



Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sepakbola

Alvina Rahma Ndhanni¹, Mochamad Ridwan²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya

Email: 24060805004@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) khususnya melalui aplikasi Canva terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran materi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sepak bola di sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini berfokus pada rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari materi sepak bola dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan Nonequivalent Control Group Design, dengan melibatkan 50 siswa kelas V SDN Kandangan III/621 Surabaya. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dengan validitas dan reliabilitas yang tinggi. Hasil analisis data melalui uji paired sample t-test menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan video Canva berbasis AI dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penggunaan Canva yang menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi AI dalam media pembelajaran PJOK dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan memotivasi siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, Canva, Motivasi Belajar, Sepak Bola, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kurangnya referensi dari guru pada saat proses pembelajaran, di mana pembelajaran sering kali berpusat pada penggunaan buku teks, padahal media lain seperti video, presentasi PowerPoint, dan sumber digital lainnya dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam memahami materi (Mulyana et al., 2024; Sukendro et al., 2022). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap sekolah dan menjadi favorit para peserta didik, namun didalam proses pembelajaran ada peserta didik yang kurang memahami materi gerak dasar yang diajarkan (Hidayat, R & Darmawan, 2019; Nugraha et al., 2018). Serta kurangnya penerapan pada teknologi AI dalam pembelajaran PJOK di SD (Rawis & Kaligis, 2024). PJOK juga merupakan salah satu mata pelajaran yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak baik, fisik, mental, sosial dan religious. Peserta didik di sekolah dasar menunjukkan motivasi belajar

yang rendah untuk belajar materi sepak bola, ditandai dengan kurangnya antusiasme dalam mengikuti instruksi pendidik dan kurangnya keinginan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (R. Sari et al., 2022; Syafriadi et al., 2021). Pada pelajaran PJOK di sekolah dasar, peserta didik harus memahami keterampilan dasar sepakbola, seperti menggiring bola (*dribbling*), mengoper bola (*passing*), dan menendang bola (*shooting*). Melalui latihan yang menyenangkan dan sesuai dengan usia mereka, peserta didik diajarkan untuk menguasai gerakan-gerakan ini. Tujuan dari latihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kerja tim, koordinasi, dan kelincahan. Selain itu, mempelajari aturan dasar permainan membantu menumbuhkan sportivitas dan sikap fair play (Al Ardha, M et al., 2018; Tarigan et al., 2021).

Pendidikan yang berkualitas dapat didefinisikan sebagai jenis pembelajaran yang tidak hanya memiliki dampak positif bagi individu, tetapi memiliki dampak yang bersifat baik secara langsung maupun tidak langsung pada lingkungan terdekat (Anisa et al., 2021). Kualitas pendidikan diharapkan dapat menghasilkan individu yang tidak hanya pintar akademis, tetapi bermoral dan peduli pada prinsip keagamaan (Ridwan et al., 2018). Pada dunia pendidikan, terdapat banyak perspektif yang berbeda tentang apa yang diajarkan kepada peserta didik (Arfa & Lasaiba, 2022). Contohnya adalah PJOK, meskipun penting untuk mendukung pembelajaran di sekolah, PJOK sering kali dinilai lebih rendah daripada mata pelajaran akademis lainnya. Keunggulan utama Canva sebagai media pembelajaran terletak pada kemudahannya dalam penggunaan, bahkan bagi guru yang tidak mahir dalam desain grafis. Guru dapat menyusun materi terbuka dengan cepat dan menyesuaikan desain sesuai dengan kurikulum dengan antarmuka yang ramah pengguna.

Penggunaan media canva dalam proses pembelajaran membuat penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena memungkinkan materi divisualisasikan dengan lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang digunakan sebelumnya (Blake et al., 2023; Chang et al., 2019). Yang menjadi keterbaruan dalam penelitian ini yaitu canva yang saya gunakan menggunakan canva premium dan didalam video menggunakan model sendiri, menggabungkan audio dan visual, menggunakan backsound yang menarik, serta dapat dipercepat dan diperlambat. Menurut (Ikhlas et al., 2023) menjelaskan bahwa media canva dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar di sekolah dasar dengan cara yang menarik dan interaktif. Penggunaan media berbasis AI, seperti aplikasi canva dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa dengan memungkinkan mereka untuk berkreasi secara visual dan interaktif. Penggunaan desain yang menarik dan fitur yang mudah digunakan, canva dapat membantu siswa menyampaikan ide-ide mereka secara kreatif, sehingga menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna (Hapsari & Zulherman, 2021).

