

## **DIGITALISASI PEMBELAJARAN PJOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENAM AIH**

Javanda Herlyan Ramadhan<sup>1</sup>, Dani Slamet Pratama<sup>2</sup>, Yulia Ratimiasih<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Keolahragaan Universitas PGRI  
<sup>1</sup>javandajevala@gmail.com, <sup>2</sup>danislametpratama@upgris.ac.id,  
<sup>3</sup>yuliaratimiasih@upgris.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using Canva media in improving learning outcomes of the “Senam Anak Indonesia Hebat” (Great Indonesian Children Gymnastics) program. The research method used is quantitative with a quasi-experimental approach. The research design employed is the Nonequivalent Control Group Design. This study was conducted at SMAN 1 Tahunan, Jepara Regency. The population of this study consisted of 11 classes of grade X students. The sample was taken from class X-5 as the experimental group with 36 students and class X-6 as the control group with 36 students. Data were collected using a multiple-choice test consisting of 25 questions. Quantitative data analysis employed statistical techniques, including prerequisite tests such as normality and homogeneity tests, and hypothesis testing using the t-test. The results showed an improvement in learning outcomes in both classes, but the improvement in the experimental class was more significant than in the control class. In the control class, the percentage of students in the high category increased from 25% in the pretest to 58.4% in the posttest, whereas in the experimental class, it increased dramatically from 16.7% to 97.2%, with the low category decreasing from 38.9% to 2.8%. Based on the prerequisite tests, the data were normally distributed and homogeneous, as all significance values were  $> 0.05$ , and the Levene test result was 0.702 ( $> 0.05$ ). Furthermore, the t-test results showed a significance value of 0.000 ( $< 0.05$ ), so  $H_0$  was rejected and  $H_a$  accepted. Thus, it can be concluded that the use of Canva media has a significant effect on improving the learning outcomes of “Senam Anak Indonesia Hebat” among grade X students at SMAN 1 Tahunan.*

*Keywords: Canva Media, Learning Outcomes, Indonesian Children’s Gymnastics*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media canva dalam meningkatkan hasil belajar senam anak indonesia hebat. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Tahunan, Kabupaten Jepara. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X yang berjumlah 11 kelas. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X-5 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa dan kelas X-6

sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes pilihan ganda sebanyak 25 soal. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang terdiri dari uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, persentase kategori tinggi meningkat dari 25% saat pretest menjadi 58,4% pada posttest, sedangkan pada kelas eksperimen meningkat secara drastis dari 16,7% menjadi 97,2%, dengan kategori rendah menurun dari 38,9% menjadi 2,8%. Berdasarkan uji prasyarat, data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen karena seluruh nilai signifikansi  $> 0,05$  serta hasil uji Levene sebesar 0,702 ( $> 0,05$ ). Selanjutnya, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat siswa kelas X SMAN 1 Tahunan.

Kata Kunci: Media Canva, Hasil Belajar, Senam Anak

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat sekaligus hak asasi setiap manusia yang berfungsi sebagai fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas (Affandi et al., 2020). Secara esensial, pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan siswa agar relevan dengan cita-cita pendidikan nasional (Ramdhani et al., 2022). Menurut Sari, (2024) di era transformasi digital saat ini, pendidikan harus dipandang sebagai proses dinamis yang

menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, merencanakan, serta menemukan solusi inovatif atas permasalahan yang kompleks.

Keberhasilan proses transformasi ini diukur melalui hasil belajar siswa sebagai indikator utama efektivitas pembelajaran (Wiriani, 2021). Jika teori behaviorisme menekankan pada perubahan perilaku yang dapat diamati, maka teori humanisme melengkapinya dengan menonjolkan peran motivasi intrinsik dan kepercayaan diri siswa dalam proses belajar (Aqillamaba & Puspaningtyas, 2022). Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar yang

optimal tidak lagi hanya bergantung pada peran guru sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan pada pemilihan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, sikap sportif, dan gaya hidup sehat. Salah satu materi dalam pendidikan jasmani tingkat sekolah dasar adalah senam, yang menjadi sarana penting dalam melatih koordinasi, kekuatan otot, serta disiplin siswa. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran senam seringkali menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik, metode pengajaran yang monoton, serta minimnya keterlibatan siswa secara aktif (Mustafa, 2022).

