

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Teknik Dasar Bulutangkis Pada Siswa Sekolah Dasar

Erin Martina Sari^{1*}

Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia, erinmartinasari01@gmail.com

Yuli Febrianti²

Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia, yulifebrianti910@gmail.com

Hengky Remora³

Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia, remorahengky@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop Canva-based interactive learning media covering basic badminton techniques for fifth-grade students at SD Negeri 55 Lubuklinggau. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The research subjects consisted of 22 fifth-grade students from SD Negeri 55 Lubuklinggau. Data collection was conducted through expert validation sheets, practicality questionnaires, and learning outcome assessments via pre-tests and post-tests. Validation results indicate that the media achieved scores of 90,61% from the subject matter expert, 87.50% from the media expert, and 92.65% from the language expert, placing it in the "highly feasible" category. Practicality test results show that the learning media falls into the "highly practical" category for use in the learning process. Effectiveness test results, based on pre-test and post-test scores, yielded an N-Gain value of 0.72, which falls into the "high" category. Based on these findings, the Canva-based interactive learning media on basic badminton techniques is considered feasible, practical, and effective for use as a supporting tool for Physical Education (PJOK) instruction for fifth-grade students at SD Negeri 55 Lubuklinggau.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva; Badminton, Physical Education, Elementary School.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang memuat materi teknik dasar bulu tangkis bagi siswa kelas V di SD Negeri 55 Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development R&D* dengan model pengembangan *ADDIE*. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa kelas V SD Negeri 55 Lubuklinggau. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh skor 91,67% dari ahli materi, 87,50% dari ahli media, dan 92,65% dari ahli bahasa, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji efektivitas, berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test*, menghasilkan nilai *N-Gain* sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* mengenai teknik dasar bulu tangkis dinilai layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Jasmani (PJOK) bagi siswa kelas V di SD Negeri 55 Lubuklinggau.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, Bulu Tangkis, Pendidikan Jasmani, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami, mengerti, serta mampu berpikir secara kritis dalam menghadapi berbagai persoalan (Abd Rahman et al., 2022). Kegiatan belajar tidak hanya

melibatkan aktivitas intelektual, tetapi juga unsur perasaan seperti minat, semangat, dan motivasi. Oleh karena itu, Pendidikan Sekolah Dasar bukan sekadar tahap awal dalam sistem pendidikan, melainkan fondasi utama yang menentukan keberhasilan anak di masa depan.

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Proses pembelajaran yang efektif tidak cukup hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi harus mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Strategi pembelajaran tidak hanya mencakup metode yang digunakan, tetapi juga pemanfaatan media sebagai sarana untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan (Handayani & Koeswanti, 2021). Dalam hal ini, profesionalisme guru sangat berperan dalam memilih pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa serta mampu mengatasi berbagai hambatan selama proses pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa apabila guru mampu mengelola kelas dengan baik dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat.

Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting, dan media pembelajaran merupakan salah satu wujud implementasinya. Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah (Rahmawati, 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Sekolah sebagai lembaga pengembang potensi peserta didik juga menyertakan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dalam kurikulumnya. Salah satu materi PJOK di sekolah dasar adalah teknik dasar bulu tangkis. Bulu tangkis merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua individu atau dua pasangan yang saling berhadapan dan dipisahkan oleh jaring. Meskipun terlihat sederhana, permainan ini memerlukan penguasaan teknik dasar yang baik sebagai landasan strategi permainan (Juniawan, Ramadi, & Azhari, 2025). Teknik dasar seperti servis, pukulan forehand dan backhand, serta footwork harus dikuasai agar siswa mampu bermain secara efektif. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai teknik-teknik dasar tersebut (Arifin, Firdaus, & Riyatmojo, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 November 2025 di SD Negeri 55 Lubuklinggau bersama guru PJOK kelas V, diperoleh informasi bahwa pembelajaran teknik dasar bulu tangkis belum berjalan secara maksimal. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai keterampilan siswa yang hanya mencapai 58 dan belum memenuhi standar ketuntasan minimal. Dari 22 siswa, hanya 7 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 15 siswa lainnya belum