Alternatif solusi sangat penting untuk dicari dalam mengetahui permasalahan tersebut. Penggunaan desain yang menarik dan mudah digunakan, peserta didik dapat lebih kreatif dalam mengolah informasi, membuat presentasi, dan membuat proyek visual yang memperkuat pemahaman mereka. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat peserta didik lebih terlibat aktif (Hapsari & Zulherman, 2021; Rahmayanti & Jaya, 2020). Selain itu, media ini membantu pendidik menyajikan materi secara visual, yang membuat peserta didik lebih mudah memahami ide-ide yang diajarkan. Menurut (Faslah et al., 2022; Sanjaya et al., 2024) juga menjelaskan bahwa dengan menggunakan media canva untuk mengajarkan materi sepakbola di sekolah dasar, mereka dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan memberikan tampilan visual yang menarik dan interaktif. Materi kreatif ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep sepakbola, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Sunarti, 2022). Salah satu keunggulan canva adalah dengan tampilannya yang sederhana dan mudah dipahami, Canva memungkinkan pengguna untuk mulai membuat desain dengan cepat tanpa harus menggunakan perangkat lunak desain yang kompleks (Mila et al., 2023). Ribuan *template* siap pakai tersedia untuk berbagai jenis proyek, termasuk poster, presentasi, dan desain media sosial. Hanya perlu pengguna menyesuaikan teks dan gambar sesuai kebutuhan. Canva dapat memilih font, gambar, ikon, dan bentuk dari berbagai elemen desain yang tersedia (F. Rahmawati & Atmojo, 2021). Canva memungkinkan banyak orang bekerja sama dalam satu desain secara bersamaan, sehingga ideal untuk tim proyek. Selain itu, pengguna dapat mengunggah aset desain mereka sendiri. Desain yang dibuat di canva dapat dengan mudah diunduh dan diposting ke berbagai platform media sosial. Canva menawarkan versi gratis yang memiliki fitur yang cukup lengkap, tetapi bagi mereka yang membutuhkan lebih banyak fitur, ada berlangganan yang cukup murah (Hapsari & Zulherman, 2021; Masfufah et al., 2022; Siregar et al., 2021).

Penelitian ini memiliki sebuah tujuan tentang bagaimana penggunaan video pembelajaran berbantuan canva berdampak pada motivasi belajar siswa tentang

sepakbola dan keinginan mereka untuk belajar. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran terbaru, seperti canva untuk mengajar sepak bola (Mawa, 2020). Karena banyaknya penggemar, sepak bola adalah salah satu pembelajaran yang sangat disukai oleh siswa. Oleh karena itu, pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mendorong motivasi belajar siswa (Wijaya & Romadhan, 2024). Penelitian ini adalah kontribusi dalam penggabungan dua pendekatan inovatif dalam pembelajaran PJOK yaitu video pembelajaran dan alat desain grafis Canva. Hasilnya diharapkan akan membantu pendidik, peneliti, dan pengembang kurikulum merancang pembelajaran yang responsif dan menarik untuk pembelajaran PJOK (Faradila et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. *Quasi-eksperimen* adalah metode penelitian yang menggunakan satu kelas eksperimen dan *control*. Dalam penelitian eksperimen, kelompok eksperimen menerima variabel yang diuji, dan kelompok kontrol tidak melakukannya. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan video pembelajaran canva dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Desain ini dimulai dengan pelaksanaan pretest, kemudian diberikan perlakuan, dan setelah itu dilanjutkan dengan posttest.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh individu yang menjadi sumber data yang diperlukan, yaitu seluruh siswa kelas V SDN Kandangan III/621 yang berjumlah 90 siswa dan terbagi ke dalam 3 kelas. Namun, hanya beberapa kelas yang diambil sebagai sampel. Sampel yang dipilih adalah kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan V-B sebagai kelas kontrol di SDN Kandangan III/621 yang terdiri dari 50 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket atau kuesioner. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, yang meliputi penyajian nilai rata-rata (mean), persentase, standar deviasi, serta statistik inferensial dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran melalui kecerdasan artifisial terhadap motivasi belajar. Penelitian ini dilakukan sebanyak

