$ , sedangkan pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi sangat kuat positif dengan  $R = 0,872$ . Sementara itu, kelas D pada pertemuan pertama menunjukkan hubungan sangat kuat positif dengan  $R = 0,927$ , dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi  $R = 0,939$ . Arti dari koefisien positif ini adalah bahwa terdapat hubungan signifikan antara variabel X (pembelajaran media Canva) dan Y (motivasi belajar siswa), yang berarti semakin baik gaya belajar peserta didik, maka motivasi belajar siswa akan semakin meningkat, dan sebaliknya.

Model persamaan regresi yang digunakan untuk memperkirakan tingkat motivasi belajar siswa yang di pengaruhi oleh pembelajaran media Canva adalah  $Y = \alpha + \beta X$ . Di sini,  $\alpha$  memiliki nilai positif yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari variabel pembelajaran media Canva (X), sedangkan  $\beta$  mengindikasikan besarnya pengaruh pembelajaran media Canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan materi senam lantai.

**Tabel Hasil 9. Coefficient**

| Kelas                 | N  | Nilai     |                   |
|-----------------------|----|-----------|-------------------|
|                       |    | Konstanta | Koefisien Regresi |
| Kelas A (Pertemuan 1) | 24 | 49.895    | 0.492             |
| Kelas A (Pertemuan 2) | 24 | 35.857    | 0.643             |
| Kelas B (Pertemuan 1) | 24 | 24.389    | 0.761             |
| Kelas B (Pertemuan 2) | 24 | 19.949    | 0.813             |
| Kelas C (Pertemuan 1) | 24 | 47.770    | 0.513             |
| Kelas C (Pertemuan 2) | 24 | 14.099    | 0.884             |
| Kelas D (Pertemuan 1) | 24 | 8.643     | 0.938             |
| Kelas D (Pertemuan 2) | 24 | 11.281    | 0.899             |

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai-nilai sebagai berikut. Pada pertemuan pertama kelas A, persamaan regresi adalah  $Y = 49.895 + 0.492X$ , sedangkan pada pertemuan kedua adalah  $Y = 35.857 + 0.643X$ . Pada pertemuan pertama kelas B, persamaan regresi adalah  $Y = 24.389 + 0.761X$ , sedangkan pada pertemuan kedua adalah  $Y = 19.949 + 0.813X$ . Pada pertemuan pertama kelas C, persamaan regresi adalah  $Y = 47.770 + 0.513X$ , sedangkan pada pertemuan kedua adalah  $Y = 14.099 + 0.884X$ . Pada pertemuan pertama kelas D, persamaan regresi adalah  $Y = 8.643 + 0.938X$ , sedangkan pada pertemuan kedua adalah  $Y = 11.281 + 0.899X$ .

Berdasarkan perbandingan antara nilai  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$ , jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak; sebaliknya, jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Dari hasil uji simultan yang menunjukkan nilai  $\text{sig} = 0.000 < 0.05$ ,  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari pembelajaran melalui media Canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK dengan materi senam lantai di kelas VII SMP Negeri 6 Natar.

**Tabel Hasil 10. Uji Simultan**

| Kelas                 | N  | F <sub>hitung</sub> | F <sub>tabel</sub> | Sig   | Keterangan  |
|-----------------------|----|---------------------|--------------------|-------|-------------|
| Kelas A (Pertemuan 1) | 24 | 6.937               | 4,28               | 0,015 | Berpengaruh |
| Kelas A (Pertemuan 2) | 24 | 45.303              | 4,28               | 0,000 | Berpengaruh |
| Kelas B (Pertemuan 1) | 24 | 59.871              | 4,28               | 0,000 | Berpengaruh |
| Kelas B (Pertemuan 2) | 24 | 69.016              | 4,28               | 0,000 | Berpengaruh |
| Kelas C (Pertemuan 1) | 24 | 6.119               | 4,28               | 0,022 | Berpengaruh |
| Kelas C (Pertemuan 2) | 24 | 69.614              | 4,28               | 0,000 | Berpengaruh |
| Kelas D (Pertemuan 1) | 24 | 134.744             | 4,28               | 0,000 | Berpengaruh |
| Kelas D (Pertemuan 2) | 24 | 162.562             | 4,28               | 0,000 | Berpengaruh |

Pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y dapat diukur melalui nilai R Square ( $r^2$ ) yang diperoleh dari output IBM SPSS Statistics 25 pada bagian Model Summary. Pada kelas A, nilai  $r^2$  untuk pertemuan pertama adalah 0,240, yang meningkat menjadi 0,673 pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi pengaruh pembelajaran menggunakan media Canva (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) meningkat dari 24% menjadi 67,3%. Pada kelas B, nilai  $r^2$  untuk pertemuan pertama adalah 0,731, yang naik menjadi 0,758 pada pertemuan kedua, sehingga kontribusi pengaruh X terhadap Y meningkat dari 73,1% menjadi 75,8%. Pada kelas C, nilai  $r^2$  untuk pertemuan pertama adalah 0,218, yang meningkat menjadi 0,760 pada pertemuan kedua, menunjukkan peningkatan kontribusi pengaruh X terhadap Y dari 21,8% menjadi 76%. Pada kelas D, nilai  $r^2$  untuk pertemuan pertama adalah 0,860, yang naik menjadi 0,881 pada pertemuan kedua, sehingga kontribusi pengaruh X terhadap Y meningkat dari 86% menjadi 88,1%.

Secara keseluruhan, data menunjukkan peningkatan konsisten dalam kontribusi pembelajaran menggunakan media Canva terhadap motivasi belajar siswa di semua kelas yang diamati, dari pertemuan pertama hingga kedua. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi media Canva secara berulang dapat memperkuat dampaknya pada motivasi belajar siswa, dengan variasi tingkat peningkatan antar kelas yang dipengaruhi oleh faktor kontekstual lainnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), hlm 87.
- 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>
- 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>
- Mardi Maulana, Bambang Ismaya, & Abdul Salam Hidayat. (2020). Minat Siswi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Senam Lantai Sman 1 Cikampek. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(August), 66–76. [file:///C:/Users/FAJRI/Downloads/3766-File Utama Naskah-9654-1-10-20200916 \(1\).pdf](file:///C:/Users/FAJRI/Downloads/3766-File%20Utama%20Naskah-9654-1-10-20200916%20(1).pdf)
- 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>
- Nur Nasution, W., Halimah, S., & Mahrissa, 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>
- 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>
- 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>
- Rizki Candra G, Asep Angga P, A. K. (2024). Motivasi Siswa dalm Mengikuti Ekstrakurikuler Bola Voli MA Al-Manaar Muhammadiyah. *Jumper : Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 1–16.
- Sugiyono 2020. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In 2 (pp. III–434).
- 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>
- 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>