

Penerapan Media Pembelajaran Video Berbasis *Canva* terhadap Hasil Belajar *Passing* Atas Bola Voli

Muhammad Habibu Nurokhman*, Mochamad Ridwan, Yuni Fitriyah Ningsih, Vega Candra Dinata

Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213. Indonesia

*Corresponding Author: muhammadhabibu.20091@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : December 18th, 2024

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 05th, 2025

Abstract: Kemajuan teknologi dalam pendidikan memungkinkan penggunaan media digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video berbasis *Canva* dalam proses belajar-mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media belajar-mengajar video berbasis *Canva* terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada murid kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto pada Juni 2024. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan kuantitatif jenis *Randomized Control Group Pretest-Posttest*, yang melibatkan dua kelas sebagai sampel: kelas eksperimen (X PS 1) yang menggunakan media *Canva* dan kelas kontrol (X PS 2) yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui tes pengetahuan dan tes keterampilan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam hasil belajar, dengan rerata nilai pengetahuan naik dari 67,78 pada *pre-test* menjadi 90,56 pada *post-test*, dan nilai keterampilan naik dari 58,89 menjadi 68,33. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami kenaikan nilai pengetahuan dari 70,83 menjadi 83,89, sementara nilai keterampilan menurun dari 60,55 menjadi 54,72. Uji hipotesis dengan tes Wilcoxon menunjukkan bahwa media *Canva* berpengaruh positif terhadap hasil belajar dengan nilai *Asymp. Sig (2-tailed) < 0,05*, yang mengindikasikan penerimaan hipotesis alternatif (H_a) dan penolakan hipotesis nol (H_0). Kesimpulannya, media belajar-mengajar berbasis *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas bolavoli, dengan kenaikan hasil belajar sebesar 22,88% pada kelas eksperimen.

Keywords: Eksperimen, Hasil Belajar, Kuantitatif, Media Pembelajaran Berbasis *Canva*, *Passing* Atas Bolavoli

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan dalam hal mempersiapkan anak-anak untuk masa depan, pendidikan sangatlah penting. Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan ialah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk membangun lingkungan belajar yang memungkinkan murid mencapai potensi penuh mereka dalam berbagai aspek, seperti spiritualitas, kecerdasan, moral, dan keterampilan. Salah satu bentuk pendidikan yang penting ialah pendidikan jasmani, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan fisik dan mental melalui kegiatan tubuh yang dilaksanakan secara sistematis (Iyakrus, 2019). Pendidikan jasmani juga mengikutsertakan

interaksi murid dan lingkungan, yang dapat meningkatkan keterampilan fisik, sosial, emosional, serta kognitif. Selain menekankan pada pengembangan atribut fisik, pendidikan jasmani juga bertujuan untuk mendorong pengembangan kualitas mental, sosial, emosional, dan moral (Lengkana & Sofa, 2017). Tujuan dari pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) meliputi berbagai aspek yang penting dalam pengembangan murid secara menyeluruh (Mustafa, 2020).

Salah satu jenis olahraga yang kerap diajarkan dalam pendidikan jasmani ialah bola voli. Sebagai olahraga beregu, bola voli membutuhkan kerja sama yang baik antara anggota tim, yang dimulai dari penguasaan teknik dasar permainan secara individual. Teknik

dasar seperti passing atas sangat penting dalam bola voli, dan untuk mencapainya, latihan yang teratur dan tepat sangat diperlukan (Keswando, Sistiasih, & Marsudiyanto, 2022). Namun, berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto, adanya penemuan bahwa kurangnya antusiasme murid dalam belajar-mengajar bola voli, khususnya materi passing atas, dipengaruhi oleh dua faktor penting, ialah kurangnya motivasi murid dan kurangnya media belajar-mengajar yang digunakan.