6x pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakannya pretest dengan diberikannya angket motivasi belajar sebanyak 20 pernyataan setelah diberikannya pretest peserta didik menerima perlakuan. Pada minggu kedua peserta didik diberikan perlakuan sampai pada pertemuan kelima. Pada minggu ke enam diberikannya perlakuan terlebih dahulu kemudian diberikannya posttest berupa angket motivasi belajar dengan 20 pernyataan. Data dalam penelitian ini berupa lembar angket yang diisi oleh peserta didik kelas V-A dan V-B sebagai kelas yang digunakan dalam penelitian. Hasil analisis statistik deskriptif pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan control motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel. 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik	Pretest eksperimen	Posttest eksperimen	Pretest control	Posttest control
Mean	56.36	82.64	25.68	54.92
Median	56.00	82.00	26.00	56.00
Std. Deviation	6.885	4.377	3.934	7.942
Range	23	17	15	32
Minimum	45	73	20	39
Maximun	68	90	35	71

Tabel 1 menyajikan data statistic deskriptif mengenai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan control pada sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran. Hasil analisis menjelaskan bahwa baik kelompok eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan skor motivasi belajar setelah perlakuan, seperti yang ditunjukkan oleh hasil statistik deskriptif. Skor kelompok eksperimen meningkat rata-rata dari 56,36 pada pretest menjadi 82,64 pada posttest; skor kelompok kontrol meningkat rata-rata dari 25,68 menjadi 54,92. Nilai median dan rentang skor juga menunjukkan peningkatan ini. Kelompok eksperimen menunjukkan penyebaran data yang lebih stabil, dengan standar deviasi turun dari 6,885 menjadi 4,377, sementara kelompok kontrol menunjukkan penyebaran data yang lebih baik, dengan standar deviasi meningkat dari 3,934 menjadi 7,942. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi media pembelajaran berbasis Canva lebih baik dalam meningkatkan dan mempertahankan keinginan siswa untuk belajar.

Tabel 2. Uji Normalitas

Normality Test (Shapiro-Wilk)	Statistic	df	Sig
Pretest Canva	0.958	25	0.382
Posttest Canva	0.874	25	0.350
Pretest Buku	0.952	25	0.280
Posttest Buku	0.939	25	0.137

Tabel 2 menunjukkan Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data, baik pretest maupun posttest kelompok eksperimen, memiliki nilai signifikansi (Sig) di atas 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi untuk uji statistik parametrik lanjutan, yaitu uji paired sample t-test.

Tabel 3. Hasil Paired Sample T-Test

Variabel	Sig. (2-tailed)
Pretesteksperimen– Posttesteksperimen	.000
Pretestcontrol– Posttestcontrol	.000

Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Nilai post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test, yang menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran menggunakan video Canva berbasis kecerdasan buatan (AI). Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, terutama dalam pembelajaran PJOK tentang materi sepak bola (Fauzi et al., 2024).

Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa ketika media pembelajaran disajikan secara menarik, interaktif, dan relevan dengan minat siswa, keterlibatan mereka meningkat. Karena Canva adalah platform desain grafis yang mudah digunakan, guru dapat membuka materi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan mudah dipahami (Widiarti et al., 2024). Sebuah video dapat

menjelaskan gerakan-gerakan sepak bola seperti dribbling, passing, dan shooting dengan lebih jelas, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami dan mengajarkannya.

Penggunaan Canva premium untuk video pembelajaran, yang memiliki audio visual, backsound yang menarik, dan pengaturan kecepatan, menawarkan nilai tambahan dibandingkan dengan media tradisional (Y. N. Sari et al., 2024). Dengan fitur-fitur ini, proses belajar menjadi lebih hidup dan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi mereka juga merespons dengan antusias, menunjukkan peningkatan minat, dan menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Azfar & Sutiah, 2024). Media ini dapat membantu siswa mempelajari sepak bola karena dapat meningkatkan keterampilan sosial, disiplin, dan sportivitas mereka (Ariawan et al., 2023). Aktivitas yang menyenangkan mendorong mereka untuk lebih terlibat, meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung (Nurokhman et al., 2025).

Penelitian oleh (Rosmana et al., 2022) menjelaskan bahwa untuk mendukung kreativitas siswa dalam mata pelajaran PJOK, Canva digunakan untuk membuat materi visual seperti poster, infografis, dan desain elemen seni. Fitur-fitur seperti drag-and-drop, pemilihan warna, dan ikon seni modern meningkatkan minat siswa, sehingga mereka lebih aktif dan termotivasi saat belajar. Selain itu, penelitian (Daniati et al., 2023) menjelaskan bahwa guru menggunakan Canva untuk menyajikan materi pelajaran melalui presentasi visual yang menarik dan infografis berwarna, dan siswa juga menggunakannya untuk membuat proyek atau tugas visual. Karena tampilannya berbeda dari biasanya, siswa merasa lebih nyaman dan tertarik untuk belajar. Sependapat dengan penelitian dari (Asnawati & Sutiah, 2023) menjelaskan bahwa video yang dibuat berisi gerakan-gerakan dasar dari olahraga, seperti sepak bola, dan ditampilkan secara visual dengan ilustrasi, teks bergerak, dan penjelasan audio. Ini membuat pembelajaran keterampilan motorik dasar lebih menyenangkan bagi siswa tanpa bergantung pada pemaksaan langsung dari guru (Analicia & Yogica, 2021).

