

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif *Blended Learning* Melalui *Website Canva* Mata Pelajaran Penjaskesorkes

Achmad Syahrizaldy*, Marianus Subandowo, Hari Karyono

Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: icangrizaldy@gmail.com

Abstract

Education is a very important area in accessing existing knowledge with knowledge gained in the educational process and interactions at school will get new things from the knowledge transfer process or the education process itself. The aims of this research itself is to find out specific knowledge in physical education subjects which will be associated with learning practice. Then the Canva website was developed through the stages of validation and data collection from respondents at SMA Cendekia Sidoarjo and also reviews that are experts in the field of Education so that it can be used and reviewed based on the revisions suggested by experts who have validated from reviews with 90% and the weight category 5 is very feasible, the design expert with a percentage of 90% is very feasible, colleagues with a percentage value of 80% with a weight value of 4 in the feasible category, and also the last in taking student respondents get a score from Canva's interactive media very feasible with a percentage 81.09 %. With a weight value of 5, the development of interactive teaching materials using Canva, teaching materials for the basics of football, is very appropriate to use.

Abstrak

Pendidikan merupakan ranah yang sangat penting dalam akses pengetahuan yang ada saat ini dengan pengetahuan yang didapat dalam proses pendidikan dan interaksi disekolah akan mendapatkan hal-hal baru dari proses transfer ilmu atau proses pendidikan itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini sendiri untuk mengetahui pengetahuan khusus dalam mata pelajaran penjaskes yang akan dikaitkan dengan praktik waktu pembelajaran. Kemudian *website canva* ini dikembangkan melalui tahapan validasi dan pengambilan data dari responden di SMA Cendekia Sidoarjo dan juga *reviews* yang sudah ahli dibidang Pendidikan maka dapat digunakan serta tinjau kembali berdasarkan revisi yang disarankan oleh ahli-ahli yang sudah melakukan validasi dari *reviews* ahli media dengan 90 % dan kategori bobot 5 sangat layak, ahli desain dengan persentase 90% sangat layak, teman sejawat dengan nilai persentase 80% dengan nilai bobot 4 dalam kategori layak, dan juga yang terakhir dalam pengambilan responden peserta didik peroleh nilai dari media interaktif canva sangat layak dengan persentase 81,09 %. Dengan bobot nilai 5 maka pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *canva* bahan ajar penjaskes dasar-dasar sepakbola sangat layak digunakan.

How to Cite: Syahrizaldy, A., Subandowo, M., & Karyono, H. (2023). The Effectiveness Of Using Quillbot In Improving Writing For Students Of English Education Study Program. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 41-50. DOI: <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5647>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5647>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Article History

Received: 11-10-22

Reviewed: 17-10-22

Published: 20-01-23

Key Words

educational technology, ADDIE model, blended learning, interactive teaching materials, physical education

Sejarah Artikel

Diterima: 11-10-22

Direview: 17-10-22

Disetujui: 20-01-23

Kata Kunci

teknologi pendidikan, model ADDIE, blended learning, bahan Ajar Interaktif, penjaskesorkes

Pendahuluan

Pendidikan merupakan ranah yang sangat penting dalam akses pengetahuan yang ada saat ini dengan pengetahuan yang didapat dalam proses pendidikan dan interaksi disekolah akan mendapatkan hal-hal baru dari proses transfer ilmu atau proses pendidikan itu sendiri. Meski demikian diberberapa penerapan kurikulum sebelumnya sudah ada pembaharuan dan juga pengaplikasian dari teknologi untuk kelangsungan dalam dunia pendidikan itu sendiri tidak juga menghentikan pembaharuan dalam kurikulum itu sendiri. Tidak hanya itu untuk dijadikan sebagai modal awal bahwa pengetahuan selalu beriringan dengan teknologi yang ada. Bagian dari hal baru dalam pendidikan penerapan teknologi pendidikan untuk pembelajaran yaitu *e-learning* berbasis teknologi online untuk penerapan pembelajaran dilapangan teknologi berupa output seperti komputer, internet, dan juga teknologi elektronik lain seperti radio atauun audio, dan juga televisi/video berbasis pembelajaran (Prawiradilaga, 2016).