memenuhi standar yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami dan mempraktikkan teknik dasar bulu tangkis dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif merupakan kebutuhan dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi teknik dasar bulu tangkis. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep gerakan serta hasil belajar siswa. Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Teknik Dasar Bulu Tangkis pada Siswa Kelas V SD Negeri 55 Lubuklinggau.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari lima tahap pengembangan meliputi, *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Tahapan ini dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan, rancangan produk, pengembangan spesifikasi produk, menerapkan, kemudian mengevaluasi untuk menilai efektivitas dan kualitas produk yang dikembangkan. Metode *R&D* dipilih karena termasuk model pengembangan yang mudah diterapkan dengan langkah-langkah yang berurutan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang efektif.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas lima SD Negeri 55 Lubuklinggau. Uji coba dilaksanakan dalam tiga tahap: uji coba perorangan yang melibatkan tiga siswa; uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; serta uji coba kelompok besar yang melibatkan 22 siswa. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan awal, serta mengidentifikasi kendala terkait produk sebelum melangkah ke tahap uji coba kelompok besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Media Pembelajaran

Tabel.1 Format Media

Bagian Media	Komponen Media	Fungsi/Isi
Bagian awal	1. Tampilan halaman Depan (Cover)	Menampilkan judul media dan identitas media pembelajaran
	1. Tampilan halaman Menu utama	Menyediakan tombol navigasi menuju bagian-bagian media

Bagian isi	1. Tampilan halaman tujuan pembelajaran	Menyampaikan kemampuan yang diharapkan dicapai siswa
	1. Tampilan halaman pengenalan bulutangkis	Memberikan pengenalan awal mengenai permainan bulu tangkis
	1. Tampilan halaman perlengkapan bulutangkis	Menjelaskan perlengkapan yang digunakan dalam permainan
	1. Tampilan halaman penyajian masalah pembelajaran teknik memegang raket	Menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan teknik memegang raket
	1. Tampilan halaman penyajian masalah pembelajaran teknik pukulan	Menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan teknik pukulan
	1. Tampilan halaman macam-macam teknik pukulan	Menyajikan materi mengenai teknik-teknik pukulan bulu tangkis
	1. Tampilan halaman video pembelajaran	Memberikan contoh visual mengenai teknik yang dipelajari
Bagian akhir	1. Tampilan halaman referensi	Menampilkan sumber yang digunakan dalam penyusunan materi
	1. Tampilan halaman kuis	Mengukur pemahaman siswa terhadap materi
	1. Tampilan halaman penutup	Mengakhiri rangkaian pembelajaran dalam media

Berdasarkan rancangan tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* disusun dalam tiga bagian utama. Bagian awal terdiri atas halaman cover, menu utama, dan tujuan pembelajaran. Bagian ini dirancang untuk memberikan informasi awal sekaligus memudahkan siswa mengakses bagian-bagian media. Bagian isi memuat pengenalan bulu tangkis, perlengkapan bulu tangkis, penyajian masalah mengenai teknik memegang raket dan teknik pukulan, macam-macam teknik pukulan, serta video pembelajaran. Materi disajikan secara bertahap dengan memanfaatkan unsur visual dan audiovisual untuk membantu siswa memahami materi teknik dasar bulu tangkis. Bagian akhir terdiri atas referensi, kuis, dan halaman penutup sebagai bagian evaluasi dan penutup kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, desain media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*

yang dikembangkan tidak hanya memperhatikan tampilan visual, tetapi juga memperhatikan struktur penyajian materi, kemudahan navigasi, penggunaan unsur multimedia, serta penyediaan aktivitas evaluasi. Desain tersebut disusun agar media dapat digunakan secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V pada pembelajaran PJOK materi teknik dasar bulu tangkis.

2. Hasil Validasi Ahli

Tabel.2 Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
Penggunaan Bahasa	16	16
Penyusunan Kalimat	16	14
Keterbacaan dan Kejelasan Instruksi	4	4
Konsistensi Bahasa	20	18
Keterpaduan Bahasa dengan Media	12	11
Jumlah	68	63
presentase	92,65%	
kriteria	Sangat Layak	

Hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92,65% dengan kriteria Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan, seperti kejelasan kalimat dan kesesuaian tata bahasa, yang mudah dipahami oleh siswa kelas V, telah memenuhi standar dan layak untuk digunakan dalam media pembelajaran.