Canva jauh lebih baik daripada aplikasi desain lainnya, terutama karena mudah digunakan dan diakses. Canva sangat mudah digunakan bahkan oleh siswa sekolah dasar karena tampilannya yang sederhana dan ramah pengguna (L. Rahmawati et al., 2024). Canva memiliki ribuan template yang siap pakai untuk berbagai jenis proyek, seperti poster, presentasi, infografis, dan video (Syahrir et al., 2023). Selain itu, dapat diakses secara online melalui komputer, tablet, atau ponsel pintar tanpa perlu instalasi

aplikasi khusus, menjadikannya mudah bagi siswa untuk belajar dan berkreasi di mana saja mereka mau (Admelia et al., 2022). Tersedianya berbagai elemen visual menarik seperti gambar, ikon, stiker, dan animasi adalah keuntungan tambahan yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif (Idawati et al., 2022).

Canva bisa dipakai untuk membuat gambar keterampilan dasar sepak bola, seperti cara menendang bola, mengoper, atau menggiring bola. Melihat gambar atau animasi membuat kalian lebih mudah memahami gerakan yang harus dilakukan di lapangan (Sanjaya et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran PJOK yang dianggap kurang penting dibandingkan mata pelajaran akademik lainnya, dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk membangun karakter dan keterampilan sosial siswa (Sasabone et al., 2023). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran PJOK, khususnya dengan menggunakan media Canva yang dibuat oleh kecerdasan buatan, adalah cara yang relevan dan inovatif untuk menyelesaikan masalah siswa yang memiliki motivasi rendah untuk belajar di sekolah dasar (Asbara et al., 2024). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga membuat belajar lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran menggunakan Canva premium berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan metode tradisional. Hasil analisis statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis AI. Ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang memadukan teknologi digital dan visualisasi kreatif dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa, terutama dalam pelajaran yang dianggap kurang penting seperti PJOK. Secara keseluruhan, integrasi teknologi seperti Canva dalam proses pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih bermakna, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif, percaya diri, dan senang belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>

- Al Ardha, M, A., Yang, C. ., Khory, F. ., & Putra, K. . (2018). Physical Education Curriculum for Early Childhood: Developing Students' Manipulative Skills in Soccer. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 173, 226–229. <https://doi.org/10.2991/icei-17.2018.59>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Anisa, A. R., Ipungkarti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi Serta yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *In Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(01), 1–12.
- Arfa, A. M., & Lasaiba, M. A. (2022). Pendidikan Multikultural dan Implementasinya di Dunia Pendidikan. *Jurnal Geografi Dan Pendidikan Geografi*, 1(2), 36–49. <https://doi.org/10.30598/geoforumvol1iss2pp36-49>
- Ariawan, I. K. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Model Addie Pada Materi Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3), 245–251. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i3.66639>
- Asbara, N. W., Agunawan, A., Latief, F., Nurani, N., Ifani, A. Z., Deviv, S., Nianty, D. A., Mahendra, Y., & Wulandari, T. (2024). Penerapan AI Sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran Di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 831–841. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20083>
- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *JIE: Journal of Islamic Education*, 9(1), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Azfar, F., & Sutiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis Artificial Intellegence (Ai) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar. *ISLAMIKA Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6(4), 1497–1509.
- Blake, K. V., Antal, H., Timothy Bunnell, H., He, J., Henderson, R., Holbrook, J. T., McCahan, S. M., Pennington, C., Rogers, L., Shade, D., Sugar, E. A., Taylor, A., Wise, R. A., & Wysocki, T. (2023). Comprehension by Caregivers and Adolescents of Clinical Trial Information Delivered via Multimedia Video Versus Conventional Practice: Nonrandomized Controlled Trial. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 6. <https://doi.org/10.2196/44252>

