

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BULU TANGKIS BERBASIS  
CANVA MELALUI VIDEO ANIMASI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**Muhammad Taufik Rahman<sup>1</sup>, Meirizal Usra<sup>2</sup>, Herri Yusfi<sup>3</sup>**  
Universitas Sriwijaya<sup>1,2,3</sup>  
apikjok@gmail.com<sup>1</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil validasi ahli materi yaitu 87% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli media yaitu 89% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba peserta didik kelompok kecil yaitu 89,16% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba peserta didik kelompok besar yaitu 95,04% dengan kategori sangat praktis. Uji keefektifan mengalami peningkatan hasil belajar dari 67,11% ke 87,33% yang artinya setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* mengalami peningkatan 20,22% dengan kategori sangat efektif. Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik berdasarkan data hasil evaluasi *pretest* dan *posttest*. Simpulan, bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* di SMA dikatakan sangat valid dilihat dari hasil penelitian dengan mendapatkan persentase 87,27% dari validator materi dengan kategori valid dan 89% dari validator media dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Animasi, Aplikasi *Canva*

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the feasibility and practicality of the learning media being developed. This type of research is research and development (R&D). The development procedure includes needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The material expert validation results were 87% with a very valid category. The validation results from media experts were 89% with a very valid category. The test results for small-group students were 89.16% in the convenient category. The test results for the large group of students were 95.04% in the convenient category. The effectiveness test saw an increase in learning outcomes from 67.11% to 87.33%, which means that after using animated video learning media based on the Canva application, there was an increase of 20.22% in the very effective category. Animated video learning media based on the Canva application is proven by increasing student learning outcomes based on pretest and posttest evaluation data. In conclusion, the animated video learning media based on the Canva application in high school is said to be very valid, as seen from the research results by getting a percentage of 87.27% of material validators in the valid category and 89% of media validators in the very valid category.*

*Keywords: Development, Animation Video, Canva Application*

## PENDAHULUAN

Pengertian media pembelajaran yang baik mempunyai tujuan pendidikan untuk mengubah pengetahuan, pengertian, pendapat dan konsep-konsep, mengubah sikap dan persepsi, menanamkan tingkah laku/kebiasaan yang baru (Nurseto, 2015). Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa (Harsiwi et al., 2020).

Media pembelajaran dapat membantu suatu pembelajaran yang mengkomunikasikan isi pembelajaran secara lebih efektif untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, seperti memungkinkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran tanpa membawa buku yang tebal dan meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik. Ketika peserta didik dapat memahami materi tentang topik di sekolah, peserta didik tersebut tidak perlu keluar dan mencari buku di perpustakaan. Banyak untuk melakukan akses pembelajaran melalui sekarang tersedia secara *online* seperti video pembelajaran dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan laptop, komputer, *smartphone* yang dimiliki peserta didik tersebut. Suatu pelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik, karena penyampaian dan metode yang digunakan mudah dipahami, tepat dan menarik (Iyakrus et al., 2022). Media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat beragam jenisnya dan serta mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing (Yusfi et al., 2023).

Bulu tangkis Olahraga bulu tangkis ialah salah satu cabang olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat diseluruh dunia, salah satunya Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya masyarakat yang ikut serta dalam setiap aktivitas olahraga bulu tangkis yang dilaksanakan baik dalam bentuk event pertandingan, laga amal, dan suatu perkumpulan pecinta bulu tangkis. Bulu tangkis merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan dengan menggunakan alat pemukul yang dinamakan raket dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul. Bulu tangkis adalah permainan olahraga yang menggunakan sebuah raket yang dimainkan oleh dua orang (permainan tunggal) atau dua pasang (permainan ganda) yang saling berhadapan di bidang lapangan dibagi dua kemudian dibatasi oleh sebuah jaring pembatas (net). Para pemain mendapatkan angka atau poin dengan cara memukul shuttlecock dengan raket hingga melewati sebuah net dan jatuh di bidang permainan lawan (Aksan, 2016). Bulu tangkis adalah suatu cabang olahraga yang dapat dimainkan 2 pemain ataupun 2 sepasang pemain yang sama-sama bersaing di lapangan dengan bentuk persegi yang dibatasi dengan net/jaringan letaknya dibagian tengah lapangan yang lapangan dibagi menjadi dua bagian seimbang (Sutanto, 2016).

