

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Motivasi Belajar Materi Renang

Dea Salsabila^{1*}, Setiyo Hartoto², Nur Ahmad Arief³

^{1, 2} Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia. ³ Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* Correspondence: dea.22020@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of implementing video-based learning media on students' learning motivation in swimming lessons. The background of this study is based on the low learning motivation of students due to the use of conventional methods that are uninteresting and unsuitable for the learning styles of 21st-century students. The research method used is a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The population in this study consists of all eighth-grade students at SMP Negeri 3 Sidoarjo, totaling 224 students. The total sample size is 56 students. Data analysis techniques use SPSS. The instrument is in the form of a closed-ended questionnaire with a Likert scale. The results of the data analysis showed a significant increase in learning motivation in the experimental group compared to the control group. The average motivation score of the experimental group increased from 2.939 to 4.207, while the control group increased from 2.811 to 3.075. These findings reinforce that video-based learning media can deliver swimming material more effectively and enjoyably, while also building students' affective engagement. Thus, the use of educational videos is a relevant and innovative alternative strategy for enhancing students' learning motivation in physical education, particularly in swimming instruction.

Keyword: Learning media; learning motivation; swimming; canva video

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis video terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi renang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan metode konvensional yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa abad ke-21. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan *desain pretest-posttest control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Sidoarjo, yang berjumlah 224 siswa. Jumlah sampel total 56 siswa. Teknik analisis data menggunakan SPSS. Instrumen ini berbentuk angket tertutup dengan skala Likert. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Rata-rata skor motivasi kelompok eksperimen meningkat dari 2.939 menjadi 4.207, sementara kelompok kontrol meningkat dari 2.811 menjadi 3.075. Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis video mampu menyampaikan materi renang secara lebih efektif dan menyenangkan, sekaligus membangun keterlibatan afektif siswa. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran menjadi strategi alternatif yang relevan dan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK, khususnya materi renang.

Kata kunci: Media pembelajaran; motivasi belajar; renang; video canva

Received: 21 Juni 2025 | Revised: 24, 29 Juni, 2 Juli 2025

Accepted: 5 Juli 2025 | Published: 7 Juli 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Tingkat motivasi siswa sangat memengaruhi keterlibatan mereka dalam pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Salah satu materi yang sering dianggap sulit dan kurang diminati oleh siswa adalah renang. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas, rasa takut terhadap air, serta penyampaian materi yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik secara visual maupun emosional (Nirtha et al., 2024). Siswa dengan motivasi intrinsik yang kuat biasanya memiliki partisipasi aktif yang tinggi, menyelesaikan tugas dengan konsisten, dan pencapaian akademik yang luar biasa. Sayangnya, dinamika pembelajaran saat ini menunjukkan perbedaan antara pendekatan instruksional satu arah dan kecenderungan belajar generasi digital yang lebih visual, kontekstual, dan interaktif (Sudibyo et al., 2025) sehingga pendekatan pembelajaran konvensional seperti ceramah tidak lagi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi renang.

Jika strategi pembelajaran tidak dapat memenuhi kebutuhan afektif siswa, seperti rasa ingin tahu dan minat terhadap materi, dorongan belajar akan berkurang. Dalam konteks ini, tantangan utama pendidikan bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang relevan secara emosional agar siswa terdorong belajar secara mandiri dan berkelanjutan (Anggraini et al., 2025). Cara siswa mendapatkan informasi telah berubah karena transformasi digital. Sekarang, siswa dapat belajar dasar-dasar renang dengan menggunakan video pembelajaran yang menunjukkan teknik, gerakan, dan prosedur renang secara jelas dan berulang.

Media berbasis video memungkinkan siswa memahami teknik dasar renang dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar visual mereka (Nofridasari & Hidayati, 2024). Akibatnya, banyak siswa menunjukkan minat yang rendah dalam pelajaran, kurangnya upaya untuk bekerja sendiri, dan keterlibatan emosional yang rendah selama proses belajar. Pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21 justru menurunkan motivasi siswa, yang mengakibatkan hasil belajar yang lebih buruk (Haes et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan bagian penting dari upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna, sesuai dengan kebijakan dan platform belajar merdeka.

