

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

Muhammad Taufik Rahman¹, Meirizal Usra², Herri Yusfi³,
Hartati⁴, Iyakrus⁵, Wahyu Indra Bayu⁶
Universitas Sriwijaya^{1,2,3,4,5,6}

apikjok@gmail.com¹, meirizalusra@fkip.unsri.ac.id², herriyusfi@fkip.unsri.ac.id³,
hartati@fkip.unsri.ac.id⁴, iyakrus@fkip.unsri.ac.id⁵, wahyu.indra@fkip.unsri.ac.id⁶

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran bulu tangkis berbasis canva melalui video animasi di sekolah menengah atas. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk dapat mengembangkan produk berupa media pembelajaran melalui video animasi berbasis canva. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE yang di mulai pada tahap Analisis, desain, pengembangan, dan Implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 13 Palembang yang berjumlah 120 peserta didik. Penelitian ini divalidasi oleh 2 orang ahli , yang pertama ahli materi sebesar 87,27% kategori sangat valid) dan ahli media sebesar 89% kategori sangat valid menggunakan angket dari berbagai macam pertanyaan. Dari dua Validasi tersebut terdapat rata-rata 88,3% media pembelajaran berbasis canva melalui video animasi layak digunakan. Namun dari hasil respon guru sebesar 93,33% dengan kategori sangat praktis. Tahap uji coba kelompok kecil yaitu 89,16% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji keefektifan kelompok kecil mengalami peningkatan hasil belajar dari 70,66% ke 84% yang artinya setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* mengalami peningkatan 13,34% dengan kategori sangat efektif. Tahap uji coba kelompok besar yaitu 95,04% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji keefektifan kelompok besar mengalami peningkatan hasil belajar dari 69,44% ke 87,33% yang artinya setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* mengalami peningkatan 17,89% 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*.

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

ABSTRACT

The research entitled the development of badminton learning media based on canva through animated videos in high schools. The purpose of this study is to be able to develop a product in the form of learning media through animated videos based on canva. This study produces a product in the form of learning media. This study uses the ADDIE development research method which begins at the Analysis, Design, Development, and Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study were students of SMA Negeri 13 Palembang totaling 120 students. This study was validated by 2 experts, the first material expert was 87.27% in the very valid category) and the media expert was 89% in the very valid category using a questionnaire from various questions. From the two validations, there was an average of 88.3% of canva-based learning media through animated videos that were suitable for use. However,

from the results of the teacher's response, 93.33% were in the very practical category. The small group trial stage is 89.16% with a very practical category and the results of the small group effectiveness test showed an increase in learning outcomes from 70.66% to 84%, which means that after using the animated video learning media based on the Canva application, there was an increase of 13.34% with a very effective category. The large group trial stage is 95.04% with a very practical category and the results of the large group effectiveness test showed an increase in learning outcomes from 69.44% to 87.33%, which means that after using the animated video learning media based on the Canva application, there was an increase of 17.89% with a very effective category. The animated video learning media based on the Canva application is proven by the increase in student learning outcomes based on pretest and posttest evaluation data

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).

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). 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 (Yulianawan, 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 kuisioner untuk peserta didik. Lembar kuisioner 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. Berikut hasil Persentase Pencapaian Kevalidan.

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

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. Berikut hasil Persentase Pencapaian Kevalidan.

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

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. Hasil persentase Pencapaian Kepraktisan

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

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. Hasil Persentase Pencapaian Kepraktisan

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

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		
Jumlah	90	100%			

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

Berbagai langkah-langkah mulai dari rancangan produk, validasi ahli, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dalam pengembangan media pembelajaran video animasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Tahapan validasi untuk menguji valid atau layaknya suatu produk oleh ahli validasi, diantaranya ahli media dan ahli materi. Kualitas pengembangan alat latihan smash bulu tangkis berbasis pitcher machine ini termasuk pada kriteria “valid/layak”, pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan analisis penilaian “valid/layak” dari kedua ahli validasi baik ahli media dan ahli materi.

Pada validasi penelitian ini ahli materi sebesar 87,27% dan validasi media 89% dengan nilai rata-rata dari ahli materi dan media tersebut sebesar 88,3% sangat valid digunakan untuk media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga diperkuat oleh jurnal (Hapsari et al., 2021) dengan judul pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar peserta didik. Pada penelitian tersebut menunjukkan hasil pengembangannya dari 2 ahli validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria Valid dan hasil validasi ahli materi memperoleh kategori Sangat Valid dengan hasil 86%. Selaras dengan jurnal (Iseu Synthia Permatasari, 2019) dengan judul Pengembangan media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS, dimana pada penelitian tersebut terdapat 86,19% media video animasi layak digunakan. Selaras dengan jurnal (Edwin et al., 2018) menyatakan bahwa apabila media pembelajaran telah dinyatakan valid maka siap untuk diujicobakan. Selaras dengan jurnal (Kurnia Prahani et al., n.d.) menyatakan bahwa validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Sementara menurut (Ihsan, 2019) Validitas adalah sejauhmana tes itu mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur.