*Canva* adalah platform desain grafis yang dapat digunakan melalui situs web atau aplikasi seluler. Ini menawarkan berbagai fitur dan template untuk membantu pengguna membuat desain yang terlihat profesional (Zhang, 2019). Berbasis aplikasi *canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan bagi pemula. Aplikasi ini dapat diakses di *smartphone* maupun di PC. Terdapat banyak fitur pada aplikasi *canva* ini untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Bukan hanya itu, aplikasi ini juga sebagai salah satu media yang dapat menunjang kreativitas siswa dalam membuat tugas dengan mendesain tugas-tugas yang ada (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *canva* adalah platform desain grafis berbasis

web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual dengan mudah, seperti poster, video pembelajaran, persentasi, media sosial, *infografis*, dan animasi.

## KAJIAN TEORI

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar juga pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2016).

Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai seperangkat materi pembelajaran yg disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yg akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Kurniawati & Suryadarma, 2015). Media pembelajaran merupakan sumber materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa alat ajar, tampaknya guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Aisyah et al., 2020).

Bulu tangkis adalah permainan yang dimainkan satu lawan satu (Single) atau dua (double) dengan cara memukul kok (*shuttlecock*) menggunakan raket agar melewati net, sehingga berusaha mengembalikan kok tersebut agar tidak jatuh di area sendiri (Yuliawan, 2017). Mengingat setiap orang memiliki ketangkasan untuk memainkan olahraga ini, bulu tangkis merupakan olahraga yang memiliki sejarah panjang. Olahraga bulu tangkis saat ini mayoritas masyarakatnya sudah mengenalnya. Hari ini, bulu tangkis lebih dari sekedar olahraga individu, sekarang menjadi bagian dari tujuan pendidikan, khususnya pendidikan jasmani (Yuliyanto, 2020).

Video animasi tidak akan terlepas dari komputer atau multimedia. Animasi identik dengan gambar, meski dapat dibuat melalui media lainnya seperti fotografi ataupun objek. Animasi adalah sebuah media dengan menciptakan gerakan, sekaligus cara termudah dalam menggambar rangkaian Gerakan (Nurjanah et al., 2019). Video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang telah disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan (Mashuri, 2020).

Aplikasi *canva* adalah salah satu aplikasi desain grafis online. *Canva* juga memiliki berbagai macam template dan desain. Ini bukan hanya tentang presentasi. Namun, *canva* juga menawarkan desain untuk poster, gambar profil, spanduk, dan lainnya (Leryan et al., 2018). *Canva* adalah sebuah aplikasi desain grafis online yang menawarkan berbagai macam template dan opsi desain yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, foto profil, banner, dan lainnya (Sholeh et al., 2020).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian jenis *RND (research and development)*. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE dari Thiagarajan, ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, implementation, Evaluation*. *Analyze* (Analisis) merupakan suatu tahapan menganalisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi literatur

dan melalui penelitian serta suatu tahapan menentukan produk apa yang dikembangkan beserta spesifikasinya. *Design* (perancangan) suatu tahapan melakukan perancangan terhadap produk yang telah ditetapkan, *development* (pengembangan) tahapan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sehingga sampai menghasilkan produk yang telah ditetapkan, implementasi pada tahap ini produk di uji cobakan terhadap subjek guna mengetahui efektifitas dari produk tersebut. *Evaluation* (evaluasi) Pada tahap ini produk di evaluasi keseluruhan setelah di lakukan validasi maupun uji coba. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu Peserta didik Sekolah Menengah Atas. Uji coba peneliti yaitu Peserta didik Sekolah Menengah Atas kelas 10. Uji coba skala kecil yaitu 30 orang peserta didik dan uji coba skala besar yaitu 90 orang Peserta didik Sekolah Menengah Atas kelas 10.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar kuisisioner untuk peserta didik. Lembar kuisisioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi media pembelajaran berbasis *canva* melalui video animasi pada pembelajaran bulu tangkis serta, telah memperoleh validitas oleh para ahli. Instrumen pada penelitian ini terdiri dari dua jenis. Pertama adalah instrumen lembar validasi kelayakan produk yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media. Kedua adalah instrumen yang ditujukan kepada peserta didik sebagai responden terhadap produk yang akan memberikan evaluasi serta tanggapannya terkait produk yang dikembangkan.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan pada orang lain. Untuk menghitung skor kevalidan validasi dapat dinilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kevalidan (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 1  
Skala Persentase Pencapaian Kevalidan

