

PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SHOOTING SEPAKBOLA

Erina Ayu Puspita*, Mochamad Ridwan

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

*erina.20163@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan video pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar shooting sepakbola peserta didik dan seberapa besar peningkatan penggunaan video pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar shooting sepakbola peserta didik kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode preexperimental desain. Desain pada penelitian ini yaitu One Grup Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTS Sunan Giri Driyorejo yang berjumlah 118 peserta didik. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-C yang berjumlah 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif yang meliputi Mean, Standar Deviasi dan Presentase. Statistik Inferensial yang meliputi uji Normalitas. Penelitian pengaruh pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar sepakbola pada peserta didik kelas VIII di MTS Sunan Giri Driyorejo ini menghasilkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan berupa peningkatan yang signifikan (t hitung kognitif $8,968 > t$ tabel $1,697$) dan (t hitung keterampilan $8,574 > t$ tabel $1,697$) dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ pada mata pelajaran PJOK materi sepakbola setelah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran berbasis canva. Pengaruh yang dihasilkan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus presentase yaitu sebesar 94% pada ranah kognitif dan 51% pada ranah keterampilan.

Kata Kunci: canva; hasil belajar; shooting; sepakbola

Abstract

This research aims to find out: is there an effect of implementing Canva-based learning videos on the soccer shooting learning outcomes of class VII students at MTS Sunan Giri Driyorejo and how big is the increase in the use of Canva-based learning videos on the soccer shooting learning outcomes of class VII MTS Sunan Giri Driyorejo students. This study uses a quantitative approach. The method used in this research is the preexperimental design method. The design in this research is One Group Pretest- Posttest Design. The population of this study was all students in class VII MTS Sunan Giri Driyorejo, totaling 118 students. The sample for this research was class VII-C students, totaling 32 students. The data collection technique is in the form of a test. The data analysis technique used is descriptive statistics which includes Mean, Standard Deviation and Presentase. Inferential Statistics which includes the Normality test. Research on the influence of Canva-based learning videos on football learning outcomes for class VIII students at MTS Sunan Giri Driyorejo resulted in the influence of Canva-based learning videos on cognitive and skills learning outcomes in the form of significant improvement (cognitive t count $8.968 > t$ table 1.697) and (t skill calculation $8.574 > t$ table 1.697) with a Sig value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ in the PJOK subject of soccer material after being given treatment in the form of Canva-based learning videos. The resulting influence is based on calculations using a percentage formula, namely 94% in the cognitive domain and 51% in the skills domain.

Keywords: canva; learning result; shooting; football

PENDAHULUAN

Rendahnya tingkat keterampilan menembak yang di kuasai peserta didik belum banyak yang memenuhi target (Indra & Marheni, 2020). Peserta didik belum mampu melakukan akurasi sepakbola dengan baik yang menyebabkan tidak memenuhi titik sasaran. Sepakbola merupakan permainan yang dilaksanakan dua regu yang saling berhadapan, setiap regu mencakup 11 pemain dengan 1 penjaga gawang dan 10 pemain. Target permainan ialah membuat bola masuk ke gawang lawan serta menjaga gawang dari lawan yang menyerang (Silaban & Keliat, 2023). Sepakbola mempunyai peraturan yang boleh menggunakan semua anggota tubuh kecuali tangan (terkecuali penjaga gawang). Sepakbola mengandalkan kerjasama tim yang baik, tim yang memiliki komunikasi dan kekompakan yang baik akan mendapatkan hasil yang baik. Olahraga sepakbola mempunyai banyak peminat di Indonesia tidak cuma pria, namun wanita banyak yang menggemari sepakbola (Rusiawati & Wijana, 2022) karena sangat mudah dimainkan dan bisa dilakukan dimana saja di wilayah yang lumayan luas. Sepakbola pada zaman sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat di negara Indonesia.