Pada kepraktisan penelitian ini dari respon guru sebesar 93,33%, dikategorikan sangat praktis. Hal tersebut diperkuat oleh jurnal (Fitriyani et al., 2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran. Pada penelitian tersebut menunjukkan hasil rata-rata respon guru diperoleh nilai sebesar 87,9% pada kriteria sangat praktis. Selaras dengan jurnal (Oktavia Ning Safitri, 2022) menyatakan bahwa penelitian tersebut menunjukkan hasil rata-rata kepraktisan dari respon guru 93% dapat dikatakan sangat praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan. Selaras dengan jurnal (Rani Mayasa Kolaka et al., 2024) menyatakan kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon berdasarkan hasil dari respon guru 80,5% dapat dikatakan sangat praktis sesuai dengan praktisan.

Pada keefektifan penelitian ini dari hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok kecil dengan mendapatkan hasil *pretest* sebesar 70,66% dan *posttest* sebesar 84%. Pada uji coba kelompok besar dengan hasil *pretest* 69,44% dan *posttest* sebesar 87,33%. Selaras dengan jurnal (Mawarti et al., 2023) menyatakan hasil belajar nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,93% dan *posttest* 92,03%. Selaras dengan jurnal (Suryaman dan Yani Suryanti, 2022) menyatakan hasil respon peserta didik kelompok kecil memperoleh persentase akhir 90% dan kelompok besar memperoleh persentase akhir 88%.

Berdasarkan penjelasan di atas pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* ini

dinyatakan valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru, dan hasil belajar peserta didik. Dengan rata-rata validitas 88,3%, respon guru sebesar 93,33%, serta peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik dari hasil *pretest* dan *posttest*, media ini layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan penelitian ini menunjukkan dari penyebaran angket melalui *google form* mendapatkan hasil dari berbagai responden guru PJOK, wali kelas dan peserta didik yang didapatkan persentase rata-rata sebesar 23%, bahwa perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran yang berbasis canva melalui video animasi pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Setelah analisis kebutuhan kemudian peneliti melakukan uji kevalidan melalui para validator ahli materi dan ahli media, dari kedua ahli menunjukkan hasil persentase rata-rata sebesar 88,3% yang artinya bahwa media pembelajaran bulu tangkis berbasis canva melalui video animasi adalah sangat valid. Kemudian, didapatkan nilai sebesar 93,33% dari respon guru dan nilai persentase sebesar 93,56% dari respon peserta didik yang menunjukkan bahwa dikategorikan sangat praktis. Pada hasil keefektifan peserta didik mendapatkan peningkatan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik yang didapatkan, pada hasil kelompok kecil dengan nilai persentase rata-rata sebesar 77,33% dikategorikan sangat efektif dan pada hasil kelompok besar dengan nilai persentase rata-rata sebesar 78,38% dikategorikan sangat efektif.

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>
- Hartati, H., Destriana, D., & Aryanti, S. (2016). Multimedia Development On Sports Health Subject for Third Semester Students of Penjaskes FKIP UNSRI. *SULE-IC*. <https://conference.unsri.ac.id/index.php/sule/article/view/40>
- Hartati, H., Aryanti, S., & Khadafi, A. R. (2017). Development Learning Model Variation Techniques of Volley Ball Services Using Visual Audio Media. In *ICSSHPE 2017-2nd International Conference on Sports Science, Health and Physical Education* (Vol. 1, pp. 53-58).
- Hartati, H., Destriana, D., Aryanti, S., & Destriani, D. (2018). Macro Flash-based Multimedia for Improvement The Learning Result of Volleyball Game. *Proceedings of the International Conference on Teacher Training and Education 2018 (ICTTE 2018)*. <https://doi.org/10.2991/ictte-18.2018.41>

- Iyakrus. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Metode Contoh dan Non-Contoh. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(2), 265–271. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6716871>.
- Iyakrus, I., Ramadhan, A., Bayu, W. I., & Sari, N. M. (2023). Efektifitas Penggunaan Pitcher Machine dalam Meningkatkan Keterampilan Smash Bulu Tangkis. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v5i1.17759>
- Iyakrus, I., Subandi, S., Sumarni, S., & Bayu, W. I. (2022). Evaluasi Program Pembinaan Bulu Tangkis di Kabupaten Banyuasin. 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://ijoejm.rcipublisher.org/index.php/ijoejm/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>