Memanfaatkan sumber daya belajar-mengajar yang mutakhir sangat penting di era perkembangan teknologi yang pesat ini untuk memicu minat dan meningkatkan hasil belajar murid. Komponen penting dalam proses belajar-mengajar ialah media belajar-mengajar. Media belajar-mengajar ialah sumber daya yang dapat membantu guru meningkatkan pemahaman murid. Guru dapat mempergunakan berbagai media belajar-mengajar untuk membantu murid mempelajari hal-hal baru. Ketika guru mempergunakan media belajar-mengajar untuk membuat topik lebih mudah dipahami, murid akan lebih tertarik untuk mempelajari hal-hal baru. Murid dapat dirangsang dalam proses belajar-mengajar dengan mempergunakan materi belajar-mengajar yang menarik (Nurrita, 2018). Aplikasi Canva, misalnya, menawarkan kemudahan dalam pembuatan media belajar-mengajar yang menarik dan kreatif dengan berbagai fitur grafis, video, dan animasi (Zebua, 2023). Pengaplikasian video kegiatan belajar-mengajar berbasis Canva dapat menjadi pilihan inovasi guna mengatasi kurangnya motivasi murid dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap teknik dasar passing atas dalam bola voli.

Media belajar-mengajar berbasis *Canva* ialah pengaplikasian platform desain grafis online yang disebut *Canva* untuk membuat materi belajar-mengajar yang menarik dan informatif (Nurfitriyanti, Nursa'adah, & Masrurroh, 2022). *Canva* menyediakan beragam alat dan fitur yang memungkinkan pengguna, termasuk pendidik, untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan materi visual lainnya dengan mudah tanpa perlu keahlian desain yang mendalam. Media belajar-mengajar berbasis *Canva* merujuk pada pengaplikasian platform *Canva* sebagai alat untuk menyusun materi belajar-mengajar yang bersifat visual, menarik, dan penuh informasi (Hapsari, et al., 2023). Dengan beragam template, gambar, ikon, dan alat

desain lainnya, *Canva* memfasilitasi pembuatan konten belajar-mengajar yang menarik bagi murid.

Pada konteks belajar-mengajar olahraga, seperti permainan bola voli, yang ialah permainan olahraga beregu yang mengharuskan serangan maupun pertahanan yang efektif untuk mendapatkan poin untuk skor kemenangan (Ningsih, Utomo, & Arafat, 2023). Penting untuk memberikan materi yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga mengedepankan pengembangan keterampilan sosial dan mental. Salah satunya ialah dengan mengajarkan teknik dasar seperti passing atas yang mempunyai peran krusial dalam penguasaan bola dan membangun strategi permainan. Dengan mengintegrasikan media yang dipergunakan sebagai alat belajar-mengajar yang menarik dan efektif, diharapkan belajar-mengajar teknik dasar olahraga, termasuk dalam permainan bola voli, dapat berjalan dengan lebih baik, agar tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana murid kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto mempergunakan materi kegiatan belajar-mengajar video berbasis *Canva* untuk meningkatkan hasil belajar bola voli. Diharapkan penelitian ini akan memberikan dampak positif terhadap penciptaan materi belajar-mengajar yang lebih menarik dan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar murid.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen murni dengan pendekatan *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* untuk menguji efektivitas media belajar-mengajar berbasis *Canva* dalam meningkatkan hasil belajar teknik passing atas dalam permainan bolavoli. Penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media *Canva* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode belajar-mengajar konvensional.

Tabel 1. *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*

R	T1	X	T2
R	T1	~	T2

Keterangan:

T1 : *Pretest*

T2 : *Posttest*
 X : Eksperimen (perlakuan)

Sampel penelitian dipilih dari murid yang memiliki pengetahuan dasar bolavoli dan dibagi secara acak ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok mengikuti *pre-test*, menerima perlakuan sesuai dengan kelompoknya, dan mengikuti *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan teknik passing atas. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Variabel yang diteliti mencakup media belajar-mengajar berbasis Canva sebagai variabel bebas dan hasil belajar passing atas bolavoli sebagai variabel terikat. Media Canva diharapkan meningkatkan pemahaman dan keterampilan murid dalam teknik passing atas. Penilaian dilakukan melalui tes pengetahuan berbentuk soal pilihan ganda dan tes keterampilan yang mengukur kemampuan murid dalam melakukan gerakan passing atas. Teknik analisis data meliputi uji deskriptif, uji normalitas, serta uji hipotesis dengan *paired sample t-test* dan uji Wilcoxon untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media belajar-mengajar berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar (Maksum, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto pada bulan April hingga Mei 2024, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media belajar-mengajar video berbasis Canva terhadap hasil belajar passing atas bola voli pada murid kelas X. Penelitian ini melibatkan dua

kelompok, yakni kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan media belajar-mengajar video berbasis Canva, dan kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan belajar-mengajar konvensional. Hasil dari penelitian ini diukur dengan tes pengetahuan dan keterampilan passing atas sebelum dan sesudah perlakuan.

