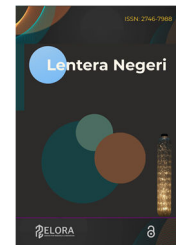




Contents lists available at [Elora Center](#)

Lentera Negeri

Journal homepage: <https://lentera.eloracenter.org/lentera>



Pengembangan media video interaktif berbasis canva pada materi senam irama sekolah menengah atas

Jepri Musriadi^{1*)}, Sri Gusti Handayani¹, Padli Padli¹, Zulbahri Zulbahri¹, Ika Anggraeni²

¹Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Padang, Indonesia

²Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Ahlussunnah, Bukittinggi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received May 5th, 2026

Revised May 18th, 2026

Accepted May 22th, 2026

Keywords:

Media Video Interaktif

Canva

Senam Irama

Model ADDIE

Hasil Belajar N-Gain

ABSTRAK

Pengembangan media interaktif senam irama dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Perkembangan teknologi sangat membantu guru dalam pembelajaran, seperti aplikasi canva. Tujuan penelitian ini adalah menghasikan media interaktif senam irama yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluate*. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas XI dan satu orang guru PJOK. Desain penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest* tanpa kontrol. Instrumen yang digunakan adalah berupa angket atau lembar validasi ahli, lembar praktikalitas guru dan siswa dan soal pretest dan posttest. Media divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, materi dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan validitas media interaktif senam irama adalah sangat valid dengan persentase 89,75%. Nilai praktikalitas guru dan siswa adalah 89,25% dan 89,75% dengan kriteria sangat praktis. Uji efektivitas yang dilihat dari nilai N-Gain adalah 0,66 dengan kriteria cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif senam irama berbasis canva layak digunakan dalam proses pembelajaran PJOK sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Penggunaan canva dapat dijadikan sebagai alternative media pembelajaran inovatif berbasis teknologi.



© 2026 The Authors.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Jepri Musriadi, Sri Gusti Handayani

[✉ jepriusriadi25@gmail.com](mailto:jepriusriadi25@gmail.com)

Introduction

Penyelenggaraan pendidikan memberikan kesempatan kepada siswa menggali ilmu dengan rasa nyaman, bahagia, menyenangkan dan bermakna tanpa adanya tekanan dari pihak manapun. Pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa mendapatkan keterampilan atau kecakapan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif dan berpikir ketingkat yang lebih tinggi atau lebih luas. Sehingga penguasaan pengetahuan dan keterampilan akan terfasilitasi dengan baik pada setiap mata pelajaran sebagai area pembelajaran (*learning area*) (Muhajir, 2021). Pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan tidak lepas dari peranan media, sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau benda yang di dimanfaatkan oleh pendidik dalam pembelajaran sehingga sasaran atau target pendidikan dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran adalah sesuatu alat yang dimanfaatkan untuk memberitahukan pesan melalui berbagai cara, sehingga terjadinya proses belajar yang berpengaruh dalam diri siswa untuk menambah informasi dan pengetahuan agar tujuan pembelajaran tercapai (Ani Daniyati et al., 2023). Kemajuan teknologi mempunyai pengaruh yang

signifikan terhadap perkembangan media pembelajaran. Video adalah bagian dari alat atau media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan dan perkembangan teknologi. Keunggulan video pada ranah psikomotor adalah memperlihatkan sesuatu bekerja, mendokumentasikan pekerjaan kegiatan olahraga atau gerak sehingga membagikan peluang kepada siswa untuk mengevaluasi dan mengamati ulang dengan teliti pekerjaan sebelumnya (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Pembelajaran PJOK merupakan cara pengajaran yang melakukan aktivitas fisik untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan memperoleh kebugaran jasmani, pengetahuan serta sikap yang memberikan kontribusi pada perkembangan dan kesejahteraan siswa. PJOK adalah aktivitas fisik yang dilakukan untuk mencapai tujuan umum pendidikan sehingga peserta didik mendapatkan wawasan, kemampuan dan sifat dari hasil pembelajarannya (Mustafa & Dwiyo, 2020).