Salah satu jenis inovasi adalah penggunaan video pembelajaran untuk materi renang, yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membuat siswa merasa terhubung dengan materi yang diajarkan (Qur'ani & Anggraini, 2019). Video pembelajaran memungkinkan penggunaan narasi, visualisasi, dan interaksi untuk mendukung pemahaman siswa dan meningkatkan aspek afektif mereka, seperti minat dan keinginan untuk belajar. Sebaliknya, kebijakan pendidikan nasional seperti merdeka belajar dan platform merdeka mengajar mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan. Ini sejalan dengan inisiatif global yang didorong oleh UNESCO dan OECD untuk transformasi digital pendidikan (Yulizar et al., 2020).

Meskipun guru telah menggunakan berbagai metode pembelajaran di kelas, sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah (Lutfiwati, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara pendekatan pedagogis yang digunakan dan kebutuhan emosional serta gaya belajar siswa. Ketidaksesuaian ini menunjukkan betapa

pentingnya mencari strategi pembelajaran alternatif yang melibatkan keterlibatan emosional siswa daripada hanya menyampaikan materi dengan cara yang standar (Hidayat et al., 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang seberapa efektif pembelajaran video sebagai strategi alternatif yang relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21 dengan membandingkan tingkat motivasi siswa untuk belajar tentang subjek renang antara siswa yang menggunakan pembelajaran video dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Selain itu, penelitian ini menjawab perbedaan dari penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada hasil akademik atau hanya satu faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Penelitian ini mengeksplorasi berbagai aspek kognitif, afektif, dan perilaku dengan menggunakan teknologi digital dan teori motivasi belajar untuk memahami bagaimana video pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa secara keseluruhan (Zahwa & Syafi'i, 2022). Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan model pembelajaran PJOK yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan siswa modern. Metode baru yang ditawarkan oleh penelitian ini menggabungkan teknologi digital khususnya video pembelajaran dengan kerangka teoritik motivasi belajar untuk pendidikan dasar dan menengah (Rosa et al., 2024).

Inovasi terletak pada penggunaan video sebagai media interaktif yang dimaksudkan untuk mentransfer informasi serta memupuk keinginan siswa. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi teoritis dan praktis untuk membangun model pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan siswa abad ke-21. Sebagai solusi atas permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran renang, penelitian ini menawarkan pendekatan pembelajaran berbasis video yang tidak hanya menyajikan materi secara visual dan menarik, tetapi juga mampu merespons kebutuhan emosional serta gaya belajar siswa abad ke-21. Melalui eksperimen ini, diharapkan ditemukan bukti bahwa penggunaan video pembelajaran dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menjadi bagian dari upaya konkret dalam menjawab tantangan pedagogis saat ini dan membangun model pembelajaran PJOK yang lebih inovatif, kontekstual, dan relevan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) (Akhwani & Nurizka, 2021). Desain ini dipilih karena memungkinkan perbandingan antara kelompok eksperimen (eksperimen) dan kelompok kontrol (kontrol), meskipun peserta tidak dipilih secara acak. Metode ini berguna dalam konteks pendidikan formal di mana pengacakan penuh siswa tidak dapat dilakukan. Namun, seseorang masih dapat mengontrol pengaruh perawatan variabel dependen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Sidoarjo, yang berjumlah 224 siswa, tersebar dalam delapan kelas paralel (8A sampai 8H).

Populasi ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik akademik dan perkembangan kognitif siswa yang dibutuhkan dalam pelaksanaan perlakuan pembelajaran. Dari populasi tersebut, diambil dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas 8D dan 8E, dengan jumlah total 56 siswa. Setiap kelas terdiri dari 28 siswa, sehingga distribusi antara kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol adalah seimbang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesetaraan latar belakang akademik, tingkat kemampuan siswa yang relatif homogen, serta kesiapan mengikuti perlakuan yang diberikan.