1. Hasil Tes Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data hasil tes kelas eksperimen (X PS 1) dan kelas kontrol (X PS 2) mengindikasikan bahwa kedua kelompok mengalami kenaikan nilai antara pretest dan posttest, namun kenaikan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Rerata nilai pretest kelas eksperimen untuk tes pengetahuan ialah 67,78, dan meningkat menjadi 90,56 pada posttest. Untuk tes keterampilan, nilai rerata pretest ialah 58,89, dan meningkat menjadi 68,33 pada posttest. Sebaliknya, kelas kontrol mengalami kenaikan yang lebih kecil, dengan rerata nilai pengetahuan pretest 70,83, meningkat menjadi 83,89 pada posttest, dan keterampilan pretest 60,55, menurun menjadi 54,72 pada posttest.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif mengindikasikan bahwa kelompok eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan dalam hasil belajar mereka. Nilai rerata untuk pretest dan posttest pada kelas eksperimen mengindikasikan perbedaan yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Misalnya, pada pretest kelas eksperimen, rerata nilai tes pengetahuan ialah 63,33 dengan standar deviasi 15,11, sedangkan pada posttest, rerata nilai meningkat menjadi 79,44 dengan standar deviasi 13,87.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Tes Kelas Eksperimen

	Descriptive Statistics							
	N	Rang e	Minim um	Maxim um	Mean		Std. Deviat ion	Varia nce
	Stati stic	Stati stic	Statisti c	Statisti c	Stati stic	Std. Erro r	Statist ic	Statis tic
PretestEkspe rimen	36	75,00	15,00	90,00	63,33 33	2,51 976	15,118 58	228,5 71
PosttestEkspe rimen	36	65,00	30,00	95,00	79,44 44	2,31 264	13,875 87	192,5 40
Valid N (listwise)	36							

Sebaliknya, pada kelas kontrol, meskipun terjadi kenaikan, nilai rerata posttest hanya

meningkat sedikit dari 65,69 pada pretest menjadi 69,30 pada posttest.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai Tes Kelas Kontrol

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pretest Control	36	50,00	45,00	95,00	65,6944	1,92264	11,53583	133,075
Posttest Control	36	40,00	45,00	85,00	69,3056	1,93293	11,59758	134,504
Valid N (listwise)	36							

3. Uji Normalitas dan Hipotesis

Uji normalitas dilaksanakan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data

yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas mengindikasikan bahwa data untuk kedua kelompok tidak terdistribusi normal (nilai sig < 0,05).

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Nilai Tes Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	,155	36	,029	,946	36	,076
Posttest Eksperimen	,183	36	,004	,851	36	,000

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Nilai Tes Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Control	,191	36	,002	,932	36	,028
Posttest Control	,163	36	,017	,909	36	,006

a. Lilliefors Significance Correction

Oleh karena itu, peneliti melanjutkan dengan uji hipotesis nonparametrik, ialah uji Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon untuk kelas eksperimen mengindikasikan bahwa Asymp. Sig (2-tailed) ialah 0,000, yang berarti H₀ ditolak dan H_a diterima, yang mengindikasikan bahwa media

belajar-mengajar berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar passing atas bolavoli. Sementara itu, pada kelas kontrol, hasil uji Wilcoxon mengindikasikan Asymp. Sig (2-tailed) 0,108, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis (Wilcoxon Test) Kelas Eksperimen

Test Statistics ^a	
	Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen
Z	-4,262 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis (Wilcoxon Test) Kelas Kontrol

Test Statistics ^a	
	Posttest Control - Pretest Control
Z	-1,609 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,108
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

4. Kenaikan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis, kenaikan pengetahuan dan keterampilan pada kelas eksperimen ialah sebesar 22,88%, sementara pada kelas kontrol hanya 17,59%. Hal ini mengindikasikan bahwa media belajar-mengajar berbasis Canva memberikan dampak yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan passing atas bolavoli dibandingkan dengan metode belajar-mengajar konvensional.

Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat 2 kelompok ialah kelompok eksperimen yang diberikan belajar-mengajar dengan penerapan media belajar-mengajar video berbasis canva, serta kelompok kontrol yang diberikan belajar-mengajar tanpa mempergunakan media belajar-mengajar video berbasis canva. Penelitian telah dilaksanakan selama 4 pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* ialah tes pengetahuan serta keterampilan *passing* atas mempergunakan instrumen yang telah ditentukan. Kemudian pertemuan kedua dan ketiga dilaksanakan kegiatan belajar-mengajar pada kedua kelas. Khusus untuk kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa penerapan media belajar-mengajar video berbasis canva. Kemudian pada pertemuan keempat dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui nilai tes pengetahuan dan keterampilan *passing* atas murid setelah dilaksanakan belajar-mengajar. Tes dilaksanakan dengan instrumen yang sama dengan saat *pretest*. Pada saat proses penelitian terdapat beberapa kejadian yang ditemukan. Dimulai pada pertemuan pertama ialah pada saat pelaksanaan *pretest*, dari total sampel awal yang direncanakan ialah 72 murid yang terbagi masing-masing 36 murid pada kelompok eksperimen dan 36 murid pada kelompok kontrol.

Murid lebih mudah memahami dan menyerap informasi ketika diberikan dalam berbagai format (visual, auditori, kinestetik). Pengaplikasian media video, seperti yang

diterapkan dalam kelompok eksperimen, dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis dibandingkan metode belajar-mengajar tradisional. Video berbasis Canva memungkinkan murid untuk melihat demonstrasi keterampilan secara langsung, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. pengaplikasian teknologi dalam belajar-mengajar ialah adanya kesenjangan digital. Tidak semua murid mungkin mempunyai akses yang sama terhadap perangkat atau koneksi internet yang diperlukan untuk menonton atau membuat video berbasis Canva. Ini dapat mempengaruhi kesetaraan hasil belajar-mengajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, beberapa temuan mengindikasikan bahwa pengaplikasian media video dapat membantu murid lebih mudah memahami teknik atau keterampilan yang sulit, seperti keterampilan passing atas dalam olahraga. Murid di kelompok eksperimen mungkin mengindikasikan perbaikan yang lebih signifikan pada *posttest* karena mereka mempunyai kesempatan untuk melihat demonstrasi visual dari keterampilan tersebut.

Pada saat proses penelitian terdapat beberapa kejadian yang ditemukan. Dimulai pada pertemuan pertama ialah pada saat pelaksanaan *pretest* terdapat beberapa peserta didik yang tidak bisa melakukan *passing* atas. Pada saat pelaksanaan tes pengetahuan di kelas dengan *quizizz*, juga terdapat beberapa murid yang tidak membawa *handphone*, serta adapula yang tidak mempunyai kuota internet untuk mengakses *quizizz*.

Pada pertemuan kedua dan ketiga ialah jadwal untuk pemberian kegiatan belajar-mengajar. kegiatan belajar-mengajar untuk kelompok eksperimen dimulai dengan mempresentasikan media belajar-mengajar yang telah dikirimkan ke murid kelompok

eksperimen setelah pelaksanaan *pretest*. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam kelas. Setelah itu kegiatan belajar-mengajar dilanjutkan di lapangan. Kemudian untuk kegiatan belajar-mengajar kelompok kontrol juga diawali dengan belajar-mengajar di kelas namun murid hanya diarahkan untuk membaca materi yang ada pada LKS. Setelah itu belajar-mengajar dilanjutkan di lapangan.

Pada pertemuan keempat dilaksanakan *posttest* dengan tes *quizizz* serta tes keterampilan *passing* atas. Kemudian nilai yang telah diambil dari pelaksanaan penelitian dianalisis menggunakan SPSS. Data penelitian mengindikasikan perbedaan yang mencolok antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan media video berbasis *Canva* mengindikasikan kenaikan rerata nilai pengetahuan dari 67,78 (*pretest*) menjadi 90,56 (*posttest*). Sedangkan kelompok kontrol mengalami kenaikan dari 70,83 (*pretest*) menjadi 83,89 (*posttest*). Pada aspek keterampilan, kelompok eksperimen juga mengindikasikan kenaikan dari 58,89 (*pretest*) menjadi 68,33 (*posttest*), sementara kelompok kontrol mengalami penurunan dari 60,55 (*pretest*) menjadi 54,72 (*posttest*).