Tidak hanya itu didalam Kurikulum 2013 Alimuddin menyampaikan bahwasannya sistematika Kurikulum 2013 berorientasi dan berpusat pada penguatan proses pembelajaran yang ada dan juga memicu siswa mampu berpikir kritis serta memiliki kemampuan yang dapat dikolaborasikan pada aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan (Alimuddin, 2014). Dengan berjalannya waktu dan berkembangnya didalam proses pembelajaran penjaskes atau olahraga juga sangat tertuju dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi. Kebanyakan proses pembelajaran penjaskes tidak ada sumber resmi atau rujukan dalam proses pembelajaran. Bisa dikatakan untuk hal yang lebih mendetail tentang rujukan buku atau sumber yang lain untuk proses pembelajaran yang dimana untuk mengingat teori dan kemudian mempraktikkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan melalui pemanfaatan berbasis teknologi media adalah model *blended learning* (Dakhi et al., 2020).

Dengan adanya proses atau metode pembelajaran daring atau jarak jauh yang dimana hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran di abad 21 ini. Maka dari itu, bentuk pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada masa pandemi seperti ini adalah pembelajaran dalam jaringan atau daring (online) (Pranata & Yulianti, 2021). Dimasa pandemi Covid-19 contohnya yaitu terdapat perubahan yang terjadi dalam berbagai aspek terutama pada aspek pendidikan. Covid-19 merupakan virus yang menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan. Saat ini virus tersebut sudah menyebar cepat hampir ke seluruh dunia. Berdasarkan data yang diperoleh dari WHO, pada 23 Juli 2021 tercatat sebanyak 192.284.207 kasus COVID-19 yang terkonfirmasi positif termasuk 4.136.518 kematian di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri terkonfirmasi sebanyak 3.082.410 positif Covid-19 dan 80.598 kematian (WHO, 2021). Terdapat solusi untuk mengembangkan proses pembelajaran di era *pandemic* dan juga pasca *pandemic* yaitu dengan daring serta menggunakan *platform* yang tersedia contoh *Whatsapp*, *Google Classrom*, *Zoom*, *Google Meet*, dan sebagainya. Dan juga salah satu model pembelajaran yang sering digunakan dan diterapkan ialah *blended learning*, *blended learning* ini juga merupakan gabungan dari proses pembelajaran online dan juga pembelajaran offline. *Blended learning* ditandai dengan kombinasi dari pembelajaran tatap muka tradisional dan asinkron atau *e-learning* sinkron (Vallee et al., 2020).

Ini yang harus sedikit diluruskan bahwa pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran penjas juga harus dikuasai dan dipelajari dengan baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yaitu tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

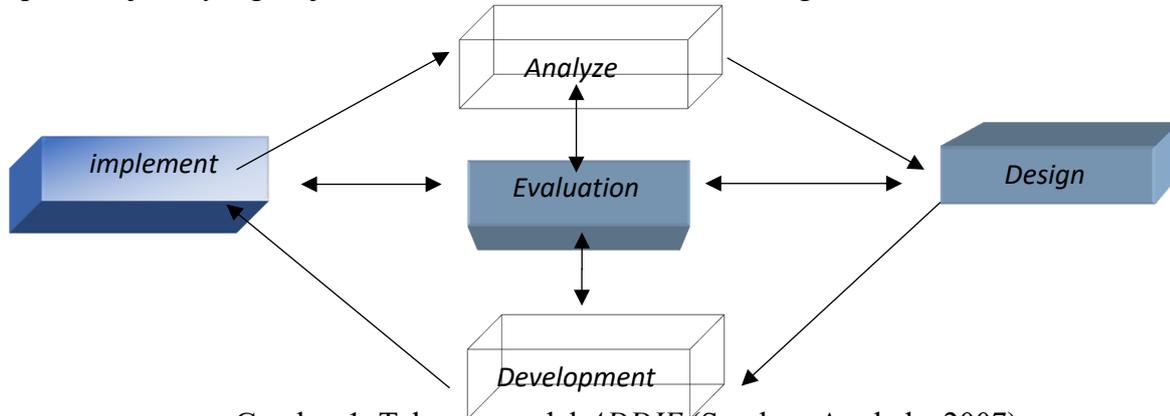
kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