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar lebih berpusat pada peserta didik, menekankan pada penguatan karakter, dan mendorong pemanfaatan teknologi serta media pembelajaran yang variatif dan kontekstual. Kurikulum ini memberi

keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, termasuk dalam pendidikan jasmani (Utami et al., 2025). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan strategi dan media yang inovatif guna menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya dalam materi senam.

Senam Anak Indonesia Hebat, sebagai bagian dari muatan lokal maupun Program Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), merupakan aktivitas fisik yang tidak hanya bertujuan menyehatkan tubuh, tetapi juga sarat dengan internalisasi nilai nasionalisme, kerja sama, dan semangat kebangsaan. Namun, dalam implementasinya, pembelajaran senam ini sering kali menghadapi kendala spesifik berupa penggunaan metode yang monoton dan konvensional, di mana instruksi hanya terbatas pada demonstrasi langsung oleh guru tanpa dukungan media visual yang interaktif dan memadai (Panggraita et al., 2024). Ketiadaan media bantu seperti video atau panduan grafis menyebabkan siswa kesulitan dalam mengonstruksi ingatan visual mengenai urutan dan

teknik gerakan yang kompleks, sehingga capaian hasil belajar siswa menjadi tidak optimal.

Permasalahan nyata ini terkonfirmasi melalui hasil observasi yang dilakukan pada 21 Juli 2025 di kelas X SMAN 1 Tahunan. Dari total 11 kelas paralel, ditemukan gap atau kesenjangan hasil belajar yang mencolok, khususnya pada kelas X-5 dan kelas X-6 yang masing-masing terdiri dari 36 siswa. Berdasarkan data awal, kelas X-5 mencatat tingkat ketuntasan terendah, yakni hanya sebesar 16,7% (hanya 6 dari 36 siswa yang tuntas), di mana mayoritas siswa belum mampu menampilkan rangkaian gerakan senam secara benar dan runtut. Kondisi ini berbanding terbalik dengan kelas X-6 yang memiliki tingkat ketuntasan awal tertinggi sebesar 25% (9 dari 36 siswa yang tuntas), menunjukkan penguasaan gerak dan antusiasme yang lebih baik dibandingkan kelas lainnya. Perbedaan signifikan pada kedua kelompok yang memiliki jumlah siswa identik ini diduga kuat berakar pada variasi pendekatan pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi digitalisasi melalui media Canva untuk meningkatkan hasil belajar, terutama

di kelas X-5 yang mengawali penelitian dengan angka capaian terendah.

Minimnya penggunaan media visual seperti video atau infografis gerakan membuat siswa di kelas tertentu merasa kesulitan dalam memahami dan mengingat urutan gerakan senam. Padahal, karakteristik peserta didik saat ini lebih cenderung visual dan digital, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut. Salah satu alternatif media yang potensial adalah Canva, platform desain grafis digital yang memungkinkan guru membuat materi ajar dalam bentuk visual interaktif dan menarik. Melalui Canva, guru dapat menyajikan urutan gerakan senam, penjelasan teknik, hingga video demonstratif yang mudah diakses siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Fazriyah et al., (2023) yang menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hal tersebut juga di sampaikan oleh Kurniawan et al., (2024) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa pemberian media pembelajaran interaktif canva cukup

efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media Canva dalam pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Canva memungkinkan guru membuat materi ajar yang menarik secara visual, seperti infografis, poster langkah-langkah senam, hingga video animasi sederhana. Visualisasi ini sangat membantu dalam menyampaikan materi praktik seperti Senam Anak Indonesia Hebat, karena siswa dapat melihat urutan dan teknik gerakan dengan lebih jelas dan menyenangkan. Selain itu, media Canva mudah diakses melalui berbagai perangkat digital, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas (H. R. Sari & Yatri, 2023). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran diferensiatif dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan fleksibilitas dan kemandirian belajar siswa.