Tabel.3 Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
Kebahasaan	8	7
Rekayasa Perangkat Lunak	48	63
Tampilan Visual dan Audio	24	21
Jumlah	80	70
Presentase	87,50%	
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian dari ahli media, diperoleh persentase sebesar 87,50%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor yang digunakan, angka tersebut berada pada kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek desain, tata letak visual, pemilihan warna, serta kemudahan navigasi pada media pembelajaran

interaktif berbasis *Canva* telah memenuhi standar kelayakan dan sangat mendukung proses penyampaian materi

Tabel. 4 Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
Kualitas isi dan tujuan	12	12
Kualitas instruksional	4	4
Kualitas teknis	8	8
Jumlah	24	22
Presentase		91,67%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian dari ahli materi, diperoleh persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor yang digunakan, angka tersebut berada pada kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi teknik dasar bulu tangkis yang disajikan di dalam media telah akurat, runtut, dan sangat sesuai untuk menunjang proses pembelajaran siswa

Angket Kepraktisan Guru dan Siswa

Tabel.5 Penilaian Uji Coba Kepraktisan Guru

Aspek	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh
Kebahasaan	8	8
Standar Isi	24	24
Pembelajaran	24	24
Jumlah	56	52
Presentase		92,86%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data angket kepraktisan yang diberikan oleh pendidik, diperoleh persentase skor sebesar 92,86%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor yang telah ditetapkan, angka tersebut berada pada kategori Sangat Layak, hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media ini, di mana media dinilai mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif, memecahkan masalah, serta berdiskusi secara kolaboratif selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel. 6 Hasil Kepraktisan Uji Coba *One to One*

No.	Kode siswa	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor yang diperoleh
1	S-1	56	54
2	S-2	56	51
3	S-3	56	52
	Jumlah	168	157
	Presentase		93,45%
	Klasifikasi		Sangat Praktis

Hasil perhitungan menunjukkan persentase kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* sebesar 93,45%. Berdasarkan kriteria interpretasi yang digunakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan dan dapat membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran materi teknik dasar bulutangkis. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan untuk tahap uji coba selanjutnya.

Tabel.7 Hasil Kepraktisan Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Kode siswa	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor yang diperoleh
1	S-1	56	56
2	S-2	56	52
3	S-3	56	56
4	S-4	56	48
5	S-5	56	47
6	S-6	56	49
	Jumlah	336	308
	Presentase		91,67%
	Klasifikasi		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respons yang diisi oleh enam siswa terhadap 14 butir pernyataan, diperoleh total skor empiris (*Tse*) sebesar 308 dari skor maksimal ideal (*Tsh*) sebesar 336. Hasil analisis menunjukkan persentase kepraktisan media sebesar 91,67%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel.8 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

No.	Penilai	Jumlah Skor Maksimal	Jumlah Skor yang diperoleh	Presentase
1	Rinaldi Agustrio, S.Pd.	56	52	92,86%
2	3 orang siswa kelas V	168	157	93,45%
3	6 orang siswa kelas V	336	308	91,67%
	Rata-rata		92,32%	
	Keterangan		Sangat Praktis	

Berdasarkan rekapitulasi penilaian secara keseluruhan, tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi teknik dasar bulutangkis yang dinilai oleh guru serta peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis. Rincian persentase tersebut meliputi penilaian guru sebesar 92,86% uji coba perorangan (*one-to-one evaluation*) sebesar 93,45%, serta uji kelompok kecil mencapai 91,67%. Mengacu pada data dalam tabel, rata-rata tingkat kepraktisan dari ketiga tahapan uji coba tersebut menorehkan angka akhir sebesar 92,32%. Capaian ini secara jelas menunjukan bahwa media interaktif yang dikembangkan sangat praktis, dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi teknik dasar bulu tangkis diketahui melalui hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian produk sebelum digunakan dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SD Negeri 55 Lubuklinggau. Aspek yang dinilai meliputi kualitas isi dan tujuan pembelajaran, kualitas instruksional, penggunaan bahasa, rekayasa perangkat lunak, tampilan visual dan audio, serta keterpaduan unsur-unsur tersebut dalam media pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memperoleh skor 22 dari skor maksimal 24 dengan persentase sebesar 91,67% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan aspek isi dan tujuan pembelajaran. Ketepatan isi materi, kompetensi dan indikator, serta komposisi materi memperoleh penilaian maksimal. Selain itu, media dinilai mampu mendorong rasa ingin tahu siswa dan menyajikan bahasa yang jelas serta mudah dipahami. Tingginya hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi teknik dasar bulu tangkis yang dikembangkan telah sesuai untuk digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran PJOK kelas V sekolah dasar. Kelayakan dari aspek materi juga didukung oleh penyajian materi yang tidak hanya menggunakan teks, tetapi dilengkapi