Dalam prosesnya untuk pendamping materi yang dibuat yaitu *canva*, aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara online. Pengalaman kebosanan akademik di kalangan siswa dapat bersifat universal. Studi di tahun 90-an seperti Larson dan Richards (1991) menemukan bahwa sekitar 36% dari siswa sekolah menengah mengalami pekerjaan kelas mereka waktu sebagai membosankan. Khusus untuk siswa kelas 5 sampai 8, disana adalah kecenderungan yang meningkat untuk kebosanan. Dengan hormat untuk waktu pekerjaan rumah, 40% siswa melaporkannya sebagai membosankan. Dalam sebuah studi tentang kebosanan antara 3 hingga 5 siswa kelas Patrick, Skinner dan Connell (1993) ditemukan bahwa kebosanan memiliki dampak negatif pada siswa. Maka terdapat solusi *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi *Canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Dengan berbagai opsi didalam aplikasi *canva* sehingga memudahkan beberapa *platform* yang ada di dalam aplikasi *canva* sebagai contoh *Youtube*, *website sekolah*, *Google Form*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Quiziz* hal ini mencegah penyebab pengalaman negatif dan memicu timbulnya kebosanan di dalam kelas yang menghambat pembelajaran berbasis sekolah siswa (Özerk, 2020). Sehingga akan didapatkan pengalaman yang tidak terlupakan oleh peserta didik yang dimana mereka juga mengetahui teori dalam pembelajaran penjas yang tidak meluluh praktik sehingga dalam prosesnya pendidikan jasmani sebagai bagian dari sebuah proses pendidikan yang dapat mencapai tujuan dalam mewujudkan program pelatihan pendidikan fisik yang terarah dan terencana serta membentuk siswa untuk memahami dan menghargai nilai kebaikan serta kerja sama sebagai alat untuk mencapai produktivitas, keefektifan, dan permainan dalam olahraga sehingga dapat tercapainya keberhasilan fisik dan rohani dalam pendidikan jasmani. Maka dari itu pembelajaran dan model pembelajaran dalam suatu transfer ilmu harus beriringan dan berstandar sesuai dengan keadaan dalam kondisi belajar tersebut.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan yang dikenal dengan istilah R&D (*Reseach and Development*) dengan model Borg and Gall. Menurut Sugiono metode penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2016). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu bahan ajar interaktif guna untuk menjadi pedoman dan pelengkap dalam proses pembelajaran yang ada saat ini dengan perpaduan strategi pembelajaran *blended learning* serta melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh respon siswa-siswi dalam proses pembelajaran penjaskes dengan media yang dibuat.yang digunakan adalah pendekatan pemodelan pengembangan sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh *ADDIE*. Rangkaian kegiatan ini dikembangkan dengan menggunakan metode pendampingan ini merupakan wujud dari Model *ADDIE* terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Kuswandi et al., 2021).

Komponen-komponen serta langkah-langkah utama model perancangan sistem pembelajaran yang diajukan oleh model *ADDIE* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan model *ADDIE* (Sumber: Anglada, 2007)

Lokasi seleksi pendataan sekolah beralamat di JL. Lingkar Timur, Rangkah Kidul, Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2021-2022. Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengetahuan dasar sepakbola pada semester gasal kelas XI. Pemilihan materi ini didasari oleh beberapa alasan, salah satunya adalah kegunaan materi ini dalam kaitannya dengan aspek pembelajaran kehidupan sehari-hari aspek motorik yang ada. Serta penyesuaian materi selama proses belajar mengajar yang berlangsung di lapangan dengan waktu penelitian.

Observasi dilakukan peneliti dengan siswa SMA Cendekia Sidoarjo dengan sampel 54 siswa dengan hal pokok materi yang dikembangkan. Masalah pengelolaan kelas harus ditanggulangi dengan tindakan korektif menciptakan dan mempertahankan kondisi kelas sedemikian rupa. sehingga anak dididkapat mencapai tujuan pengajaran secara efisien dan memungkinkan mereka dapat belajar (Librianty, 2020). Dokumen ini pada akhirnya digunakan sebagai batasan dalam pengembangan materi pendidikan interaktif dalam R&D dengan model *ADDIE* ini. Namun, ada beberapa survei yang mempelajari model *ADDIE* dalam konteks pembelajaran jarak jauh (Spatioti et al., 2022). Selain itu, diperlukan bahan ajar interaktif seperti buku pendamping dan buku pegangan bagi siswa dalam proses pembelajaran yang berbeda dengan buku-buku yang ada di pasaran pada umumnya. Langkah selanjutnya adalah mempelajari literatur materi pendidikan interaktif dengan mempelajari literatur referensi tentang konsep pengembangan bahan ajar interaktif.