Pertumbuhan sepakbola begitu besar di kawasan Indonesia bahkan sudah memiliki jenjang kompetisi untuk perempuan maupun laki-laki. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki tim sepakbola laki-laki dan perempuan. Sepakbola juga terdapat pada mata pelajaran di berbagai jenjang Pendidikan. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang berkaitan pada pendidikan (Mashud, 2018). PJOK mempunyai peran penting yang bertujuan untuk pembentukan diri yang mencakup keterampilan, wawasan serta perilaku (Mustafa, 2020). PJOK juga memberikan peluang untuk peserta didik untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar aktivitas jasmani. PJOK berupa sebuah mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan yang perlu diselenggarakan di sekolahan yang harus diikuti peserta didik, salah satunya terdapatnya materi sepakbola di berbagai taraf pendidikan mencakup SD-SMA.

Keterampilan dasar sepakbola bagi peserta didik menyesuaikan dengan kondisi tubuh kembangnya, sehingga mengalami beberapa perubahan peraturan pada sepakbola selain itu, sepakbola dapat mengembangkan diri peserta didik menjadi lebih fokus dan menerima arahan dari pendidik. Melalui olahraga sepakbola peserta didik akan memperoleh kesempatan dan keuntungan membentuk jati diri dan sikap sosial di tengah masyarakat. Olahraga sepakbola dapat mengajak peserta didik ke hal positif seperti pantang menyerah, bertanggung jawab,

kesabaran, dan kerjasama yang baik. Olahraga sepakbola juga dapat menjadi sarana hiburan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani serta ajang unjuk bakat. Pembelajaran sepakbola akan berhasil apabila dalam keterampilan sepakbola terdapat pendidik yang memiliki kopetensi dan pengetahuan untuk mengatur pola permainan yang diberikan (Darmawan et al., 2019). Sepakbola memiliki beberapa keterampilan dasar di dalamnya seperti controlling (menghentikan bola), passing (mengoper bola), heading (menyundul bola), dribbling (menggiring bola) serta (menendang bola kearah gawang).

Keterampilan dasar sepakbola mempunyai fungsi utama guna sepakbola selaras pada target pemain sepakbola. Shooting merupakan suatu kemampuan keterampilan dasar menendang bola ke gawang. Keterampilan dasar yang baik dapat menciptakan penyelesaian akhir yang sangat baik ke gawang lawan. Sepakbola tanpa tim tidak akan bisa menang dalam kompetisi (Suryadi et al., 2021). yang paling banyak dilakukan menggunakan punggung kaki karena menghasilkan bola yang sangat kencang dan penggunaannya saat posisi pemain dan gawang mempunyai jarak jauh dan dilakukan dari berbagai arah. Keterampilan dasar untuk tiap pemain yang mempunyai karakteristik keterampilan yang optimal bisa menjadikan pemain yang jago ditimnya, tetapi yang buruk juga dapat menyebabkan peluang mencetak gol menjadi terlewatkan. Berdasarkan informasi yang diperoleh terdapat peserta didik masih mempunyai landasan keterampilan yang minim dikarenakan setiap diberikan percobaan masih banyak yang off target atau tidak memenuhi sasaran, dan belum sesuai dengan keterampilan gerak dasar hal tersebut sebagai konflik yang perlu ditangani secara menaikan landasan keterampilannya (Widodo, 2018). Melakukan terdapat sebagian factor yang perlu diamati mencakup pengamatan, keseimbangan tubuh, posisi tangan dan ketepatan kaki. Seorang peserta didik jika ingin meningkatkan akurasi menembak atau harus meluangkan banyak waktu untuk berlatih dan menjadi handal. Manfaat dari shooting adalah untuk mengecoh tim lawan dan mencetak gol dengan mudah.