dengan gambar, animasi, video, dan contoh yang berkaitan dengan teknik dasar bulu tangkis. Penyajian tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa. Hal ini penting karena materi teknik dasar bulu tangkis berkaitan dengan keterampilan gerak yang akan lebih mudah dipahami apabila siswa tidak hanya memperoleh penjelasan secara verbal, tetapi juga dapat melihat contoh gerakan melalui media visual dan audiovisual.

Selanjutnya, hasil validasi ahli media memperoleh skor 70 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 87,50% dan termasuk kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kebahasaan, rekayasa perangkat lunak, serta tampilan visual dan audio. Pada aspek rekayasa perangkat lunak, media memperoleh penilaian yang tinggi pada efektivitas dan efisiensi program, kemudahan pengelolaan, kompatibilitas dengan berbagai perangkat, pengaturan suara dan animasi, serta tata letak pada setiap slide.

Hal tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga telah dirancang agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Meskipun demikian, terdapat beberapa indikator pada validasi ahli media yang memperoleh skor 3 dari skor maksimal 4, antara lain kejelasan dan ketepatan penulisan kalimat, tingkat kemudahan penggunaan, kelancaran kinerja program, kemudahan instalasi, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan navigasi, kualitas interaksi antara media dengan pengguna, kualitas gambar dan animasi, serta kesesuaian musik latar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa bagian produk yang dapat disempurnakan. Namun, skor yang diperoleh secara keseluruhan tetap menunjukkan bahwa kekurangan tersebut tidak mengurangi kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor 63 dari skor maksimal 68 dengan persentase sebesar 92,65% dan termasuk kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi aspek penggunaan bahasa, penyusunan kalimat, keterbacaan dan kejelasan instruksi, konsistensi bahasa, serta keterpaduan bahasa dengan media. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan tidak kaku, pilihan kata yang sesuai, serta istilah yang tepat dapat membantu siswa memahami materi yang disajikan. Pada validasi ahli bahasa, beberapa indikator memperoleh skor 3 dari skor maksimal 4, yaitu kemudahan memahami kalimat dalam sekali baca, kejelasan struktur kalimat, kelancaran bahasa dalam membantu siswa mengikuti alur media, konsistensi istilah, serta kemampuan bahasa dalam memperjelas gerakan teknik dasar bulu tangkis. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk meningkatkan keterbacaan dan konsistensi bahasa. Meskipun demikian, secara keseluruhan hasil validasi bahasa sebesar 92,65% menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah berada pada kategori sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli, diperoleh persentase kelayakan sebesar 90,61% dengan kategori sangat layak. Nilai tersebut diperoleh dari rata-rata hasil validasi ahli bahasa sebesar 92,65%, ahli media sebesar 87,50%, dan ahli materi sebesar 91,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* telah

memenuhi kelayakan dari berbagai aspek yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Tingginya persentase kelayakan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memiliki kesesuaian antara isi materi, penyajian media, dan penggunaan bahasa. Kesesuaian ketiga aspek tersebut penting karena media pembelajaran yang baik tidak hanya ditentukan oleh kualitas tampilan, tetapi juga oleh ketepatan materi dan keterpahaman informasi yang disampaikan kepada siswa. Dalam produk yang dikembangkan, materi teknik dasar bulu tangkis disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan latihan sehingga informasi pembelajaran dapat diterima melalui bentuk penyajian yang beragam.

Penggunaan *Canva* sebagai dasar pengembangan juga mendukung penyajian media secara lebih menarik dan terstruktur. Media yang dihasilkan memiliki menu dan tombol navigasi yang memungkinkan siswa mengakses materi secara sistematis. Selain itu, penggunaan unsur visual dan audiovisual memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga penyampaian materi tidak hanya berpusat pada penjelasan guru. Hal tersebut menjadi salah satu keunggulan media yang dikembangkan karena materi keterampilan gerak seperti teknik dasar bulu tangkis memerlukan contoh yang dapat diamati siswa.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi teknik dasar bulutangkis memperoleh tingkat kelayakan sebesar 90,61% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Kusumawati dan Prastiwi (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil dari ketiga validasi ahli. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif *Canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyajikan materi visual dan interaktif.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*

Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* diketahui melalui penilaian guru serta uji coba kepada siswa kelas V SD Negeri 55 Lubuklinggau. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan keterpakaian media dalam pembelajaran materi teknik dasar bulu tangkis.