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan rencana desain pengembangan produk. Aspek penting dari rencana tersebut mencakup bahan produk, tujuan, dan manfaat yang dapat dihasilkan oleh penelitian ini. bahan ajar interaktif dengan materi perbandingan. Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan bentuk dari bahan ajar bahan ajar interaktif mulai setiap lembar dari isi bahan ajar interaktif dengan menggunakan *canva* tersebut disesuaikan dengan sub materi serta kreatifitas dalam setiap lembar dalam bahan ajar interkatif yang ada dalam bahan ajar interaktif tersebut. Subjek validasi; terdiri dari rekan-rekan guru dan juga dosen validator dosen jurusan olahraga dosen jurusan pendidikan yang sudah menempuh jenjang S-2 dari program studi Teknologi Pendidikan.

Subjek tes adalah 54 siswa dan siswa XI dan sampel yang akan diuji adalah 30 siswa SMA Cendekia Sidoarjo. Penelitian ini meliputi dua kelas yaitu XI IPA dan XI IPS. Jumlah siswa kelas XI IPA sebanyak 30 siswa dan kelas XI IPS berjumlah 24 siswa. Dari berbagai studi yang ada dalam studi pengembangan bahan ajar interaktif *Canva*, seluruh rangkaian

responden dan sumber data lainnya. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah mengelompokkan data menurut variabel dan jenis responden yang ada, menyajikan data variabel yang disajikan, menyajikan perhitungan untuk mengakomodasi rumusan masalah, dan melakukan perhitungan dalam tes. Untuk penelitian ini, langkah terakhir tidak dilakukan. (Sugiyono, 2015:169). Untuk mengetahui kelayakan materi bahan ajar *Canva*, peneliti menggunakan penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. aturan pemberian skor

Kategori	Skor
(Sb) Sangat Baik	5
(B) Baik	4
(C) Cukup	3
(K) Dikurangi	2
(Sk) Sangat Kurang	1

Skor setiap pernyataan di semua validator dirata-ratakan dan dinyatakan sebagai persentase lulus menggunakan persamaan:

$$\%s = \frac{\bar{ss}}{S_m} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{ss} = Nilai rata-rata

S_m = Skor Maksimum

Tabel 2. Skala kelayakan media pembelajaran

KATEGORI	KELAS	BOBOT
SANGAT KURANG LAYAK	0%-19%	1
KURANG LAYAK	20%-49%	2
CUKUP LAYAK	50%-69%	3
LAYAK	70-80%	4
SANGAT LAYAK	80%-100%	5

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari pemaparan penyajian penelitian pengembangan menggunakan *ADDIE* dapat dijadikan rujukan bahwa yang sudah disajikan dengan beberapa responden dari peserta didik dan juga teman sejawat dan juga *reviews* dari beberapa ahli materi, ahli media dan juga ahli desain bahwa dari yang dilakukan dalam pengembangan yang dilakukan dari media pembelajaran interaktif penjaskesorkes dasar-dasar sepakbola. Dengan menggunakan aplikasi *Canva* terdapat hal yang dijadikan acuan bahwasannya dalam pengembangan yang dilakukan dapat menghasilkan proses pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran penjaskes yang seharusnya perlu dipahami bahwa siswa faham secara teoritis terlebih dahulu kemudian dalam proses praktiknya mereka dapat melaksanakan dengan baik dan tepat dalam kaitannya materi dasar-dasar sepakbola dikelas XI jenjang SMA.