Melalui teknik analisis ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi yang objektif tentang efektivitas media pembelajaran video dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, kelas 8D ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran melalui media video, sedangkan kelas 8E berfungsi sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Pemilihan dua kelas ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas kedua metode instruksi secara adil dan terkontrol. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi terbaru untuk mengolah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest angket motivasi belajar.

Sebelum dilakukan analisis utama, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Uji normalitas dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk, sedangkan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Setelah data memenuhi syarat analisis parametrik, digunakan uji-t sampel independen (independent sample t-test) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan media video dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Uji ini digunakan karena melibatkan dua kelompok yang tidak saling berhubungan dan bertujuan untuk membandingkan rata-rata hasil antara keduanya. Tingkat signifikansi yang digunakan dalam analisis ini adalah $\alpha = 0,05$, dengan ketentuan bahwa nilai $p < 0,05$ menunjukkan perbedaan yang signifikan. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar siswa yang dikembangkan berdasarkan teori motivasi belajar dari Pintrich. Instrumen ini dirancang untuk mengukur empat dimensi utama dalam motivasi belajar, yaitu:

1. Efikasi Diri – keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam belajar dan menyelesaikan tugas.
2. Tujuan Akademik – sejauh mana siswa memiliki orientasi tujuan dalam pembelajaran.
3. Ketekunan dalam Belajar – konsistensi siswa dalam menghadapi kesulitan dan tantangan belajar.
4. Motivasi Intrinsik – dorongan internal siswa untuk belajar karena merasa senang dan tertarik.

Instrumen ini berbentuk angket tertutup dengan skala Likert 4 poin, yaitu: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Angket terdiri dari 12 item pernyataan positif, masing-masing mewakili indikator dari keempat dimensi tersebut. Sebelum digunakan, validitas isi instrumen diuji melalui expert judgment oleh ahli pendidikan, dan reliabilitas diuji menggunakan program SPSS dengan teknik Cronbach's Alpha, dengan hasil nilai $\alpha > 0,70$ yang menunjukkan bahwa instrumen tergolong reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian. Tabel berikut menunjukkan interpretasi skor angket

motivasi belajar siswa berdasarkan skala Likert 4 poin dengan total 12 item pernyataan. Skor minimum adalah 12 dan skor maksimum adalah 48.

Tabel 1. Norma penilaian interpretasi skor angket motivasi belajar siswa berdasarkan skala Likert

Rentang Skor	Kategori Motivasi	Keterangan
41 – 48	Sangat Tinggi	Siswa menunjukkan motivasi belajar yang luar biasa, berorientasi pada tujuan, dan sangat mandiri.
33 – 40	Tinggi	Siswa memiliki motivasi belajar yang baik dan konsisten dalam belajar.
25 – 32	Sedang	Siswa memiliki motivasi belajar yang cukup, namun belum stabil atau konsisten.
12 – 24	Rendah	Siswa kurang termotivasi, cenderung pasif, dan memerlukan intervensi pembelajaran.

Keterangan Teknis:

- Jumlah item: 12 pernyataan
- Skala Likert: 1 (STS) – 4 (SS)
- Skor minimum: 12
- Skor maksimum: 48
- Interpretasi dilakukan berdasarkan total skor masing-masing responden.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada materi renang. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas data dan analisis deskriptif. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdistribusi secara normal, sedangkan analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data hasil penelitian, meliputi nilai rata-rata, median, standar deviasi, dan rentang nilai. Hasil dari kedua uji ini menjadi dasar untuk menentukan jenis uji statistik yang sesuai dalam menguji hipotesis penelitian.