Namun, penggunaan Canva juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan. Tidak semua guru dan siswa memiliki kemampuan literasi digital yang cukup untuk mengoperasikan Canva secara optimal. Di samping itu, keterbatasan

sarana seperti perangkat teknologi atau akses internet yang tidak merata dapat menjadi hambatan dalam pemanfaatan media ini, terutama di sekolah dengan infrastruktur terbatas. Selain itu, meskipun Canva efektif dalam menyampaikan materi secara visual, media ini tetap bersifat sebagai alat bantu. Dalam konteks pembelajaran senam, keterampilan motorik siswa hanya dapat berkembang secara optimal jika disertai dengan praktik langsung dan bimbingan guru secara aktif. Oleh karena itu, pemanfaatan Canva harus dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang holistik agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara menyeluruh (Darwis et al., 2024).

Berdasarkan fenomena kesenjangan hasil belajar yang ditemukan di SMAN 1 Tahunan tersebut, terlihat adanya urgensi yang mendesak bagi penggunaan media Canva sebagai solusi digital untuk mengatasi keterbatasan memori visual siswa dalam menangkap teknik gerakan senam yang kompleks. Media ini bukan sekadar alat bantu tambahan, melainkan kebutuhan krusial untuk mentransformasi instruksi verbal yang abstrak menjadi visualisasi dinamis yang dapat

diakses berulang kali guna mengejar ketertinggalan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat, dan diharapkan hasilnya dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran PJOK yang lebih efektif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media canva dalam meningkatkan hasil belajar senam anak indonesia hebat. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (Quasi-Experimental Design). Desain penelitian yang diterapkan adalah Nonequivalent Control Group Design. Dalam desain ini, subjek penelitian tidak dipilih secara acak melainkan menggunakan kelompok yang sudah

tersedia (intact group). Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus menggunakan media digital Canva dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok ini melalui tiga tahapan utama: pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal, pelaksanaan perlakuan (treatment), dan pemberian posttest untuk mengukur hasil belajar akhir. Dengan desain ini, efektivitas penggunaan media Canva dapat diidentifikasi secara akurat melalui perbandingan pencapaian antara kedua kelompok tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Tahunan, Kabupaten Jepara, dengan melibatkan siswa kelas X sebagai populasi. Subjek penelitian ditentukan sebanyak dua kelas, yaitu kelas X-5 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-6 sebagai kelompok kontrol, di mana masing-masing kelas berjumlah 36 siswa sehingga total sampel adalah 72 siswa. Perbedaan perlakuan dalam penelitian ini terletak pada media instruksional yang digunakan: pada kelas eksperimen, siswa mempelajari materi Senam Anak Indonesia Hebat

melalui bantuan visual interaktif dan video gerak yang disusun dalam platform Canva, sementara pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional berupa demonstrasi langsung oleh guru secara verbal dan fisik tanpa alat bantu media digital interaktif.

Tahap pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui pemberian instrumen tes objektif berupa 25 soal pilihan ganda yang telah disusun berdasarkan indikator capaian materi Senam Anak Indonesia Hebat. Tes ini diberikan pada tahap pretest untuk memetakan kemampuan dasar siswa sebelum intervensi, serta pada tahap posttest setelah perlakuan diberikan. Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis menggunakan uji-t (Independent Sample T-Test) untuk membuktikan signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan media Canva dan kelompok dengan metode konvensional (Sugiyono, 2021).