Adapun penelitian pengembangan ini terdapat beberapa acuan dan rujukan dari beberapa *reviews* ataupun ahli-ahli dari beberapa yang sudah syarat berpengalaman dibidangnya. Pengembangan dan penelitian ini menggunakan metode dan model *ADDIE* menekankan kepada 5 *instructional* model dalam pembelajaran yaitu; *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Dari hasil pengembangan yang ada maka untuk diedarkan pada responden teman sejawat dan peserta didik. Berikut ini data uji coba yang telah diedarkan. Analisis data dari berbagai ahli sudah didapatkan dalam penelitian ini Berdasarkan ahli validasi isi ahli materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada pembelajaran penjaskesorkes dasar-dasar sepakbola dikelas XI yang diuji coba kan di SMA Cendekia Sidoarjo hasil analisis data berikut ini:

1. Berdasarkan data uji aspek kelayak ahli materi oleh dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya oleh Dr. Drs. Abd Cholid, S.Pd, M.Pd dengan nilai yang diperoleh adalah 88%. Dengan demikian data uji aspek kelayakan materi dapat dikatakan sangat layak dengan bobot 5.
2. Berdasarkan data uji aspek kelayakan ahli media oleh dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya oleh Dr. Wawan gunawan, M.Pd dengan nilai yang diperoleh adalah 90 %. Dengan demikian data uji aspek kelayakan ahli media dapat dikatakan sangat layak dengan bobot 5.
3. Berdasarkan data uji aspek kelayakan Ahli Desain oleh dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya oleh Dr. H. Ibut Priono Leksono, M.Pd dengan nilai yang diperoleh adalah 90 %. Dengan demikian data uji aspek kelayakan ahli media dapat dikatakan sangat layak dengan bobot 5.
4. Berdasarkan data uji aspek kelayakan Uji Teman Sejawat oleh Guru di SMA Cendekia Sidoarjo oleh Setiawan Setiawan M.Pd Dip.Ed dengan nilai yang diperoleh 80%. Dengan demikian data ujia apsek dari teman sejawat dapat di katakana layak dengan bobot 4.
5. Berdasarkan data uji dari responden peserta didik SMA Cendekia Sidoarjo dari bahan ajar interaktif dengan pembagian kelompok kecil dengan kategori sangat layak dengan nilai bobot 5 dan layak dengan bobot 4 maka untuk kelompok besar menggunakan canva untuk mata pelajaran penjaskesorkes dasar-dasar sepakbola. Dengan kategori sangat layak yaitu 81,09 % dengan bobot 5 kemudian layak 51, 34 % dengan bobot 3, cukup layak 1 % dengan bobot 1, dan kurang layak 1 % dengan bobot 1. Adapun komentar siswa-siswi dari SMA Cendekia bahwa bahan ajar interaktif dasar-dasar sepakbola sangat membantu dan juga layak menjadi pendamping dalam proses pembelajaran guna mempertegas bahwa teori dan praktik dalam suatu proses pembelajaran memang diperlukan dan dianjurkan guna mengembangkan potensi siswa-siswi SMA cendekia sidoarjo. Jadi dapat di peroleh nilai dari bahan ajar interaktif canva sangat layak dengan persentase 81,09 %.

Adapun sekilas tentang produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar interaktif melalui aplikasi *Canva* yang digunakan dalam proses pembelajaran *blended learning* Ketika *pandemic* dan juga pasca *pandemic* yang dimana dalam penerapan serta proses dalam pembelajaran sangat efisien siswa dapat membuka kembali ketika waktung senggang atau

pun Ketika proses pembelajaran bisa dibuka melalui *gadget*, laptop ataupun PC. Berikut sekilas tampilan menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran penjas kesorkes dasar-dasar sepakbola. Yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Bagian Cover Bahan Ajar interaktif penjaskes