Permasalahan pembelajaran PJOK yang ditemukan dilapangan adalah rendahnya hasil belajar siswa terutama pada materi senam irama. Rata-rata hasil belajar siswa adalah 62, 67, 83, 78, 60, 65 dan KKM yang ditentukan disekolah adalah 70. Sehingga dari enam kelas, hanya dua kelas yang mencapai nilai KKM. Hal ini diduga disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat *teacher center*, guru memaparkan materi dengan menggunakan *slide-slide power point* yang ditayangkan didepan kelas dan menunjukkan gambar-gambar gerakan dasar senam irama. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi hal yang membosankan bagi siswa.

Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif. Guru hanya menggunakan media power point dan buku sebagai media pembelajaran. Guru belum pernah menggunakan video dalam pembelajaran yang menunjukkan gerakan-gerakan dasar senam irama sehingga, pada kegiatan prakteknya guru langsung saja menyuruh siswa untuk melakukan praktek senam irama seperti senam kebugaran jasmani. Sehingga gerakan-gerakan senam tersebut kurang tepat dan bahkan beberapa melakukan gerakan asal-asalan. Kegiatan belajar seperti ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar dan minat siswa untuk mengikuti pelajaran PJOK.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dikembangkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa video interaktif. Dengan menggunakan media video interaktif diharapkan siswa bisa belajar secara mandiri dan meningkatkan minat serta keterampilan siswa pada materi senam irama. Video termasuk kedalam media audio visual. Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan dalam proses penyampaian informasi (Fahrina, et al., 2026). Suara dapat berupa deskripsi gambar yang ditampilkan, percakapan atau sekedar efek suara seperti musik (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Video interaktif dibuat atau didesain dengan menggunakan aplikasi canva. Canva adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau pun siswa untuk merancang media pembelajaran berupa power point, buku dan video. Pemanfaatan aplikasi canva dapat dijadikan sebagai alternative media pembelajaran inovatif berbasis teknologi (Sampurno & Ridwan, 2026). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran visual menggunakan Canva layak diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa (Analicia & Yogica, 2021). Penggunaan video pembelajaran secara *blended learning* dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dengan laptop dan android (Marufah et al., 2023). Adanya video interaktif yang dimanfaatkan dalam pembelajaran akan membantu siswa dalam menguasai materi senam irama dengan mudah, gerakan-gerakan dasar senam yang benar, menguji kemampuan serta dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa melalui tugas-tugas yang tersaji didalam video interaktif. Kebaharuan dan orisinalitas terletak pada video yang dikembangkan, yaitu adanya fitur-fitur interaktif yang terdapat didalam video yang memungkinkan pengguna untuk dapat berinteraksi langsung dengan video. Dengan adanya fitur interaktif ini pengguna dapat memulai atau menggunakan video sesuai dengan kebutuhannya. Seperti pengguna ingin mengakses materi pada pertemuan kedua, maka pengguna hanya mengklik bagian pertemuan kedua. Penggunaan video interaktif ini bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah validitas, praktikalitas dan efektifitas media video inetraktif berbasis canva pada materi senam irama untuk kelas XI SMA.

Berkembangnya teknologi pada saat sekarang membuat siswa lebih suka memanfaatkan teknologi dalam belajar. Kemudahan akses internet dan kecenderungan siswa menggunakan media sosial seperti, facebook, instagram, youtube dan tiktok dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dengan membuat atau mengembangkan video pembelajaran yang bersifat interaktif. Penggunaan alat pembelajaran digital yang inovatif dalam pendidikan jasmani, serta membuka peluang bagi pengembangan lebih lanjut dalam pedagogi dan peningkatan keterampilan (Pitnawati et al., 2023). Penggunaan video

interaktif dalam pembelajaran bisa mempermudah siswa mengamati terjadinya suatu proses yang tidak dapat diamati secara langsung, meningkatkan berfikir kritis siswa dan memudahkan siswa untuk menarik sebuah kesimpulan.