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah beberapa temuan dari penelitian tentang penggunaan

media canva dalam meningkatkan hasil belajar senam anak indonesia hebat :

**Tabel 1 Hasil Belajar Kelas Kontrol**

N o	Interv al	Pre (Fre k)	Prete st (%)	Pos t (Fre e)	Postte st (%)
1	Rendah	10	27,8 %	3	8,3%
2	Cukup	17	47,2 %	12	33,3%
3	Tinggi	9	25%	21	58,4%
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Sumber : Olah data, 2026

Berdasarkan Tabel 1, pada pretest mayoritas siswa kelas kontrol berada pada kategori cukup (47,2%), diikuti rendah (27,8%) dan tinggi (25%). Setelah pembelajaran, hasil posttest menunjukkan peningkatan pada kategori tinggi menjadi 58,4%, sementara kategori cukup menurun menjadi 33,3% dan rendah menjadi 8,3%.

Sedangkan hasil aspek belajar menggunakan kognitif, afektif dan psikomotor pada kelas kontrol menunjukkan bahwa :

**Tabel 2 Hasil Aspek Belajar Kelas Kontrol**

N o	Aspek	Sk or Ma x	Rat a- rata Pre	Ket	Rat a- rata Pos t	Ket
1	Kognitif	25	16,1	Tinggi	18,7	Tinggi
2	Afektif	25	15,8	Sedang	17,9	Tinggi
3	Psikomotor	25	14,9	Sedang	17,2	Tinggi
<b>Total</b>		<b>75</b>	<b>46,8</b>	<b>Sedang</b>	<b>53,8</b>	<b>Tinggi</b>

Sumber : Olah data, 2026

Berdasarkan Tabel 2 tentang hasil aspek belajar kelas kontrol, diketahui bahwa pada tahap pretest rata-rata aspek kognitif sebesar 16,1 berada pada kategori tinggi, sedangkan aspek afektif sebesar 15,8 dan psikomotor sebesar 14,9 masing-masing berada pada kategori sedang, dengan total rata-rata sebesar 46,8 yang termasuk kategori sedang. Setelah dilakukan pembelajaran, pada tahap posttest terjadi peningkatan pada seluruh aspek, dimana aspek kognitif meningkat menjadi 18,7 dengan kategori tinggi, aspek afektif menjadi 17,9 dengan kategori tinggi, dan aspek psikomotor menjadi 17,2 dengan kategori tinggi. Secara keseluruhan, total rata-rata posttest meningkat menjadi 53,8 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol meskipun tanpa perlakuan khusus.

**Tabel 3 Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

N o	Interv al	Pre (Fre k)	Prete st (%)	Pos t (Fre e)	Postte st (%)
1	Rendah	14	38,9 %	1	2,8%
2	Cukup	16	44,4 %	0	0%
3	Tinggi	6	16,7 %	35	97,2%
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Sumber : Olah data, 2026

Berdasarkan Tabel 3, pada pretest kelas eksperimen mayoritas siswa berada pada kategori cukup (44,4%) dan rendah (38,9%), sedangkan kategori tinggi hanya 16,7%. Setelah perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada kategori tinggi menjadi 97,2%, sementara kategori rendah turun menjadi 2,8% dan kategori cukup menjadi 0%.

Sedangkan hasil aspek belajar menggunakan kognitif, afektif dan psikomotor pada kelas Eksperimen menunjukkan bahwa :

**Tabel 4 Hasil Aspek Belajar Kelas Eksperimen**

N o	Aspek	Sk or Ma x	Rat a-rata Pre	Ket	Rat a-rata Post	Ket
1	Kognitif	25	16,4	Tinggi	20,6	Sangat Tinggi
2	Afektif	25	15,9	Sedang	19,8	Tinggi
3	Psikomotor	25	15,2	Sedang	20,1	Sangat Tinggi
<b>Total</b>		<b>75</b>	<b>47,5</b>	<b>Sedang</b>	<b>60,5</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan Tabel 4 tentang hasil aspek belajar kelas eksperimen, diketahui bahwa pada tahap pretest rata-rata aspek kognitif sebesar 16,4 berada pada kategori tinggi, sedangkan aspek afektif sebesar 15,9 dan psikomotor sebesar 15,2 berada pada kategori sedang, dengan total