Gambar 3. Penjelasan materi dan juga *website* sekolah diaplikasi *canva*



Gambar 4. Penjelasan video pembelajaran dan poster salah satu materi sepakbola

Pemaparan dari hal yang sudah disajikan dalam penelitian terdahulu selaras hasil penilaian dengan kategori sangat baik presentase 84,43%(Salsabila & Syaban, 2022) dengan berkaitan penelitian terdahulu maka responden dari peserta didik dan juga teman sejawat dan juga *reviews* dari beberapa ahli materi, ahli media dan juga ahli desain bahwa dari yang dilakukan dalam pengembangan adapun rujukan kembali selaras dengan penelitian terdahulu berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli materi didapat rata-rata persentase aspek pembelajaran sebesar 96,67% dan dalam kategori sangat layak dan aspek isi sebesar 96,67% (Ramadhani & Yudiono, 2020) dan dalam kategori sangat layak, Yang dilakukan dari penelitian ini media pembelajaran interaktif penjaskesorkes dasar-dasar sepakbola. Menghasilkan dari ahli materi dengan bobot 5 sangat layak, ahli media dengan persentase 90 % dengan bobot 5 sangat layak, ahli desain dengan persentase 90% sangat layak, teman sejawat dengan nilai persentase 80% dengan nilai bobot 4 dalam kategori layak, dan juga yang terakhir dalam pengambilan responden peserta didik peroleh nilai dari media interaktif canva sangat layak dengan persentase 81,09 %. Dari hasil tersebut relevan dengan penelitian yang terdahulu dengan hasil pengujian kelayakan bahan ajar berdasarkan ahli materi skor 92,7% , dari ahli media skor 92,5 %, dari ahli media skor 93,6 %, peserta didik skor 97,4 % (Sari & Fitriani, 2022) Penelitian terdahulu jika diprosentasi 75% guru yang belum mengenal E-modul, sedangkan sisanya sebanyak 25% mengenal E-modul (Saifudin & Handayani, 2021), Hasil dari ahli materi I nilai persentase 89,3% dan validasi ahli materi II diperoleh persentase 89,3%, Validasi ahli media I diperoleh hasil persentase 97,3% dan validasi ahli media II diperoleh 88% (Nillofa Ende et al., 2022). Dengan hasil yang diperoleh juga sebelumnya mendapatkan revisi-revisi yang sebelumnya dilakukan bahwa bahan ajar interaktif beracuan kepada penelitian terdahulu Analisis kelayakan mendapatkan rata-rata 93,44%, analisis kepraktisan memperoleh rata-rata 95,31%, analisis keefektifan memperoleh rata-rata 90,5 (Wilujeng et al., 2021). Pembelajaran yang dilakukan juga mendapatkan masukan dari berbagai ahli dan juga komentar dan saran dari peserta didik atau responden yang sudah dilakukan dalam pengambilan penelitian dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran interaktif penjaskesorkes dasar-dasar sepakbola. Selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa tingkat validitas rata-rata 93,68%, 87,5% untuk materi, 97,72% (Mariska, 2022), serta Penelitian validasi oleh ahli materi mencapai 93%, ahli desain pembelajaran mencapai 82%, ahli media mencapai 86% dengan kategori valid dan 86% efektifitas penggunaan media (Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

Mengacu pada produk yang sudah dirancang dan serta dikembangkan maka dapat ditarik kesimpulan dari produk yang sudah disebarkan koresponden peserta didik kelas XI IPA dan IPS ke SMA Cendekia Sidoarjo dan terdapat 3 *reviews* ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Bahan ajar interaktif menggunakan canva pada mata pelajaran penjaskesorkes dasar-dasar sepakbola selaras dengan penelitian yang terdahulu bahan ajar e-modul yang dikembangkan dengan persentase ketuntasan sebesar 81,8% (Ceria et al., 2022) dan juga hasil dari analisis yang sama ditunjukkan oleh peserta didik yaitu, 91,4 % peserta didik menyampaikan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi tersebut sangat menarik serta 83,4% (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) aplikasi canva dalam proses pembelajaran materi IPA. Yang dikembangkan melalui tahapan validasi dan pengambilan data dari responden dan juga *reviews* maka dapat digunakan serta tinjau kembali berdasarkan revisi yang disarankan oleh ahli-ahli yang sudah melakukan validasi dengan bobot nilai 5 maka pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *canva* bahan ajar penjaskes dasar-dasar sepakbola sangat layak digunakan.