Tabel 2. Analisis statistik deskriptif

Statistik	Pretest eksperimen	Posttest eksperimen	Pretest control	Posttest control
Mean	2.939	4.207	2.811	3.075
Median	3.000	4.200	2.900	3.178
Std. Deviation	.1912	.1274	.3270	.2648
Range	.8	.5	1.1	1.1
Minimum	2.4	3.9	2.0	2.4
Maximun	3.2	4.4	3.1	3.5

Tabel 2 menyajikan data statistik deskriptif mengenai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa baik kelompok eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan skor motivasi belajar setelah perlakuan. Rata-rata skor kelompok eksperimen

meningkat dari 2.939 pada pretest menjadi 4.207 pada posttest, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 2.811 menjadi 3.075. Nilai median juga mengalami peningkatan, dari 3.000 ke 4.200 pada kelompok eksperimen dan dari 2.900 ke 3.178 pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menunjukkan penyebaran data yang lebih stabil, ditandai dengan penurunan standar deviasi dari 0.1912 menjadi 0.1274, sementara kelompok kontrol menunjukkan penyebaran data yang lebih baik dengan penurunan standar deviasi dari 0.3270 menjadi 0.2648. Rentang nilai pada kelompok eksperimen menyempit dari 0.8 ke 0.5, sedangkan pada kelompok kontrol tetap di 1.1. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video lebih efektif dalam meningkatkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa, dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 3. Uji normalitas

Normality Test (Shapiro-Wilk)	Statistic	df	Sig
Pretest Eksperimen	0.958	28	0.182
Posttest Eksperimen	0.874	28	0.250
Pretest Kontrol	0.952	28	0.137
Posttest Kontrol	0.939	28	0.180

Tabel 3 menunjukkan Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data, baik pretest maupun posttest kelompok eksperimen, memiliki nilai signifikansi (Sig) di atas 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi untuk uji statistik parametrik lanjutan, yaitu uji paired sample t-test.

Tabel 4. Hasil paired sample T-Test

Variabel	Sig. (2-tailed)
Pretesteksperimen– Posttesteksperimen	.000
Pretestkontrol– Posttestkontrol	.000

Tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Nilai post-test lebih tinggi dibandingkan pretest, yang menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video melalui platform Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi renang. Temuan ini secara langsung menjawab pertanyaan penelitian bahwa media visual dan interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang sebelumnya dianggap kurang menarik atau menantang, seperti materi renang yang sulit dilakukan secara langsung di sekolah tanpa fasilitas kolam. Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Pintrich, yang menyatakan bahwa

motivasi belajar akan meningkat ketika siswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan, menarik, dan disampaikan dengan pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Dalam konteks ini, Canva berperan sebagai media yang mampu menyajikan materi renang dengan unsur visual, audio, dan animasi yang mendukung pembelajaran multisensori dan kontekstual. Siswa tidak hanya memperoleh informasi secara pasif, tetapi juga mengalami keterlibatan emosional dan kognitif melalui tayangan yang menarik. Hasil ini juga konsisten dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Riono & Fauzi, 2022), serta (Widiarti et al. 2024), yang menemukan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran PJOK berdampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian (Sanjaya & Rediani, 2022) juga menegaskan bahwa Canva efektif digunakan untuk menyusun materi visual olahraga yang meningkatkan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung teori yang ada, tetapi juga memperkuat temuan sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan jasmani. Namun demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan dalam hal penerapan Canva premium secara khusus untuk pembuatan video pembelajaran PJOK materi renang, yang belum banyak diangkat dalam penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan Canva untuk membuat infografis atau materi statis, sedangkan dalam penelitian ini, Canva dimanfaatkan secara dinamis untuk menghasilkan konten audiovisual yang kontekstual, lengkap dengan fitur animasi, background, dan ilustrasi gerakan.

Hal ini menjadikan pendekatan yang digunakan lebih relevan dengan kebutuhan belajar siswa SD saat ini yang terbiasa dengan konten digital yang bersifat interaktif. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa guru PJOK di sekolah dasar dapat memanfaatkan media berbasis video seperti Canva sebagai alternatif pembelajaran inovatif, terutama ketika keterbatasan fasilitas praktik menjadi kendala. Penggunaan media ini juga membuka peluang pengembangan keterampilan literasi digital baik untuk guru maupun siswa, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi dan karakter. Meski demikian, hasil penelitian ini juga perlu dilihat secara kritis.