rata-rata sebesar 47,5 yang termasuk kategori sedang. Setelah diberikan perlakuan, pada tahap posttest terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek, dimana aspek kognitif meningkat menjadi 20,6 dengan kategori sangat tinggi, aspek afektif menjadi 19,8 dengan kategori tinggi, dan aspek psikomotor menjadi 20,1 dengan kategori sangat tinggi. Secara keseluruhan, total rata-rata posttest meningkat menjadi 60,5 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen, keduanya menunjukkan peningkatan setelah pembelajaran, namun peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih signifikan. Hal ini juga didukung oleh hasil analisis aspek belajar. Pada kelas kontrol, rata-rata aspek kognitif meningkat dari 16,1 menjadi 18,7 (kategori tinggi), aspek afektif dari 15,8 menjadi 17,9 (dari sedang menjadi tinggi), dan aspek psikomotor dari 14,9 menjadi 17,2 (dari sedang menjadi tinggi), dengan total nilai meningkat dari 46,8 menjadi 53,8 (kategori sedang

menjadi tinggi). Sementara itu, pada kelas eksperimen, peningkatan terjadi lebih besar dimana aspek kognitif meningkat dari 16,4 menjadi 20,6 (dari tinggi menjadi sangat tinggi), aspek afektif dari 15,9 menjadi 19,8 (dari sedang menjadi tinggi), dan aspek psikomotor dari 15,2 menjadi 20,1 (dari sedang menjadi sangat tinggi), dengan total nilai meningkat dari 47,5 menjadi 60,5 (kategori sedang menjadi tinggi). Selain itu, pada kelas kontrol, persentase kategori tinggi meningkat dari 25% menjadi 58,4% dan kategori rendah menurun dari 27,8% menjadi 8,3%. Sementara itu, pada kelas eksperimen, kategori tinggi melonjak drastis dari 16,7% menjadi 97,2%, dengan kategori rendah turun dari 38,9% menjadi 2,8% dan kategori cukup menjadi 0%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

### **Uji Validitas dan Reliabilitas**

Uji validitas instrumen penelitian merupakan uji yang dilakukan untuk menguji keabsahan/ ketetapan/ kecermatan suatu item soal dalam mengukur variabel yang diteliti. Kriteria validnya suatu soal ditentukan

dari banyaknya validitas masing-masing soal. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini korelasi prproduct moment dengan signifikan 5% atau  $\alpha = 0,05$ . Apabila rhitung > rtabel maka dikatakan "valid". Uji ini dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS stantistics versi 26. Adapun hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Uji Validasi**

Soal	Rtabel	><	Rhitung	Keterangan
<b>S1</b>	0.622	>	0.2785	Valid
<b>S2</b>	0.355	>	0.2785	Valid
<b>S3</b>	0.310	>	0.2785	Valid
<b>S4</b>	0.639	>	0.2785	Valid
<b>S5</b>	0.319	>	0.2785	Valid
<b>S6</b>	0.291	>	0.2785	Valid
<b>S7</b>	0.326	>	0.2785	Valid
<b>S8</b>	0.444	>	0.2785	Valid
<b>S9</b>	0.694	>	0.2785	Valid
<b>S10</b>	0.373	>	0.2785	Valid
<b>S11</b>	0.285	>	0.2785	Valid
<b>S12</b>	0.337	>	0.2785	Valid
<b>S13</b>	0.293	>	0.2785	Valid
<b>S14</b>	0.458	>	0.2785	Valid
<b>S15</b>	0.876	>	0.2785	Valid
<b>S16</b>	0.488	>	0.2785	Valid
<b>S17</b>	0.373	>	0.2785	Valid
<b>S18</b>	0.401	>	0.2785	Valid
<b>S19</b>	0.48	>	0.2785	Valid
<b>S20</b>	0.391	>	0.2785	Valid
<b>S21</b>	0.310	>	0.2785	Valid
<b>S22</b>	0.398	>	0.2785	Valid
<b>S23</b>	0.551	>	0.2785	Valid
<b>S24</b>	0.364	>	0.2785	Valid
<b>S25</b>	0.357	>	0.2785	Valid