Pembelajaran keterampilan dasar bisa dilakukan melalui media pembelajaran. Pendidik harus menguasai teknologi untuk membantu proses pembelajaran karena di era saat ini generasi saat ini akrab dengan teknologi digital (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Banyak kelebihan teknologi di penerapannya disektor pendidikan, tidak menuntut potensi terdapatnya teknologi yang minim salah satu contoh kekurangan teknologi adalah menyusutnya mutu komunikasi bertatap muka di kalangan peserta didik, terjadinya tindak kriminal di kalangan pendidikan, dan menyebabkan peserta didik kurang peka dengan

lingkungan (Ajizah, 2021). Teknologi di kalangan pendidikan pada saat ini memiliki peranan sangat besar. Peranan teknologi internet sangat besar pada aktivitas manusia, dari internet peserta didik bisa menjangkau beragam data (Zahwa & Syafi'i, 2022) dan tidak menuntut kemungkinan pembelajaran berbasis teknologi membuat perubahan metode pembelajaran pada era ini membuat revolusi perkembangan media banyak sekolah yang menggunakan pembelajaran yang menarik seperti canva. Canva berupa fitur dengan basis online secara menampilkan bentuk unik mencakup fitur-fitur, template serta unsur yang ada (Monoarfa & Haling, 2021). Canva dapat di akses semua perangkat, baik menggunakan laptop, handphone, smartpone, dan personal computer. Canva memiliki ruang belajar bagi pendidik melaksanakan suatu pembelajaran PJOK yang berbasis teknologi. Pengajar dapat membuat video pembelajaran dengan templete yang unik untuk peserta didik dengan menggunakan canva. Manfaat canva dalam pembelajaran PJOK mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajar yang menarik dan praktis serta membentuk peserta didik semangat dan belajar aktif. Peserta didik memerlukan pembelajaran yang menarik dan kreatif daripada dengan maju ke depan untuk mengerjakan tugas atau menghafalkan.

Penggunaan media belajar dengan basis canva juga bisa membuat peserta didik lebih semangat dan mudah mengerti Pembelajaran PJOK menggunakan media canva merupakan suatu solusi untuk pendidik mengembangkan materi yang digunakan guna menaikkan keterampilan belajar mandiri serta hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan media canva di karenakan pembelajaran yang membosankan yang dialami oleh peserta didik. Peneliti juga mengambil canva karena pada MTS Sunan Giri Driyorejo hanya memiliki satu proyektor yang digunakan untuk pembelajaran 9 kelas.

Canva menjadi solusi untuk pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh belajar PJOK. Media pembelajaran canva juga dapat mempermudah peserta didik dalam mengerjakan tugas (Rusdiana et al., 2021). Penggunaan media pembelajan berbasis canva memungkinkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar berupa hasil yang peserta didik peroleh sebab bisa paham bahan ajar yang dibagikan. Hasil belajar berfungsi utana untuk tahap belajar sebab membagikan perolehan data pada guru mengenai peningkatan peserta didik. Hasil pembelajaran bisa diketahui saat selesai melakukan evaluasi pada pembelajaran. Peserta didik dapat di jadikan cerminan dari kompetensi siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan menjadi dapat melakukan (Andriani & Rasto, 2019).

METODE

Setiap pengkajian yang dilakukan membutuhkan tahapan-tahapan penyusunan yang sistematis supaya penelitian dapat dikaji bertujuan dapat membentuk kesimpulan (Sahir, 2022). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif ialah pengkajian yang berupaya guna menangani konflik yang sedang di teliti melalui angka dari penghimpunan data hingga menyiapkan serta menganalisanya. Pengkajian ini bermetode eksperimen Pre-Experimental Design atau Pra-eksperimental berupa percobaan yang tidak sebenarnya sebab ada variable luar yang membagikan kontribusi dampak pada terwujudnya variable dependen. Pengkajian ini berdesain one group posttest-pretest design yang hanya ada 1 himpunan sebab bentuknya tidak berupa percobaan yang bersungguh-sungguh. Pengkaji memakai desain ini sebab pada pengkajian tidak memakai kelas kontrol.