Kesimpulan

Hasilkan dari deskripsi dan di bahas dalam sebuah produk pengembangan bahan ajar interaktif penjaskes menggunakan aplikasi *canva* berikut ini akan dikemukakan pokok-pokok dari kesimpulan dalam pemanfaatan bahan ajar interaktif dasar-dasar penjaskes. pengembangan yang dilakukan dari media pembelajaran interaktif penjaskesorkes dasar-dasar sepakbola. Dari ahli materi dengan bobot 5 sangat layak, ahli media dengan persentase 90 % dengan bobot 5 sangat layak, ahli desain dengan persentase 90% sangat layak, teman sejawat dengan nilai persentase 80% dengan nilai bobot 4 dalam kategori layak, dan juga yang terakhir dalam pengambilan responden peserta didik peroleh nilai dari media interaktif *canva* sangat layak dengan persentase 81,09 %. Lebih *simple* dan mudah dalam pengaksesan aplikasi (*free tidak berbayar*). Dalam praktiknya dilapangan sangat berpengaruh dalam keberlangsungan proses pembelajaran dalam penjaskes yang dimana siswa sudah mengetahui untuk teori secara visual, secara verbal melalui video dan bacaan yang ada sehingga memori dan waktu praktik dalam ranah kognitif dapat memecahkan masalah dan menyampaikan ide wawasan sehingga dapat mempraktikkan dengan benar dan tepat dalam proses praktik dilapangan Ketika pembelajaran dasar-dasar sepakbola.

Saran

Adapun beberapa pendapat atau saran dalam pemanfaatan dari bahan ajar interaktif dasar-dasar penjaskes melalui aplikasi *canva*. Yaitu adanya revisi dari materi yang harus lebih detail agar dalam materi mudah dipahami dan dimengerti kemudian untuk ahli media bahwa *platform* yang ada, sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat memaksimalkan *platform* yang ada seperti *website* lebih terkoneksi dengan *web* yang lebih banyak, *barcode* tidak harus *discan* ulang, tidak perlu masuk ke gmail jadi langsung ke aplikasi *canva* Ketika link diberikan, dan juga bahan ajar tidak berisi full materi atau bacaan serta saran untuk kecerahan dalam setiap halaman yang ada.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini terlaksana atas dukungan dari lembaga penelitian dan pengembangan kepada masyarakat Universitas PGRI Adi Buana

Daftar Pustaka

- Ceria, R. E., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu*. 5(2), 82–94.
- Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D., Ambiyar, & Ishak. (2020). Blended learning: a 21st century learning model at college. *International Journal Of Multi Science*, 1(7), 50–65.
- Kuswandi, D., Zulnaidi, H., Kurniawan, C., Aulia, F., At Thariq, Z. Z., Wijanarko, D. A., Nafi'a, M. Z. I., & Maknuunah, L. (2021). Digital Learning Literacy Training and Mentoring using ADDIE Model. *Proceedings of the International Conference on Information Technology and Education*, 609(December), 98–103.
- Librianty, N. (2020). Analisis Kemampuan Guru Dalam Pengelolaan Kelas Pada Mata Pelajaran Penjaskes Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 141–148. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.341>

- Mariska, S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi*. 5(2), 489–501.
- Nillofa Ende, A. M., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2), 193. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- Özerk, G. (2020). Academic boredom: An underestimated challenge in schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(1), 117–125. <https://doi.org/10.26822/iejee.2020.177>
- Pranata, K., & Yulianti, A. (2021). Efektivitas Media Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Penjaskes Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Adiraga*, 7(2), 63–76. <https://doi.org/10.36456/adiraga.v7i2.4570>
- Ramadhani, I. A., & Yudiono, H. (2020). Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar 3D. *Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 5, 136–144.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Saifudin, I., & Handayani, L. T. (2021). Pengenalan dan Pelatihan E-Modul Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru-Guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin Dalam Rangka Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Kekinian. *Abdi Indonesia*, 1(2), 126–134.
- Salsabila, S. P., & Syaban, M. B. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7896–7905. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649>
- Sari, P. M., & Fitriani. (2022). development of canva-based economic e-module on cooperative materials for class X social sciences at SMAN 1 Cerenti. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(1), 1–10.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information (Switzerland)*, 13(9), 1–20. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Vallee, A., Blacher, J., Cariou, A., & Sorbets, E. (2020). Blended learning compared to traditional learning in medical education: Systematic review and meta-analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 22(8), 1–19. <https://doi.org/10.2196/16504>
- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan e-modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 261–270. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/636>