Method

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development (R n D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Ada lima tahap pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model pengembangan ini memberikan skema panduan pengembangan yang dinamis serta fleksibel dalam mengembangkan sebuah produk yang efektif, yang dimulai dari kegiatan analisis konten atau produk, mengembangkan produk, melaksanakan serta melakukan pengevaluasian produk (Branch, 2009). Model ADDIE berprinsip pada penciptaan lingkungan belajar yang inovatif, berpusat pada peserta didik, dan tidak terbatas oleh ruang serta waktu (Weldami & Yogica, 2023). Model ADDIE adalah pendekatan sistematis yang dirancang untuk menghasilkan produk instruksional yang efektif, fleksibel dan aplikatif diberbagai konteks (Rahayu, 2025). Tahapan penelitian dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 <Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi senam Irama>

Tahap Pengembangan	Deskripsi Kegiatan yang Dilakukan pada Penelitian
Analyze (Analisis)	<ol style="list-style-type: none">Menganalisis proses pembelajaran PJOK yang dilakukan di SMAN 1 AirpuraMenganalisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan media dalam belajarMenganalisis materiMenganalisis karakteristik siswa SMA
Design (Desain)	<ol style="list-style-type: none">Menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berupa video interaktifMenentukan materi berdasarkan hasil belajar siswa yang rendahMenentukan aplikasi pembuatan video interaktif yaitu menggunakan aplikasi canva yang gratis diakses oleh guru.Merancang susunan video, susunan materi, gambar, video, tugas dan evaluasi
Development (Pengembangan)	<ol style="list-style-type: none">Membuat video dengan menggunakan aplikasi canvaMelakukan uji validitas media pembelajaran interaktif oleh ahliMelakukan revisi sesuai masukan ahliMelakukan uji one trialMelakukan uji coba small groupMelakukan revisi
Implementation (Implementasi)	<ol style="list-style-type: none">Melakukan uji praktikalitas oleh guru dan siswaMelakukan uji efektivitas oleh siswa
Evaluation (Evaluasi)	<ol style="list-style-type: none">Melakukan analisis hasil uji praktikalitasMelakukan analisis hasil uji efektivitasMelakukan revisi jika memang diperlukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh guru dan siswa.Menarik kesimpulan terhadap hasil pengembangan yang dilakukan sehingga dihasilkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas XI. Instrument penelitian yang digunakan ada tiga, yaitu lembar validasi media interaktif, lembar praktikalitas dan soal pretest dan posttest. Lembar validasi dan lembar praktikalitas divalidasi dan dianalisis dengan menggunakan analisis validasi V-Aikens. Nilai validitas instrument ahli media adalah 0,95 dengan kriteria sangat tinggi, ahli materi adalah 0,79 dengan kriteria tinggi dan ahli bahasa 0,88 dengan kriteria sangat tinggi. Nilai validitas instrument praktikalitas guru dan siswa adalah 0.81 dan 0,90 dengan kriteria sangat tinggi. Sedangkan soal pretest dan posttest dianalisis dengan analisis butir soal dengan cara mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal.

Video interaktif divalidasi oleh 3 orang ahli yang terdiri dari satu orang ahli media, satu orang ahli materi dan satu orang ahli bahasa. *Uji one trial* dilakukan oleh tiga orang siswa dengan kemampuan yang

berbeda yaitu tinggi, sedang dan rendah. Hasil *uji one trial* mengukur empat aspek yaitu kelengkapan komponen, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan. Hasil *uji one trial* menyatakan bahwa semua siswa setuju dengan semua aspek yang terdapat didalam video interaktif. Uji kelompok kecil dilakukan oleh 10 orang siswa dengan kemampuan yang heterogen. Nilai uji kelompok kecil adalah 3,61 dengan nilai persentase 90,25 dan kriteria sangat praktis. Uji praktikalitas dilakukan oleh satu orang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan 30 orang siswa kelas XI. Nilai validitas dan praktikalitas ditentukan dengan rumus persentase.

Uji efektivitas dilakukan dengan uji N-Gain atau gain ternormalisasi (Normalized Gain). Rumus N-Gain. Desain uji efektivitas ini lemah karena tidak terdapat kelas kontrol atau kelas pembandingan untuk melihat efektivitas dari penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar.