Analisa data yang dipakai pengumpulan data yang tersedia, terdapat dua jenis macam yaitu analisis statistik yaitu analisis hubungan serta perbedaan. Data yang sudah dihimpun akan dikelola secara analisis, berguna untuk diketahui hasilnya. Sebelum melakukan uji hipotesis, awalnya di lakukan uji persyaratan data guna mengamati apakah data tersebut normal atau tidak. Uji persyaratan data pertama kali adalah dengan melakukan uji normalitas. Setelah data berdistribusi normal dilaksanakan homogenitas guna melihat apakah semua populasi bersumber melalui satu karakteristik yang sama. Setelah melakukan uji persyaratan data, maka dilakukan pengujian hipotesis yaitu pengaruh video pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar sepakbola. Pengolahan data ini diuji melalui aplikasi SPSS (Statistic Program for Social Science) 25 for window.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian ini memiliki tujuan guna melihat apakah ada dampak pada proses pembelajaran menggunakan media canva terhadap hasil belajar. Penelitian ini memiliki perolehan yang didapati melalui kedua tes terhadap peserta didik kelas VII C MTS Sunan Giri Driyorejo. Peneliti mengambil data menggunakan memakai One Grup Posttes - Pretest Design dimana pada pengkajian ini memakai 1 kelompok eksperimen yang melakukan pretest kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran berbasis canva setelah itu dilakukan posttest. Berikut merupakan hasil penelitian:

Tabel 1. Uji Normalitas

Data		df	Sig.	Keterangan
Hasil Belajar Kognitif	<i>Pretest</i>	32	0,393	Normal

Data		df	Sig.	Keterangan
	Posttest	32	0,114	Normal
Hasil Belajar Keterampilan	Pretest	32	0,70	Normal
	Posttest	32	0,222	Normal

Melalui tabel tersebut bisa diamati bila data hasil belajar pretest-posttest keterampilan & kognitif pada peserta didik kelas VII C MTS Sunan Giri Driyorejo mempunyai p (Sig.) > 0,05. Sehingga variabel berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Belajar Pretest Kognitif	40,9063	32	22,27447	3,93761
	Hasil Belajar Posttest Kognitif	79,5313	32	11,31366	1,99999
Pair 2	Hasil Belajar Pretest Keterampilan	19,4375	32	5,79175	1,02385
	Hasil Belajar Posttest Keterampilan	29,4063	32	4,24917	0,75115

Pada tabel di atas diperoleh paparan sebagian deskriptif melalui tiap variabel terhadap sampel berkaitan. Pada nilai hasil belajar pretest kognitif memiliki kisaran (mean) 40,9063 melalui 32 sampel data. Distribusi data ialah sejumlah 22, 27447 secara Standar Error 3,93761, melainkan hasil belajar posttest memiliki kisaran (mean) 79,5313 melalui 32 sampel data. Distribusi datanya ialah sejumlah 11,31366 secara Standar Error 1,9999. Perhatikan bila hasil belajar posttest kognitif diatas pretest.

Pada nilai hasil belajar pretest keterampilan memiliki kisaran (mean) 19,4375 melalui 32 sampel data. Distribusi datanya ialah sejumlah 5,79175 secara Standar Error 1,02385, melainkan terhadap hasil belajar posttest keterampilan kisaranya sejumlah 29,4063 melalui 32 sampel data. Distribusi datanya ialah sejumlah 4,24917 secara Standar Error 0,75115. Perhatikan bila hasil belajar posttest keterampilan diatas pretest. Melalui hipotesis statistiknya yaitu berupa :

H_0 = Tidak terdapat dampak pemakaian video pembelajaran berbasis canva pada hasil belajar shooting sepakbola peserta didik.

H_a = Adanya dampak pemakaian video pembelajaran berbasis canva pada hasil belajar shooting sepakbola peserta didik.

Dasar diambilnya putusan ialah melalui (Sig.) ialah bila Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga H_0 ditolak & H_a diterima, serta sebaliknya.