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
81 - 90	Sangat Valid
61 - 80	Valid
41 - 60	Cukup Valid
21 - 40	Tidak Valid
0 - 20	Sangat Tidak Valid

Untuk menghitung skor kepraktisan peserta didik dapat dinilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kevalidan (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel 2  
Skala Persentase Pencapaian Kepraktisan

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
81 - 90	Sangat Praktis
61 - 80	Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
21 - 40	Tidak Praktis
0 - 20	Sangat Tidak Praktis

Pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian secara individu. siswa dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai

KKM (Nilai  $\geq$  KKM). Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 80% siswa mencapai nilai tuntas. Data tes hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Berikut adalah tabel pengkategorian hasil belajar siswa. Interval skor penentuan tingkat penguasaan siswa.

Tabel 3  
Skala Persentase Pencapaian Keefektifan

Persentase	Kriteria
$p > 80$	Sangat Efektif
$60 < p \leq 80$	Efektif
$40 < p \leq 60$	Cukup Efektif
$20 < p \leq 40$	Kurang Efektif
$p \leq 20$	Sangat Kurang Efektif

Keterangan :

$p$  = Persentase ketuntasan

## HASIL PENELITIAN

### Hasil Angket Validator

#### Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli materi oleh Bapak Dr. Samsul Azhar, M.Pd terhadap media pembelajaran bulu tangkis berbasis *canva* melalui video animasi.

Tabel 4  
Skala Persentase Pencapaian Kevalidan

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
81 - 90	Sangat Valid
61 - 80	Valid
41 - 60	Cukup Valid
21 - 40	Tidak Valid
0 - 20	Sangat Tidak Valid

$$\text{Skor dari ahli materi (\%)} = \frac{48}{55} \times 100\% = 87,27\%$$

Jadi, berdasarkan hasil dari perhitungan lembar validasi ahli materi, diketahui bahwa skor penilaian dari ahli materi sebesar 87,27%. Dengan demikian hasil penilaian ahli materi yaitu **sangat valid**.

#### Hasil Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli media oleh Bapak Dr. Kevin Octara, M.Pd terhadap media pembelajaran bulu tangkis berbasis *canva* melalui video animasi.

Tabel 5  
Skala Persentase Pencapaian Kevalidan

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
81 - 90	Sangat Valid
61 - 80	Valid
41 - 60	Cukup Valid
21 - 40	Tidak Valid
0 - 20	Sangat Tidak Valid

$$\text{Skor dari ahli media (\%)} = \frac{89}{100} \times 100\% = 89\%$$

Jadi, berdasarkan hasil dari perhitungan lembar validasi ahli media, diketahui bahwa skor penilaian dari ahli materi sebesar 89%. Dengan demikian hasil penilaian ahli materi yaitu **sangat valid**.

**Hasil Uji Kepraktisan Uji Kelompok Kecil**

Hasil uji kelompok kecil yang dilakukan oleh 30 peserta didik terhadap media pembelajaran bulu tangkis berbasis *canva* melalui video animasi.

Tabel 6  
Skala Persentase Pencapaian Kepraktisan

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
81 - 90	Sangat Praktis
61 - 80	Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
21 - 40	Tidak Praktis
0 - 20	Sangat Tidak Praktis

Skor rata-rata penilaian angket kepraktisan uji kelompok kecil adalah

$$\text{Skor kepraktisan peserta didik (\%)} = \frac{1605}{1800} \times 100\% = 89,16\%$$

Jadi, penilaian media pembelajaran bulu tangkis berbasis *canva* melalui video animasi berdasarkan perhitungan uji kelompok kecil termasuk ke dalam katagori **sangat praktis** dengan persentase rata-rata adalah 89,16%.

**Uji Kelompok Besar**

Hasil uji kelompok besar yang dilakukan oleh 90 peserta didik terhadap media pembelajaran bulu tangkis berbasis *canva* melalui video animasi.