Hasil dan Pembahasan

Validitas Media Interaktif Senam Irama

Media pembelajaran interaktif senam irama divalidasi oleh tiga orang ahli yang sesuai dengan bidangnya masing-masing yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi setiap ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 <Hasil Validasi Ahli Media>

Aspek Yang Diamati	Skor	Persentase (%)	Keterangan
Teknis	3,56	89	Sangat Valid
Konstruksi	3,67	91,75	Sangat Valid
Skor Total	3,62	90,50	Sangat Valid

Tabel 3 <Hasil Validasi Ahli Materi>

Aspek Yang Diamati	Skor	Persentase (%)	Keterangan
Kesesuaian dan keakuratan materi	2,87	71,75	Valid
Penyajian Materi	3,71	92,75	Sangat Valid
Didaktik	3,8	95	Sangat Valid
Skor Total	3,46	86,5	Sangat Valid

Tabel 4 <Hasil Validasi Ahli Bahasa>

Aspek Yang Diamati	Skor	Persentase (%)	Keterangan
Lugas	3,67	91,75	Sangat Valid
Komunikatif	3	75	Valid
Dialogis dan Interaktif	4	100	Sangat Valid
Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	4	100	Sangat Valid
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	3,5	87,5	Sangat Valid
Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon	4	100	Sangat Valid
Skor Total	3,69	92,25	Sangat Valid

Tabel 5 <Hasil Validasi Total Media Pembelajaran Interaktif Senam Irama>

Ahli	Skor	Persentase(%)	Kriteria
Media	3,62	90,50	Sangat Valid
Materi	3,46	86,5	Sangat Valid
Bahasa	3,69	92,25	Sangat Valid
Skor Total	3,59	89,75	Sangat Valid

Hasil pengujian validitas media interaktif senam irama oleh ahli menunjukkan skor 3,59 dengan persentase 89,75 dengan kategori sangat valid. Dengan demikian tahapan implementasi atau uji praktikalitas media interaktif senam irama dapat dilakukan.

Praktikalitas Media Interaktif Senam Irama

Uji praktikalitas dilakukan oleh guru atau peneliti dalam proses pembelajaran. Media interaktif senam irama yang sudah valid digunakan dalam proses pembelajaran disekolah. Uji praktikalitas bertujuan untuk menguji kepraktisan media interaktif senam irama dalam pembelajaran. Berikut hasil uji praktikalitas guru dan siswa.

Tabel 6 <Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru>

Aspek Yang Dinilai	Skor	Persentase(%)	Kriteria
Isi atau Materi	3,33	83,25	Sangat Praktis
Penyajian	3,50	87,50	Sangat Praktis
Bahasa dan Keterbacaan	3,80	95	Sangat Praktis
Efisiensi Waktu Pembelajaran	3,67	91,75	Sangat Praktis
Manfaat	3,57	89,25	Sangat Praktis
Skor Total	3,57	89,25	Sangat Praktis

Tabel 7 <Hasil Uji Praktikalitas Oleh Siswa>

Aspek Yang Dinilai	Skor	Persentase(%)	Kriteria
Isi atau Materi	3,62	90,49	Sangat Praktis
Penyajian	3,73	93,36	Sangat Praktis
Bahasa dan Keterbacaan	3,62	90,47	Sangat Praktis
Efisiensi Waktu Pembelajaran	3,39	84,77	Sangat Praktis
Manfaat	3,59	89,75	Sangat Praktis
Skor Total	3,59	89,75	Sangat Praktis

Hasil uji praktikalitas guru dan siswa menunjukkan hasil sangat praktis dengan skor masing-masing adalah 3,57 dan 3,59. Ini menunjukkan bahwa media interaktif senam irama sangat praktis digunakan dalam pembelajaran olahraga.

Efektivitas Media Interaktif Senam Irama

Uji efektivitas dilakukan dengan cara memberikan soal pretes dan postes. Berikut hasil uji N-Gain materi senam irama.

Tabel 8 <Hasil Rata-Rata Nilai N-Gain>

Nilai Total N-Gain	Nilai Rata-rata N-Gain	Kriteria
19,87	0,66	Sedang/ Cukup

Hasil uji N-Gain adalah 0,66 dengan kriteria sedang atau cukup. Artinya media interaktif senam irama cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senam irama.