Hasil analisis statistik deskriptif mengindikasikan bahwa dibandingkan dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen mengalami kenaikan yang lebih menonjol. Kenaikan nilai rerata, standar deviasi, dan varians pada kelompok eksperimen setelah terapi menunjukkan hal ini. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov mengindikasikan bahwa data tidak terdistribusi secara normal ($\text{sig} < 0,05$). Untuk menguji perbedaan antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, peneliti menggunakan uji hipotesis nonparametrik (Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon).

Dengan hasil analisis data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti adanya kenaikan dari penerapan media belajar-mengajar video berbasis *canva* terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari (Risty & Ridwan, 2024) di mana penelitian tersebut bertujuan untuk memperoleh tentang pengaruh penerapan video belajar-mengajar berbasis *canva* pada hasil belajar *dribbling* sepakbola dan seberapa besar dampak pemakaian video belajar-

mengajar berbasis *canva* pada hasil belajar *dribbling* sepakbola. Hasil yang didapat pada penelitian tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar murid meningkat sebesar 36%. Hasil penelitian tersebut memperkuat pemahaman bahwa pengaplikasian media belajar-mengajar dapat mempengaruhi peningkatan keterampilan *passing* atas. Berbeda dengan penelitian Risty, penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga tidak menggunakan kelas kontrol maupun kelompok eksperimen. Manfaat dari desain penelitian ini ialah bahwa *pretest* dan *posttest* dilaksanakan untuk memastikan bahwa perubahan hasil yang disebabkan oleh perlakuan dapat diketahui dengan pasti (Maksum, 2018), sedangkan pada penelitian ini menggunakan *two group pretest – posttest* yang artinya terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto pada bulan April hingga Mei 2024, dapat disimpulkan bahwa adanya dampak positif dari pengaplikasian media belajar-mengajar video berbasis *Canva* terhadap hasil belajar *passing* atas bola voli pada murid kelas X. Hasil analisis mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti bahwa pengaplikasian media belajar-mengajar video berbasis *Canva* memberikan dampak signifikan terhadap kenaikan hasil belajar murid, dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang jauh lebih kecil dari 0,05.

Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan besarnya pengaruh media tersebut terhadap kenaikan hasil belajar di kelas eksperimen. Kenaikan yang tercatat sebesar 22,88% mengindikasikan bahwa media belajar-mengajar berbasis video dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam kenaikan pemahaman dan keterampilan murid dalam melakukan teknik *passing* atas dalam olahraga bola voli. Dengan demikian, pengaplikasian media belajar-mengajar video berbasis *Canva* dapat dianggap sebagai metode yang efektif guna meningkatkan kualitas belajar-mengajar dan hasil belajar murid, terutama dalam konteks belajar-mengajar olahraga di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada SMK Negeri 2 Kota Mojokerto yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Penghargaan juga disampaikan kepada para siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini dengan antusias dan semangat belajar yang tinggi. Ucapan terima kasih yang tulus juga ditujukan kepada para dosen pembimbing dan rekan-rekan sejawat atas bimbingan, saran, serta masukan yang berharga dalam penyusunan artikel ini. Tidak lupa, penulis mengapresiasi dukungan dari keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Alif, M. N., & Sudirjo, E. (2019). Filsafat Pendidikan Jasmani. Muhammad Nur Alif.
- Annisa, N., Suhardianto, S., & Rusli, K. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bolavoli Melalui Media Target. *Indonesian Journal Of Physical Activity*, 2(1), 1-6.
- Arifin, S. (2017). Internalisasi Sportivitas Pada Pendidikan Jasmani. *Zifatama Jawara*.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Aryadi, D. (2019). Perbandingan Sistem Penjas Dan Olahraga” Sistem Pendidikan Jasmani Di Perancis”. *Indonesian Education, Management And Sports Anthology*.
- Asnaldi, A. (2020). Meningkatkan Keterampilan Passing Atas Bolavoli Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Alat Bantu. *Journal Of Physical And Outdoor Education*, 2(1), 23-35.
- Assulamy, H., Aunnurahman, A., & Halida, H. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Pada Smp. *Journal On Education*, 6(1), 9521-9528.
- Bangun, S. Y. (2019). Peran Pelatih Olahraga Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Bakat Dan Minat Olahraga Pada Peserta Didik. *Jurnal Prestasi*, 2(4), 29-37.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pjok. *Jurnal Penjakora Fakultas Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1), 71-80.
- Faridah Hayati, Tri Umi. 2020. “Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional Mipa Uniba 2022* 8–15.
- Gandasari, Maharani Fatima. 2019. “Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 15(1):22–27. Doi: 10.21831/Jpji.V15i1.25489.
- Hakim, L. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Lembaga Pendidikan Islam Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta’lim*, 13(1), 37-56.
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. “Konsep Belajar Dan Pembelajaran.” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17(1):66–79. Doi: 10.24252/Lp.2014v17n1a5.
- Hapsari, W. K., Nurteti, L., Sudrajat, D., Irawan, I., Merizawati, H., & Suwarma, D. M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Fitur *Canva*. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 6902-6906.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Hisan, Ahmad, Wayan Sukra Warpala, Naswan Suharsono, Program Studi, And Teknologi Pembelajaran. 2019. “*Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*.” 7(2).
- Iyakrus, Iyakrus. 2019. “Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi.” *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan* 7(2). Doi: 10.36706/Altius.V7i2.8110.
- Jamal, J. A., Sukiyandari, L., & Ardyanto, S. (2021). Pengembangan Permainan Gapai Dalam Mata Pembelajaran Penjasorkes Pada Pembelajaran Passing Atas Bolavoli. *Journal Of Education And Sport Science*, 2(1).
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, Dan Metode Yang Efektif*.