Melalui tabel di atas diketahui hasil belajar pretest-posttest kognitif maupun nilai kedua tesnya melalui Sig. (2-tailed) sejumlah 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak & H_a diterima. Simpulanya terdapat dampak pemakaian video pembelajaran berbasis canva pada hasil belajar shooting sepakbola peserta didik.

PJOK masuk dalam pendidikan yang pada sistem pendidikan di Indonesia mengutamakan aktivitas gerak

fisik ini diajarkan dari taraf SD-Perguruan Tinggi. PJOK juga dapat mempengaruhi terhadap karakter peserta didik untuk bersikap serta berkomunikasi pada individu lainnya (Imammulhaq et al., 2021). PJOK konsisten terhadap peningkatan nilai pribadi serta social antar tiap peserta didik. PJOK bisa mendalami wawasan dari kegiatan fisik yang meliputi belajar untuk dirawatnya tubuh. Pelajaran PJOK juga terdapat materi sepakbola, Olahraga yang sudah sangat populer di kalangan masyarakat.

Olahraga ini menggunakan bola sebagai alat utamanya dan golongan olahraga yang terbilang sangat murah dan mudah dilakukan dimana saja. Apalagi di era saat ini tidak butuh sarana dan prasarana yang mewah asalkan ada lahan kosong yang agak luas dan bola, permainan sepakbola dapat di laksanakan. Sepakbola berupa tahap yang berguna menaikan keterampilan memainkan sepakbola (Muhammad Sidik et al., 2021). Terdapat beberapa keterampilan dasar pada sepakbola seperti dribling, heading, shooting, control dan passing. Di sepakbola, gol berupa target maninnya serta berupa hal yang dinanti pemain serta penonton. Diatas 70% gol-gol yang dialami bersumber melalui shooting maka bisa disebut shooting berupa landasan cara guna bermain sepakbola yang perlu dibagikan ajaranya ke peserta didik supaya bisa bermain secara optimal (Triyudho, 2017).

MTS Sunan Giri Driyorejo berupa sebuah lembaga pendidikan yang menerapkan PJOK dalam proses pembelajarannya. Salah satau materi yang tercantum pada pembelajaran PJOK yaitu sepakbola. Banyak peserta didik MTS Sunan Giri Driyorejo yang tertarik pada olahraga sepakbola. Namun dalam proses pembelajarannya masih terdapat kekurangan yaitu terdapat peserta didik yang kurang menguasai dalam keterampilan dasar sepakbola. Terdapat peserta didik yang belum terlalu paham tentang materi keterampilan dasar sepakbola khususnya shooting. Hal tersebut apabila

tidak segera diberikan solusi sehingga bisa berefek pada hasil belajar peserta didik. Setelah peneliti melakukan pretest dan posttest pada materi sepakbola dan mengambil keterampilan dasar shooting didapatkan hasil nilai kognitif dan nilai keterampilan. Terdapat satu kasus yang langka karena nilai kognitif dan nilai keterampilan lebih besar nilai kognitif. Kasus ini dapat terjadi dikarenakan pada saat pretest dan posttest dilakukan terdapat banyak peserta didik yang masih melakukan aksi mencontek dan kerjasama saat menjawab soal dan kurangnya pengawasan dari peneliti hal ini dapat menjadkani nilai kognitif dengan keterampilan lebih tinggi dengan nilai kognitif.

Hasil belajar berupa buah dari proses perjalanan pendidikan yang dimiliki oleh seseorang. Hasil belajar ialah keterampilan yang dipunyai individu serta dapat terjadi perubahan yang diperoleh dari pengalaman belajar yang terdiri dari kognitif, psikomotor dan afektif (Zumratul et al., 2023). Selaras pada (Yandi et al., 2023) menjabarkan bila hasil belajar dikatakan mencapai tujuan apabila terdapat perkembangan dan peningkatan perilaku pada peserta didik sesuai yang diharapkan. Melalui pemantauan yang dilaksanakan pengkaji di MTS Sunan Giri Driyorejo masih ada sebagian peserta didik yang tidak paham shooting. Hal ini dapat menjadi permasalahan apabila peserta didik tidak mengalami peningkatan hasil belajar selaras pada target belajar.