Berdasarkan hasil penilaian guru, media memperoleh skor 52 dari skor maksimal 56 dengan persentase 92,86%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kebahasaan, standar isi, dan pembelajaran. Guru menilai bahwa bahasa, penyajian materi, ilustrasi, animasi, kesesuaian dengan kurikulum, keruntutan materi, serta fitur interaktif dalam media telah mendukung proses pembelajaran.

Pada uji coba *one-to-one* yang melibatkan tiga siswa, diperoleh skor 157 dari skor maksimal 168 dengan persentase 93,45% dan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan secara individual. Siswa dapat mengikuti alur media, memahami materi, serta menggunakan fitur yang tersedia dengan baik. Selanjutnya, pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam siswa, diperoleh skor 308 dari skor maksimal 336 dengan persentase 91,67% dan kategori sangat praktis. Meskipun persentasenya sedikit lebih rendah dibandingkan uji coba *one-to-one*, hasil tersebut tetap

berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan tidak hanya secara individual, tetapi juga dalam kegiatan pembelajaran kelompok. Kepraktisan media didukung oleh penyajian materi yang sistematis serta penggunaan berbagai unsur interaktif, seperti tombol navigasi, gambar, animasi, video, dan latihan soal. Unsur tersebut membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi.

Berdasarkan hasil penilaian guru sebesar 92,86%, uji coba *one-to-one* sebesar 93,45%, dan uji coba kelompok kecil sebesar 91,67%, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK materi teknik dasar bulu tangkis. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Sihotang dan Elfitra (2025) yang menunjukkan kategori praktis pada hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa penggunaan *canva* dapat menghasilkan media pembelajaran yang praktis digunakan di sekolah.

3. Pembahasan Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* diketahui melalui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pada materi teknik dasar bulu tangkis. Pengukuran dilakukan melalui pemberian pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Berdasarkan hasil penelitian terhadap 22 siswa, jumlah nilai pretest sebesar 1.480 dengan rata-rata 67,27, sedangkan jumlah nilai posttest sebesar 2.000 dengan rata-rata 90,91. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 23,64 poin setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Selanjutnya, hasil perhitungan *N-Gain* memperoleh skor sebesar 0,72 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memberikan kontribusi positif dalam membantu siswa memahami materi teknik dasar bulu tangkis. Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh penyajian materi yang memadukan teks, gambar, animasi, video, dan latihan soal. Penggunaan berbagai bentuk penyajian memungkinkan siswa memperoleh informasi secara lebih konkret dan menarik. Pada materi teknik dasar bulu tangkis, penggunaan gambar dan video membantu siswa mengamati gerakan serta memahami teknik yang dipelajari dengan lebih jelas dibandingkan hanya melalui penjelasan tertulis. Selain itu, adanya latihan dan evaluasi dalam media memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Interaksi siswa dengan materi dan fitur media juga dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif. Hal tersebut mendukung peningkatan hasil belajar yang terlihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil rata-rata pretest sebesar 67,27, rata-rata posttest sebesar 90,91, serta

N-Gain sebesar 0,72, dengan kategori tinggi, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik dasar bulu tangkis. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Amelia et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu mengenai efektifitas media berbasis *canva* dalam mendukung peningkatan hasil belajar.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*

Materi pembelajaran interaktif berbasis *Canva* mengenai teknik bulu tangkis memiliki berbagai keunggulan. Untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, media ini dilengkapi dengan menu navigasi, grafis, video, dan kuis interaktif. Penggunaan video juga membantu siswa memahami dasar-dasar bulu tangkis dengan menyajikan contoh yang lebih jelas. Selain itu, materi disajikan secara sistematis dalam satu media yang memudahkan guru dalam mengajar. Media ini juga dapat digunakan melalui laptop, komputer, atau smart TV yang tersedia di fasilitas sekolah.