Tabel 7  
Skala Persentase Pencapaian Kepraktisan

Persentase Pencapaian (%)	Interpretasi
81 - 90	Sangat Praktis
61 - 80	Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
21 - 40	Tidak Praktis
0 - 20	Sangat Tidak Praktis

Skor rata-rata penilaian angket kepraktisan uji kelompok besar adalah

$$\text{Skor kepraktisan peserta didik (\%)} = \frac{5132}{5400} \times 100\% = 95,04\%$$

Jadi, penilaian media pembelajaran bulu tangkis berbasis *canva* melalui video animasi berdasarkan perhitungan uji kelompok besar termasuk ke dalam katagori **sangat praktis** dengan persentase rata-rata adalah 95,04%.

**Hasil Uji Keefektifan**

Tabel 8 Hasil uji *pretest*

Nilai	Jumlah	Persentase	Kategori Ketuntasan	Ketuntasan	KKM
100	2	2%	Tuntas	37%	75
90	14	16%	Tuntas		
80	17	19%	Tuntas		
70	17	19%	Tidak Tuntas	63%	
60	19	21%	Tidak Tuntas		
50	10	11%	Tidak Tuntas		
40	6	7%	Tidak Tuntas		
30	5	6%	Tidak Tuntas		
<b>Jumlah</b>	<b>90</b>	<b>100%</b>			

Persentase hasil *pretest* keefektifan saat menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi bulu tangkis dengan jumlah peserta didik sebanyak 90 peserta didik hasilnya yang mencapai KKM hanya 37% sedangkan sisanya 63% belum mencapai nilai KKM sehingga pembelajaran tersebut dikatakan belum berhasil.

### Hasil uji *posttest*

Tabel 9 Hasil uji *posttest*

Nilai	Jumlah	Persentase	Kategori Ketuntasan	Ketuntasan	KKM
100	26	29%	Tuntas	84%	75
90	31	34%	Tuntas		
80	19	21%	Tuntas		
70	11	12%	Tidak Tuntas	16%	
60	3	3%	Tidak Tuntas		
50	0	0%	Tidak Tuntas		
40	0	0%	Tidak Tuntas		
30	0	0%	Tidak Tuntas		
Jumlah	90	100%			

Persentase hasil *posttest* keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi bulu tangkis di SMA dengan jumlah 90 siswa hasilnya 76 peserta didik atau 84% tuntas lulus KKM dan hanya 14 peserta didik atau 16% tidak tuntas atau tidak lulus KKM sehingga hasil belajar dapat dikatakan Efektif untuk proses pembelajaran peserta didik kelas X di SMA setelah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi bulu tangkis di implementasikan berada di kategori tinggi.

### PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi bulu tangkis kelas X di SMA Negeri 13 Palembang. Pada penelitian ini adalah penelitian RnD menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu (*Analyze*) Analisis, (*Design*) Desain, (*Development*) Pengembangan, (*Implementation*) Implementasi, (*Evaluation*) Evaluasi. Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan. Berdasarkan kegiatan observasi secara langsung memperoleh hasil kebutuhan media pembelajaran yang ada di SMA Negeri 13 Palembang sudah cukup baik. Tetapi, di kelas X SMA Negeri 13 Palembang kurangnya guru dalam menggunakan media pada proses pembelajaran.

Tahap desain peneliti menganalisis kurikulum dan modul ajar pembelajaran PJOK kelas X sekolah menengah atas, peneliti juga menganalisa materi pembelajaran yang menjadi pedoman pembuatan video animasi lalu peneliti menciptakan tahap awal yang berupa tampilan awal aplikasi *canva*, lalu membuat desain video animasi dengan ukuran persentasi, memilih *background* yang akan ditambahkan ditampilan, kemudian memasukan animasi sesuai materi yang telah peneliti tentukan, lalu menambahkan tulisan, menentukan ukuran dan juga warna pada tampilan, dan sampai pada akhirnya tahap akhir penyimpanan video.

Tahap pengembangan dalam melakukan validasi media pembelajaran ini peneliti menyerahkan kepada tim validator ahli materi yang dilakukan oleh bapak Dr.