- Chang, C.-C., Lei, H., & Tseng, J. S. (2019). Media presentation mode, English listening comprehension and cognitive load in ubiquitous learning environments: Modality effect or redundancy effect? *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(4), 633–654. <https://doi.org/10.14742/ajet.942>
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611–5617. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2547>
- Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119–3128. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1242>
- Faslah, R., Marsofiyati, Eryanto, H., Adha, M, A., Purwana, D., Karyaningsih, P, D., & Ikhwan, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Dosen. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 239–246.
- Fauzi, M. S., Cahyono, D., Arianto, F. C., & Mangape, G. (2024). Pengembangan dan Evaluasi Flipbook E-Module Interaktif untuk Pengajaran Bola Voli di Sekolah Menengah Pertama. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(1), 2911–2920.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hidayat, R. A., & Darmawan, G. (2019). Pengaruh Metode Latihan Passing Permainan Sepak Bola Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 331–335.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Ikhlas, R. Z., Japakiya, R., & Muzayanah, T. (2023). Utilization of Canva Application as a Learning Media Video Creation. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 1(3), 158–169. <https://doi.org/10.70177/jssut.v1i3.558>
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada

- Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2, 2*, 347–352.
- Mawa, M. N. (2020). Meningkatkan Pembelajaran Sepakbola Dengan Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Iligetang. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01(11), 9–13.
<https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/154>
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Luring. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(2), 298–303.
<https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1258>
- Mulyana, A., Salsabila, F., Sundari, M. A., Sofiyani, N. E., Fajar, R. N., Rahayu, R., & Fujiyanah, T. S. (2024). Tantangan dan Strategi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar: Menuju Generasi Aktif dan Sehat. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2671–2680. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1125>
- Nugraha, L., Mahendra, A., & Herdiyana, I. (2018). Penerapan Model Pendidikan Gerak Dalam Pengembangan Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Kerangka Analisis gerak (Movement Analysis Framework). *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 24–32. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11935>
- Nurokhman, M. H., Ridwan, M., Ningsih, Y. F., & Candra, V. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva. *Jurnal Imiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 373–381.
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahmawati, L., Suharni, Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 8(4), 107–113.
- Rawis, J. A. M., & Kaligis, J. N. (2024). Transformasi Manajemen Sumber Daya Manusia Menuju Kesejahteraan Organisasional Dalam Lingkup Dunia Pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 2498–2507.

<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=e2ppEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=manajemen+pengetahuan&ots=gV368HYLR3&sig=ugm1Twmq-r6Ya9ITLRHYA6ieJi0>

- Ridwan, M., Darmawan, G., & Fuadi, Z. (2018). Small-sided games in football as a method to improve high school students' instep passing skills. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 296(1), 1–3. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/296/1/012018>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Fadillah, H. T. N., Fadila, I., Melia, N., & Miftah, R. F. (2022). Pengaruh Media Digital Canva dalam Pembelajaran SBdP Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Nagri Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12448–12453. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10498%0A> <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/10498/8028>
- Sanjaya, M. A., Akbar, M. T., & Hermansah, B. (2024). Pengembangan Media Animasi dalam Permainan Sepak Bola Sebagai Motivasi dan Keterampilan dalam Pembelajaran Sepak Bola. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 931–941. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.813>
- Sari, R., Jannah, F., Radiansyah, Hasanah, M., Diani, N. A., & Puspita, P. M. (2022). Improve Student Motivation, Activity, and Learning Outcomes Using a Combination of Group Investigation, Number Head Together, and Make a Match Models in Elementary School. *International Journal of Social Science And Human Research*, 05(11), 5097–5106. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i11-39>
- Sari, Y. N., Amanulloh, W. T., Maulida, A. I., Riana, A., Stevani, J., & Wihartanti, L. V. (2024). Efisiensi Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(2), 189–197.
- Sasabone, L., Herwantono, Muktar, Rudi, K., Suprihartini, Y., & Taryana. (2023). Pemanfaatan Teknologi Melalui Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Online. *Communnity Development Journal*, 4(6), 12526–12530.
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.

- Sukendro, Suminah, Zurweni, & Yuliawan, E. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Olahraga Permainan Kecil Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prestasi*, 6(1), 7–15. <https://doi.org/10.24114/jp.v6i1.34506>
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Syafriadi, Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Tarigan, H., Cahyadi, A., & Siswoyo, J. (2021). Dribbling skills training model in football games for elementary school age. *Journal of Education, Health and Sport*, 11(8), 405–411. <https://doi.org/10.12775/jehs.2021.11.08.045>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>
- Wijaya, D. S., & Romadhan, I. (2024). Analisis Difusi Inovasi Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 04(02), 39–45. <https://yana.web.id/index.php/relevan>