Pembelajaran shooting berbasis canva adalah hasil dari sebuah kemajuan teknologi yang dapat memungkinkan untuk mengabungkan visual dalam pembelajaran dan media yang dipakai pengkaji untuk pengkajian ini ialah pembelajaran berbasis canva. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran shooting sepakbola dengan cara men klik link yang sudah diberikan oleh guru. Selain itu, penggunaan pembelajaran berbasis canva sebagai media pembelajaran juga mudah diakses dimana pun dan kapan pun selama memiliki akses internet.

Pengkajian ini berdesign one grup posttest- pretest design. Peserta didik sebagai sampel tidak dengan acak. Sampel yang di gunakan berjumlah 39 dan pada saat di lakukan tes pretest dan posttest di hari pertama peserta didik yang tidak masuk berjumlah 4 dan pada minggu kedua yang tidak mengikuti terdapat 3 peserta didik. penelitian ini menggunakan sebanyak 32 sample yang pada tes pertama dan kedua meraka mengikuti tes pretest dan posttest. Pada bentuknya dilaksanakan pretest hasil belajar kognitif serta keterampilan sebelum diberikannya perlakuan yaitu pembelajaran kemudian dilakukannya posttest perolehan pembelajaran kognitif serta keterampilan sesudah diberikannya perlakuan. Pretest dilakukan dengan pemberian soal kognitif yang akan dikerjakan oleh peserta didik dan tes keterampilan

dilapangan. Pemberian perlakuan berupa pembelajaran berbasis canva disederhadanakan dengan penampilan video yang telah dibuat oleh peneliti pembelajaran Shooting berbasis canva dan melakukan praktek. Posttest dilakukan dengan pemberian soal kognitif yang akan dikerjakan oleh peserta didik dan tes keterampilan dilapangan setelah peserta didik melihat tayangan pembelajaran Shooting berbasis canva dan melakukan praktek.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan pada penelitian ini adalah pengkajian video pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar shooting sepakbola terhadap peserta didik kelas VIII C di MTS Sunan Giri Driyorejo terdapat dampak dari video pembelajaran berbasis canva pada peningkatan hasil belajar kognitif dan keterampilan berupa peningkatan yang signifikan. Melalui video berbasis canva dapat menjadikan inovasi pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan lebih menarik dalam belajar.

Pengaruh pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar sepakbola pada peserta didik kelas VIII di MTS Sunan Giri Driyorejo ini menghasilkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan berupa peningkatan yang signifikan (t hitung kognitif $8,968 > t$ tabel $1,697$) dan (t hitung keterampilan $8,574 > t$ tabel $1,697$) dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ pada mata pelajaran PJOK materi sepakbola setelah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran berbasis canva. Pengaruh yang dihasilkan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus presentase yaitu sebesar 94% pada ranah kognitif dan 51% pada ranah keterampilan. Untuk penelitian yang akan mendatang di harapkan untuk lebih dapat melengkapi penelitian ini dengan hasil yang sangat maksimal dan lebih membuat penelitian ini lebih menarik dan dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan.

Saran

1. Bagi Sekolah

Penerapan media canva terhadap hasil belajar dapat menjadi pilihan inovasi dalam memanfaatkan teknologi pada era saat ini sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran canva ini juga dapat dijadikan salah satu alternatif sebuah teknik kualitas pembelajaran pada peserta didik yang bertujuan tercapainya pendidikan yang baik.