Media interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan ini memiliki sejumlah keunggulan. Namun, penggunaannya bergantung pada ketersediaan teknologi dan memerlukan koneksi internet untuk mengakses teks atau video. Guru harus sangat cermat untuk memastikan bahwa perangkat serta seluruh tautan atau video dapat digunakan dengan lancar selama proses pembelajaran berlangsung. Pada akhirnya, media interaktif ini lebih berfokus pada materi bulu tangkis dibandingkan dengan keseluruhan materi PJOK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* mengenai teknik dasar bulu tangkis untuk siswa kelas V di SD Negeri 55 Lubuklinggau telah berhasil dikembangkan serta memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Media ini dirancang berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, dengan memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, penyajian masalah, kuis, dan tombol navigasi interaktif. Kebaruan media ini terletak pada integrasi pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) ke dalam format interaktif berbasis *Canva* untuk mendukung pemahaman siswa terhadap teknik dasar bulu tangkis. Validasi ahli menghasilkan skor rata-rata 90,61%, yang menempatkannya pada kategori sangat layak. Media ini juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan skor penilaian guru sebesar 92,86%, skor uji coba perorangan (*one-to-one*) sebesar 93,45%, dan skor uji coba kelompok kecil sebesar 91,67%. Sementara itu, uji efektivitas menunjukkan skor rata-rata *pretest* sebesar 67,27 dan skor *posttest* sebesar 90,91, dengan skor N-Gain sebesar 0,72, yang mengindikasikan tingkat efektivitas yang tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini dinilai layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani (PJOK) materi teknik dasar bulu tangkis.

REFERENSI

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Hidayat, T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran PJOK. *Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 217-233.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355.
- Hidayat, T., Munandar, R. A., Zulfikar, I., & Kurniawan, Y. (2025). Pengaruh Metode Latihan Plyometric terhadap Kemampuan Jumping Smash pada Atlet Porprov Bulu Tangkis dengan Penerapan Sport Science. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(3), 108-113.
- Hidayat, T., Puriana, R. H., Munandar, R. A., & Fauqi, A. (2022). Pengaruh Mental Training dan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Pukulan Overhead Smash dalam Permainan Bulu Tangkis. *Jurnal Porkes*, 5(2).
- Hidayat, T., Munandar, R. A., Faisal, F., & Arman, A. (2025). Pengembangan Alat Latihan Jumping Smash Bulutangkis Berbasis Teknologi Machine pada Atlet Kabupaten Bima. *Jurnal Porkes*, 8(3), 1321-1332.
- Rahmawati, D. (2023). Peran Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar
- Juniawan, B., Ramadi, R., & Azhari, I. (2025). Teknik Dasar Badminton. *SEMNASFIP*, 2(2), 694-703.
- Arifin, R. B., Firdaus, M., & Riyatmojo, D. K. (2025). Peningkatan Pemahaman Materi Bulutangkis Melalui Media Interaktif Google Sheet Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Kediri. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(3), 266-272.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Reza. (n.d.). *Pendidikan Sekolah Dasar Fondasi Penting untuk Masa Depan Anak | Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*.
- Zahira, R., & Suriani, A. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK SEKOLAH DASAR. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 15(5), 111-120.
- Sahruni, A. Y., Ansar, C. S., Syam, M. S., Husain, A. B., & Sadzali, M. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Penjas pada Ranah Psikomotorik Mata Pelajaran Penjas Materi Bulutangkis. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 12(1), 54-64.
- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran multimedia interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128-141.
- Rozaky, M. F., Majid, M. A., Ardipratiwi, L., Rahmawati, Y., Sari, J. S. A., & Ismunadi, A. (2025). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 294–307.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Permendikbud Nomor 22

- Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470.
- Agus, R., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan pengembangan (research & development) dalam pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60-69.
- Mursid, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS INQUIRY PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 10 MAS. ISLAMIYAH SUNGGAL. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 9(1), 1-8.
- Suhermanto, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model ADDIE Mata Pelajaran IPA bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(1), 227-246.
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media pembelajaran interaktif menggunakan powerpoint vba pada penyajian data berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 17-31
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699.
- Sihotang, D. R. A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 14(2), 120-130.
- Amelia, D., Jayanti, & Suryani, I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 80 PALEMBANG. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 797–810.