Pembahasan

Pengembangan media interaktif senam irama melalui lima tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Tahap awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa setuju dengan adanya media yang mengandung unsur musik, suara, video dalam penjelasan materi. Artinya siswa lebih menyukai media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan fasilitas teknologi dengan efektif dan efisien sebagai alat atau media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Adnyana et al., 2025). Analisis karakteristik siswa juga dilakukan dengan tujuan mengetahui jenis media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan studi literature dari berbagai sumber. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa SMA sudah mampu berpikir abstrak dan logis, memecahkan masalah secara sistematis, berpikir kritis, dan aktif dalam kerja kelompok. Menurut Jean Piaget siswa SMA berada pada fase operasional formal.

Tahap kedua yaitu desain, yaitu menentukan aplikasi membuat media interaktif. Aplikasi yang digunakan yaitu Canva. Aplikasi canva yang digunakan adalah aplikasi canva yang dapat digunakan oleh guru secara gratis. Aplikasi canva digunakan karena kemudahan dalam penggunaan, template yang variatif, fitur multimedia yang menarik dan interaktif. Video interaktif melalui aplikasi canva adalah salah satu media inovatif dengan memanfaatkan aplikasi efektif dan efisien berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Yuliana et al., 2023). Materi yang telah dibuat dapat dipelajari berulang-ulang dan dalam peoperasiannya canva dapat digunakan dengan laptop ataupun handphone (Zebua, 2023). Langkah selanjutnya adalah membuat video gerakan dasar senam irama menggunakan kamera. Merekam suara sesuai dengan penjelasan materi serta membuat soal-soal pilihan ganda. Rancangan awal media interaktif adalah mendesain cover, tujuan pembelajaran, menyusun materi, tugas proyek siswa serta evaluasi dalam bentuk power point.

Tahap ketiga yaitu tahapan pengembangan. Tahap pengembangan dimulai dengan membuat media interaktif dengan menggunakan aplikasi canva yang disesuaikan dengan rancangan yang sudah ditentukan sehingga dihasilkan produk sebuah media interaktif berupa video. Dilanjutkan dengan uji validitas, uji *one to one trial* dan uji kelompok kecil. Rata-rata uji validitas media interaktif senam irama menunjukkan persentase 89,75% dengan kriteria sangat valid. Ahli media menunjukkan persentase 90,50% dengan kriteria sangat valid. Artinya media interaktif senam irama dari aspek teknis dan konstruksi sudah sangat valid. Dari segi teknis atau tampilan media interaktif menarik perhatian siswa. Musik, suara serta video tidak mengganggu siswa dalam memahami materi. Keberadaan video dalam media memudahkan siswa dalam mencontoh gerakan-gerakan senam irama. Pendemonstrasian rangkaian gerak dan bantuan langsung melalui teknologi atau digital dapat memudahkan guru atau dosen untuk mengarahkan dan mengevaluasi pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, serta dapat dipelajari secara berulang diluar jam belajar (Zulbahri et al., 2022). Pembelajaran mobile dapat dilakukan selama jadwal pelajaran atau di luar jadwal pelajaran (Handayani et al., 2022). Secara konstruksi media interaktif senam irama mudah digunakan oleh guru dan siswa, memiliki petunjuk yang jelas serta penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Ahli materi dan bahasa menunjukkan persentase 86,5% dan 92,25 dengan kriteria sangat valid. Artinya, materi dalam media interaktif senam irama sudah sesuai dengan tujuan pelajaran, serta cakupan materi untuk siswa kelas XI. Bahasa yang digunakan mudah dipahami, sesuai tingkat kognitif siswa dan sesuai dengan kaidah penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Setelah media interaktif dinyatakan valid dan dilakukan perbaikan atas saran ahli, maka tahapan selanjutnya adalah uji *one to one trial* dan uji kelompok kecil. Multimedia interaktif berbasis digital yang dikembangkan terbukti valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi secara efektif di kelas (Tsaqila et al., 2026).