2. Bagi Pendidik

Melalui media belajar canva diharapkan bisa menjadi salah satu peningkatan yang diinginkan sebagai pembaharuan untuk pembelajaran peserta didik belajar

dengan menarik, sehingga peserta didik bisa mengikuti dan memahami pembelajaran. Saran ini disampaikan karena perolehan pengkajian melihat bila hasil pembelajaran peserta didik menaik secara terdapatnya media canva dalam pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Dengan di terapkan pembelajaran berbasis canva diharapkan memberikan ke mudahan mencapai tujuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada PJOK materi sepakbola. Peserta didik juga dapat berperan untuk lebih memanfaatkan teknologi agar memperoleh wawasan yang lebih.

4. Bagi Peneliti

Kesiapan matang sangat perlu diperhatikan saat akan melakukan penelitian sehingga bisa melaksanakan kelola pada sebagian unsur yang bisa hasil belajar PJOK materi pada sepakbola dan penelitian ini bisa di jadikan rujukan. Saran disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas. Saran dapat mengacu pada tindakan praktis, pengembangan teori baru, dan/atau penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, I. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan : Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 4(1), 25–36.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V4i1.14958>
- Darmawan, G., Ridwan, M., & Herdyanto, Y. (2019). *Motivation Learning Of Football : Application Small Sided Games*. 335(Icesshum), 92–95. <https://doi.org/10.2991/Icesshum-19.2019.15>
- Imammulhaq, M. I., Saputra, Y. M., & Muhtar, T. (2021). Korelasi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Hasil Belajar Siswa Di SMA Bina Muda Cicalengka. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 33–40. <https://doi.org/10.21831/Jpji.V17i1.43341>
- Indra, P., & Marheni, E. (2020). Pengaruh Metode Latihan Dan Motivasi Berlatih Terhadap Keterampilan Bermain Sepak Bola Ssb Persika Jaya Sikabau. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 39–47. <https://doi.org/10.24036/Jpo138019>
- Mashud, M. (2018). Analisis Masalah Guru Pjok Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 17(2), 77–85. <https://doi.org/10.20527/Multilateral.V17i2.5704>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/Semnaslpm/Article/View/26259>
- Muhammad Sidik, N., Kurniawan, F., & Effendi, R. (2021). Pengaruh Latihan Sepakbola Empat Gawang Terhadap Kemampuan Passing Stopping Sepakbola Ekstrakurikuler Di SMP Islam Karawang. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 60–67. <https://doi.org/10.35706/Jlo.V2i1.4434>
- 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. https://doi.org/10.28926/Riset_Konseptual.V4i3.248
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Rusiawati, R. T. H. D., & Wijana, I. K. (2022). Analisis Hasil Pengukuran Antropometri Pada Atlet Cabang Olahraga Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 198. <https://doi.org/10.23887/Jiku.V9i3.40841>
- Sahir, S. H. (2022). *Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022*.
- Silaban, J. E. R., & Keliat, P. (2023). Perbedaan Pengaruh Latihan Shooting Dari Operan Dan Shooting Setelah Menggiring Terhadap Peningkatan Hasil Shooting Sepak Bola. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2), 69–75. <https://doi.org/10.55081/Jumper.V3i2.901>
- Suryadi, O. R., Maulana, F., & Saputri, H. (2021). Pengaruh Permainan Target Terhadap Akurasi Shooting Pada Permainan Futsal Dalam Ekstrakurikuler SMAN 2 Kota Sukabumi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 88. <https://doi.org/10.31602/Rjpo.V4i1.4228>
- Triyudho, R. (2017). *Meningkatkan Pembelajaran Teknik Shooting Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournamen Siswa Kelas X Ips 2 Sma Negeri Kabawetan*. 1(1), 44–49.
- Widodo, A. (2018). Development Of Target Game

Model To Improve Shooting Skills In Football Game. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*,4(2),248.

https://doi.org/10.29407/Js_Unpgri.V4i2.12463

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/Jpsn.V1i1.14>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/Equi.V19i01.3963>

Zumratul, T., Ermiana, I., & Tahir, M. (2023). Pengaruh Penggunaan LKPD Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa. *Journal Of Classroom Action Research*, 5(2),143–148. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>