Sumber : Olah data, 2026

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh

butir soal S1 hingga S25 dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan nilai rhitung yang berkisar antara 0,285 hingga 0,876, di mana seluruh nilai tersebut secara signifikan lebih besar daripada rtabel sebesar 0,2785. Dengan demikian, ke-25 butir soal tersebut memiliki akurasi yang tinggi untuk digunakan sebagai instrumen pengumpulan data penelitian.

Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas untuk melihat konsistensi instrumen. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,803 untuk 25 butir soal tersebut. Mengacu pada kriteria reliabilitas, nilai ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi (reliabel) karena berada di atas batas minimum 0,70. Maka, instrumen ini dinyatakan konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur hasil belajar siswa secara berulang.

### **Uji Normalitas**

Hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas X SMAN 1 Tahunan digunakan oleh peneliti untuk melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Pengujian normalitas dan homogenitas merupakan tahap awal

yang penting dalam penelitian ini guna menentukan metode statistik inferensial yang tepat untuk mengukur pengaruh penggunaan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Berikut disajikan tabel hasil uji normalitas pada kelas penelitian :

**Tabel 6 Hasil Uji Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>				
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	0.124	36	0.146
	Kontrol			
	Posttest	0.105	36	.200*
	Kontrol			
	Pretest	0.134	36	0.104
	Eksperimen			
	Posttest	0.139	36	0.075
	Eksperimen			

Sumber : Olah data, 2026

Berdasarkan Tabel 6 hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , diperoleh nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,146, posttest kontrol sebesar 0,200, pretest kelas eksperimen sebesar 0,104, dan posttest eksperimen sebesar 0,075. Seluruh nilai signifikansi lebih besar

dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis statistik parametrik.

### **Uji Homogenitas**

Metode yang digunakan untuk menguji homogenitas varians data dalam penelitian ini adalah Uji Levene (*Levene Statistic*) yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak pengolahan data SPSS. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa varians data hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat pada siswa kelas X SMAN 1 Tahunan bersifat homogen sebagai salah satu syarat penggunaan statistik parametrik dalam uji hipotesis. Hasil pengujian homogenitas, baik untuk data pretest maupun posttest pada penggunaan media Canva dalam pembelajaran, dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>		
		Sig.
Hasil	Based on Mean	0.702

Sumber : Olah data, 2026

Berdasarkan Tabel 7 hasil uji homogenitas menggunakan Uji Levene diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,702. Karena nilai

tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis statistik parametrik.

**Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan berdasarkan data nilai pretest dan posttest hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat siswa kelas X SMAN 1 Tahunan dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test berbantuan perangkat lunak IBM SPSS. Pengambilan keputusan hipotesis didasarkan pada taraf signifikansi 5% (0,05). Apabila nilai thitung < ttabel atau nilai Sig. > 0,05, maka hipotesis nol (H0) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Canva terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, apabila nilai thitung > ttabel atau nilai Sig. < 0,05, maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan positif dari penggunaan

media Canva dalam meningkatkan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat pada siswa kelas X SMAN 1 Tahunan.

Hipotesis Penelitian:

Ha : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media Canva terhadap peningkatan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat siswa kelas X SMAN 1 Tahunan.

H0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media Canva terhadap peningkatan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat siswa kelas X SMAN 1 Tahunan.

**Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis  
Paired Samples Test**

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Posttest_Kontrol - Posttest_Eksperimen	-6.870	35	.000

Sumber : Olah data, 2026

Berdasarkan Tabel 8 hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test, diperoleh nilai t sebesar -6,870 dengan derajat kebebasan (df) 35 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih

kecil dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga penggunaan media Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat siswa kelas X SMAN 1 Tahunan.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat siswa kelas X SMAN 1 Tahunan. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tahapan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Canva, serta posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah intervensi diberikan. Media Canva dimanfaatkan sebagai sarana penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan sistematis sehingga mendukung pemahaman gerak dan konsep senam secara lebih efektif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan

pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas kontrol memang terjadi peningkatan jumlah siswa pada kategori tinggi dari 25% menjadi 58,4%. Hal ini sejalan dengan hasil aspek belajar, dimana rata-rata aspek kognitif meningkat dari 16,1 menjadi 18,7, aspek afektif dari 15,8 menjadi 17,9, dan aspek psikomotor dari 14,9 menjadi 17,2, dengan total nilai meningkat dari 46,8 menjadi 53,8. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih drastis, yaitu dari 16,7% pada saat pretest menjadi 97,2% pada posttest, dengan kategori rendah turun dari 38,9% menjadi 2,8%. Hasil ini juga didukung oleh peningkatan aspek belajar yang lebih tinggi, dimana aspek kognitif meningkat dari 16,4 menjadi 20,6, aspek afektif dari 15,9 menjadi 19,8, dan aspek psikomotor dari 15,2 menjadi 20,1, dengan total nilai meningkat dari 47,5 menjadi 60,5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu mendorong peningkatan hasil belajar secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test menunjukkan nilai  $t$  sebesar -6,870 dengan signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Karena

nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat siswa kelas X SMAN 1 Tahunan.

Secara interpretatif, peningkatan ini terjadi karena media Canva mampu memvisualisasikan detail gerakan senam yang bersifat abstrak menjadi representasi visual yang konkret dan dinamis. Dalam konteks pembelajaran PJOK, kemampuan siswa untuk mengamati urutan gerak secara berulang melalui media digital membantu memperkuat retensi memori motorik mereka. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil studi Fazriyah et al., (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh yang kuat terhadap efektivitas pencapaian hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik.

Selain itu, efektivitas ini juga diperkuat oleh pendapat Kurniawan et al., (2024) yang menyatakan bahwa

media pembelajaran interaktif berbasis Canva sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena sifatnya yang mampu memfasilitasi gaya belajar visual. Integrasi teknologi Canva dalam penelitian ini membuktikan bahwa digitalisasi bukan sekadar tren, melainkan solusi strategis untuk mengatasi keterbatasan metode demonstrasi konvensional, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan terukur bagi siswa.

Penggunaan media Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan visual. Materi senam yang sebelumnya disampaikan secara verbal kini didukung oleh tampilan desain grafis, gambar urutan gerak, serta visualisasi langkah-langkah yang lebih sistematis. Hal ini membantu siswa memahami teknik dan konsep gerakan dengan lebih jelas. Media visual yang menarik juga meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna (H. R. Sari & Yatri, 2023). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran diferensiatif dalam Kurikulum Merdeka, yang

menekankan fleksibilitas dan kemandirian belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media Canva tidak hanya efektif dalam meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Media ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan generasi digital serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani di tingkat SMA.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Senam Anak Indonesia Hebat siswa kelas X SMAN 1 Tahunan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase kategori tinggi yang sangat signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol serta diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, media Canva terbukti efektif digunakan sebagai alternatif

pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqillamaba, & Puspaningtyas. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 54–61.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbuysang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80.

- <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Panggraita, G. N., Putri, M. W., & Alfari, L. (2024). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Adaptasi Seni Dan Olahraga Senam Bugar Berbudaya Khas Pekalongan. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 08(03), 1288–1301.
- Ramdhani, L. H., Darmiyanti, A., & ... (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dengan Memahami Kode Etik Dalam Membentuk Mutu Lembaga Pendidikan Islam. ... *Pendidikan ...*, 4, 12630–12635. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10571>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sari, R. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1152–1159. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2278>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. CV Alfabeta.
- Utami, P. R., Rahmawati, L., & Nektaria, M. (2025). Pengembangan Kompetensi Dan Soft Skill Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Tinjauan Literatur. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4734>
- Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 57–63. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.436>