Samsul Azhar, M.Pd dan validator ahli media yang dilakukan oleh bapak Dr. Kevin Octara, M.Pd yang telah dikembangkan beserta angket (kuisisioner) penilaian validator. Hasil dari validasi dari ahli materi yaitu dengan persentase skor 87,27% dengan demikian, hasil penilaian ahli materi termasuk dalam kategori Sangat Valid. Dari ahli media yaitu dengan persentase skor 89% dengan demikian, hasil penilaian ahli media termasuk dalam kategori Sangat Valid.

Tahap implementasi setelah melakukan uji validasi kepada para ahli maka produk diuji cobakan pada kelompok kecil berjumlah 30 peserta didik. Setelah itu peneliti memasuki tahap uji coba kelompok besar besar untuk melihat kepraktisan produk yang terdiri dari 90 peserta didik peneliti meminta peserta didik mengamati video animasi kemudian memberikan angket untuk memberikan penilaian serta komentar dan saran untuk produk. Skor yang diperoleh dari keseluruhan komponen uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang diharapkan adalah 7200 dengan hasil skor yang diperoleh 6737. Sehingga skor rata-rata yang diperoleh ialah 93,56%. Jadi, seluruh komponen termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Setelah melakukan uji kelompok kecil dan kelompok besar peneliti juga melakukan uji keefektifan untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan cara peserta didik diberikan waktu untuk mempelajari materi yang ada di video animas kemudian diberikan soal 10 butir pertanyaan, kemudian dilihat hasil belajar yang sudah melebihi KKM. Hasil keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* dengan jumlah 90 peserta didik hasilnya 76 peserta didik atau 84% tuntas lulus KKM dan hanya 14 peserta didik atau 16% tidak tuntas atau tidak lulus KKM sehingga hasil belajar dapat dikatakan Efektif untuk proses pembelajaran peserta didik kelas X setelah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* di implementasikan berada di kategori tinggi.

Tahap terakhir yaitu evaluasi produk berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan saran terhadap produk media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* yaitu bisa memberikan video animasi gerakan yang lebih menambah motivasi lagi dalam proses pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa diperoleh beberapa simpulan yaitu media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* di SMA dikatakan sangat valid dilihat dari hasil penelitian dengan mendapatkan persentase 87,27% dari validator materi dengan kategori valid dan 89% dari validator media dengan kategori sangat valid. Kemudian dari hasil pengisian angket respon peserta didik dari uji kepraktisan yaitu 93,56% dengan kasifikasi Sangat Praktis. Sedangkan berdasarkan hasil tes belajar peserta didik, media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* di SMA dikatakan efektif digunakan. Hasil tes hasil belajar, diperoleh ketuntasan 87,33% yang termasuk pada kategori tinggi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

- Hartati, H., Aryanti, S., & Syafaruddin, S. (2020). Learning of Badminton Model through Animation Video on Physical Education Students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6A), 47–50. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080708>
- Iyakrus, I., Subandi, S., Sumarni, S., & Bayu, W. I. (2022). Evaluasi Program Pembinaan Bulu Tangkis di Kabupaten Banyuwasin. In *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* (Vol. 8, pp. 247–256). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6684692>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kurniawati, A., & Suryadarma, I. G. P. (2015). Penyusunan media pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk PBL dan Keefektifannya terhadap CTS Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4532>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional FKIP 2018*. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Nurseto, T. (2015). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Rusman, R. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Rajawali Pers.
- Sholeh, M., Rachmawati, Rr. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sutanto, T. (2016). *Buku Pintar Olahraga*. Pustaka Baru Press.
- Yuliawan, D. (2017). *Bulu Tangkis Dasar*. Deepublish.
- Yuliyanto, R. (2020). Pengaruh Metode Latihan Playometric Standing Jump Terhadap Kemampuan Jumping Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Ekstrakurikuler SMK Muhammadiyah 1 Gondangrejo Karanganyar. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 20(2), 88–98. <https://doi.org/10.36728/jis.v20i2.1404>
- Yusfi, H., Indra Bayu, W., Usra, M., Agung Nanda, F., Aryanti, S., Alfarandi, R., & Prasetyo, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web D'volleyball Learning Application Pada Guru PJOK. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan*, 3(2). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/dharmapendidikan>
- Zhang, Y. (2019). The Effect of Metaphorical Competence on Students' Writing Skills. *Creative Education*, 10(01), 151–155. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.101011>