Tahapan keempat yaitu implementasi atau penerapan media interaktif senam irama didalam proses pembelajaran. Tahapan ini guru dan siswa menggunakan media interaktif senam rama dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas dan efektivitas media interaktif senam irama. Hasil uji praktikalitas guru menunjukkan persentase 89,25% dengan kriteria sangat praktis hasil uji praktikalitas siswa menunjukkan persentase 89,75% dengan kriteria sangat praktis. Artinya media interaktif senam irama sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Persentase aspek yang paling tinggi yaitu penyajian yaitu 93,36%. Penyajian materi yang ditampilkan pada media interaktif dapat menarik minat siswa, melibatkan siswa secara aktif dan penyajian materi yang variatif tidak monoton. Penerapan multimedia interaktif dapat membantu kegiatan pembelajaran dan meningkatkan minat siswa (Shaquille & Parga Zen, 2023). Selain itu penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menimbulkan rasa senang bagi siswa dalam belajar (Wijaya et al., 2024). Tampilan yang menarik dan atraktif memberikan pengalaman baru sehingga tidak membosankan siswa selama pembelajaran (Putri & Hamimah, 2023); (Chodori et al., 2025). Penggunaan media inetraktif yang dapat dilakukan berulang dapat membatu siswa mempelajari teknik-teknik dasar senam irama. Representasi visual yang jelas, fitur pemutaran ulang, serta integrasi audio-visual memudahkan siswa dalam mempelajari teknik olahraga secara tepat, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak (Marpu & Hidayat, 2026) Tingginya tingkat praktikalitas ini menegaskan bahwa produk telah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sebagai pengguna utama, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji efektivitas dilakukan dengan cara memberikan pretest dan posttest pada siswa. Hasil uji efektivitas dengan analisis N-Gain adalah 0,66 dengan kriteria sedang/ cukup. Penggunaan media interaktif senam irama dalam pembelajaran olahraga cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini juga relevan dengan penelitian lainnya yang menyatakan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran olahraga memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman senam lantai yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai posttest (Marto, 2026). Penggunaan multimedia dalam media interaktif sangat efektif dalam menyajikan materi pelajaran olahraga yang kompleks terutama materi yang sulit divisualisasikan dalam pembelajaran konvensional (Nugraha, 2024).

Tahap kelima yaitu evaluasi, yaitu mengevaluasi, menganalisis dan menyimpulkan hasil pengembangan media interaktif senam irama untuk siswa SMA kelas XI. Hasil uji validitas, *uji one to one trial*, uji kelompok kecil, uji praktikalitas guru dan siswa, serta uji efektivitas menunjukkan bahwa media interaktif senam irama berbasis canva sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran olahraga serta cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam media

pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pemanfaatan teknologi memungkinkan penyajian materi secara lebih variatif melalui integrasi visual, audio, dan animasi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dan keterampilan gerak yang bersifat praktis. Selain itu, teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik di era digital. Penelitian ini masih terbatas pada materi senam irama saja, oleh karena itu sangat disarankan untuk mengembangkan video interaktif pada materi-materi lainnya serta mengintegrasikan atau mengkombinasikan dengan fitur-fitur yang lebih inovatif dan lebih meningkatkan kualitas desain, video, audio serta kemudahan dalam penggunaannya.

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis Canva pada materi senam irama untuk siswa kelas XI SMA dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan rata-rata persentase sebesar 89,75% sehingga dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK. Selain itu, media video interaktif juga memperoleh hasil praktikalitas yang sangat tinggi dari guru dan siswa dengan persentase masing-masing sebesar 89,25% dan 89,75%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, efisien, dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dari aspek efektivitas, hasil uji N-Gain sebesar 0,66 berada pada kategori sedang atau cukup efektif, yang berarti penggunaan video interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senam irama. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi senam irama. Adapun keterbatasan atau kelemahan dari penelitian ini adalah subjek penelitian yang relative kecil, hanya satu materi dan uji efektivitas yang tergolong lemah karena tidak menggunakan kelas kontrol atau kelas pembandingan, sehingga pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar belum dapat dibandingkan secara lebih mendalam. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan mengembangkan media interaktif pada materi yang berbeda, menggunakan desain eksperimen menggunakan kelas kontrol serta menambahkan fitur yang lebih inovatif, seperti animasi interaktif, evaluasi otomatis, maupun integrasi dengan platform pembelajaran digital lainnya.