- Ananta Vidya.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani Dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1-12.
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Di Sma Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071-2077.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mais, A. (2016). Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (Abk): Buku Referensi Untuk Guru, Mahasiswa Dan Umum. Pustaka Abadi.
- Mustafa, P. S. (2020). Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437-452.
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan *Canva* Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1432-1437.
- Oktavia, D. S., Zakir, S., Supriadi, S., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Ipa Kelas Viii Menggunakan Aplikasi *Canva* Dengan Model Microblogging Di Smpn 1 Lubuk Alung. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1764-1769.
- Prihartanti, N., Tantri, A., Arethusia, A. D., Oktavia, I., Laila, R. N., & Ulya, C. (2023, August). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ti Di Smk N 1 Karanganyar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia (Vol. 1, No. 1)*.
- Purwanto, E., Zaenudin, Z., Bagus Anggoro, H., Trisianty Hidayat, S., & Aisyah, S. (2016). Modul Guru Pembelajar Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan (Sma/Smk) Kelompok Kompetensi F Profesional: Implementasi Teori Konseling.
- Rahmat, R., & Anggara, A. (2020). Pendekatan Taktis Diterapkan Dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Bolavoli Di Sd Negeri 1 Tuk Karang Suwung Kecamatan Lemah Abang Kabupaten Cirebon. *Journal Of Sport (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, And Training)*, 4(1), 30-39.
- Rahmayanti, I., Al Anshory, A. M., Taufiqurrochman, R., & Muhamad, S. (2023). Penggunaan *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas X Di Man Kota Batu. *Palapa*, 11(2), 647-664.
- Sesfao, A. (2019). Upaya Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penelitian tindakan Kelas Di Kelas Vii-G Smp Negeri 14 Tasikmalaya). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 5(3), 31-36.
- Showab, Achmad, And Bernard Djawa. 2019. "Pengaruh Modifikasi Permainan Bolavoli Terhadap Kegembiraan Belajar Siswa Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Voli Terhadap Kegembiraan Belajar Siswa Achmad Showab*, Bernard Djawa." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 07(03):307–12.
- Sinurat, Sandy Yudha And Bangun, Sabaruddin Yunis (2019) Peningkatan Hasil Belajar Passing Atas Bolavoli, Siswa Smk Melalui Variasi Pembelajaran. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9 (2). Pp. 125-133. Issn P-Issn 2088-2092 E-Issn 2548-6721
- Teguh Wasono, . (2023) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Dalam Permainan Bolavoli Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Bola Karet Pada Siswa Kelas X Smk Al Falah Jakarta Selatan Tahun 2022-2023. *Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta*.
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif. *Tiram Media*.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2).
- Yusriady, Y. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas Pembelajaran Bolavoli Melalui Media Ring Siswa Smp Negeri 12 Makassar. *Global Journal Sport Science*, 1(2).
- Ningsih, Y.F., Utomo, A. W., & Arafat, H. F.

(2023). Analisis Serangan Permainan Bolavoli (Studi Pada Tim Putra Kabupaten Magetan Kejurprov Bolavoli Junior Tahun 2022). *Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 1(8), 103–110.