References

- Adnyana, I. K. D. P., Darmayasa, I. P., & Lesmana, K. Y. P. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai berguling untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, 13(2). 194-203. <https://doi.org/10.23887/jjp.v13i2.93932> .
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media pembelajaran visual menggunakan Canva pada materi sistem gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260–266. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604> .
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US.
- Chodori, M. A. I., Nurrochmah, S., & Raharja, A. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall materi aktivitas senam lantai pada siswa kelas VI SDN Percobaan 1 Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). 1-12. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36298> .
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Fahrina, R., Sariyatno, B., Savitri, S., Prasetyo, O., Silvita, Aurora, Z. F., Oktaviana, R., Rahmi, E. G., Wulansari, A., Anggraeni, I., Araina, E., Wijaya, N., Ruwaida, U., & Nasution, M. A. A. (2026). *Pendidikan biologi: Strategi Pembelajaran Sains Hayati*. MMFast Publishing.
- Handayani, S. G., Syahara, S., Sin, T. H., & Komaini, A. (2022). Development of android-based gymnastics learning media to improve the ability to roll ahead straddle students in gymnastic learning. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), 275–290. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS3.2144>.

- Marpu, A., Hidayat, C., & Juhrocin. (2026). Efektivitas multimedia terhadap pembelajaran Penjas di sekolah dasar: Literatur review. *Jurnal Keolahragaan*, 12(1), 33–41. <http://dx.doi.org/10.25157/jkor.v12i1.22203>.
- Marto, F. K., Anggraeni, E., & Fadri, M. (2026). Efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar senam lantai pada pembelajaran PJOK. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 625-635. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i1.42886>.
- Muhajir. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Untuk SMA/SMK Kelas XI*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Marufah, S., Atiqoh, & Suhari. (2023). Pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE pada materi aktivitas gerak ritmik kelas XII. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(12), 9835-9840. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10246535>
- Mustafa, P. S. (2020). Kontribusi kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia dalam membentuk keterampilan era abad 21. *JP (Jurnal Pendidikan): Riset & Konseptual*, 4(3), 437-452. http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.248
- Nugraha, N. B. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 17(1), 96-104. <https://doi.org/10.51903/pixel.v17i1.1974>
- Pitnawati, Damrah, Handayani, S. G., Putra, A. N., Sasmitha, W., Nelson, S., Wulandari, I., Angelia, L., Ningsih, M. S., & Ockta, Y. (2023). Development of direct and indirect assistance approach using jigsaw method and android-based digital design method for gymnastic materials. *Journal of Physical Education and Sport (JPES)*, 23(12), 3292-3298. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.12376>
- Putri, N. M., & Hamimah. (2023). Pengembangan multimedia interaktif wordwall menggunakan model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Sampurno, M. W. B., & Ridwan, M. (2026). Transformasi pembelajaran PJOK: Peran media interaktif terhadap motivasi peserta didik. *Jurnal Keolahragaan*, 12(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.25157/jkor.v12i1.21866>
- Shaquille, T. B. A. F., & Zen, B. P. (2023). Pengembangan media Adobe Animate pembelajaran multimedia interaktif Bahasa Inggris dengan model ADDIE. *Jurnal Ilmiah MEDIA SISFO*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Tsaqila, Q., Irmayanti, M., Nurhikmah H., Ishak, S., & Safaruddin. (2026). Uji validitas Aiken's V terhadap multimedia interaktif berbasis digital pada mata pelajaran PJOK di SMP. *Jurnal Ilmiah ADIRAGA*, 12(1), 17–34. <https://doi.org/10.36456/adiraga>
- Weldami, T. P., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch dalam pengembangan e-learning biologi. *Journal on Education*, 6(1), 7543–7551. <http://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3303>
- Wijaya, A. S., Muhyi, M., & Harwanto. (2024). Pengembangan media pembelajaran gerak dasar pencak silat berbasis multimedia interaktif di SDN 007 Sepaku Kalimantan Timur. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, 9(2), 234–241. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i2.4325>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Supartos, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1065>
- Zebua, N. (2023). Potensi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran praktis bagi guru dan peserta didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>
- Zulbahri, Z., Astuti, Y., Sasmitha, W., Pitnawati, P., Erianti, E., Damrah, D., & Rosmawati, R. (2022). The effectiveness of developing gymnastics learning media with the application of teileren and global (ganze) a method based on lectora digital. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), 248–263. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS3.2133>