Penelitian dilakukan hanya dalam lingkup satu sekolah dan durasi intervensi yang relatif singkat. Oleh karena itu, arah penelitian ke depan disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas media video ini dalam konteks yang lebih luas, dengan melibatkan jenjang sekolah berbeda, waktu perlakuan yang lebih panjang, serta analisis tambahan terhadap dampak jangka panjang terhadap hasil belajar lainnya seperti keterampilan motorik dan kepercayaan diri siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran menggunakan video berbasis Canva. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran PJOK pada materi renang (Riono & Fauzi, 2022).

Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan minat siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Canva, sebagai platform desain grafis yang user-friendly, memungkinkan guru menyusun materi renang seperti teknik dasar mengapung, meluncur, dan gaya dada dalam bentuk video pembelajaran yang informatif, menyenangkan,

dan mudah dipahami (Widiarti et al., 2024). Melalui video, siswa dapat menyimak gerakan renang secara visual dan mendetail, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk memahami dan mempraktikkan teknik tersebut.

Penggunaan Canva premium dalam video pembelajaran renang yang dilengkapi dengan elemen audio visual, backsound menarik, serta fitur pengaturan tempo tayangan, memberikan nilai lebih dibandingkan media konvensional (Syahrani & Wiza, 2024). Video ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, menunjukkan peningkatan minat belajar, dan terlibat aktif selama pembelajaran (Azfar & Sutiah, 2024). Pembelajaran renang yang disampaikan secara menyenangkan juga mampu menumbuhkan keterampilan sosial, kepercayaan diri, serta semangat sportivitas di antara siswa (Ariawan et al., 2023).

Penelitian sebelumnya oleh (Sanjaya & Rediani, 2022) juga menunjukkan bahwa Canva efektif digunakan dalam pembelajaran PJOK untuk menciptakan materi visual seperti infografis teknik olahraga. Dalam konteks pembelajaran renang, Canva dapat digunakan untuk membuat video instruksional yang menampilkan ilustrasi teknik berenang, teks bergerak, dan penjelasan audio yang mempermudah siswa dalam memahami setiap gerakan (Hadi et al., 2023). Guru dapat menyajikan teknik renang seperti pernapasan, posisi tubuh, hingga koordinasi gerakan secara runtut dan menarik. Keunggulan Canva juga terletak pada kemudahan akses dan antarmuka yang sederhana, sehingga siswa sekolah dasar sekalipun dapat menggunakannya dengan mudah (Rizky et al., 2022).

Canva menyediakan berbagai template dan elemen visual seperti gambar, ikon, animasi, dan stiker yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif (Siswahyudinata et al., 2024). Penggunaan Canva juga dapat dilakukan secara daring melalui berbagai perangkat, memudahkan siswa belajar kapan pun dan di mana pun mereka berada (Ahmad & Hasanuddin, 2024). Melihat gambar dan animasi teknik dasar berenang, siswa dapat lebih mudah memahami langkah-langkah yang harus dilakukan di kolam renang, seperti cara meluncur, bernapas, atau menggerakkan tangan dan kaki secara sinkron (Armen & Rahmadani, 2018). Pembelajaran PJOK yang sebelumnya dianggap kurang penting dibandingkan mata pelajaran akademik, kini dapat menjadi sarana efektif untuk membentuk karakter dan keterampilan fisik siswa (Efendi, 2022). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video melalui Canva merupakan pendekatan yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam materi renang. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna (Anam et al., 2017).

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video melalui Canva secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi renang. Media ini menyediakan tampilan visual, audio, dan animasi yang menarik sehingga membantu siswa memahami teknik dasar renang

seperti meluncur, mengapung, dan bernapas secara lebih mudah dan menyenangkan. Keterlibatan emosional dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar juga lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Kesimpulan ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa media video berbasis Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menyesuaikan dengan gaya belajar siswa abad ke-21 yang lebih visual, digital, dan interaktif. Selain itu, media video menjadikan pembelajaran PJOK yang bersifat praktik lebih konkret dan mudah dipahami meskipun tanpa demonstrasi langsung di lapangan.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru PJOK disarankan untuk memanfaatkan media berbasis video sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif di kelas. Hal ini penting sebagai respon terhadap tantangan pembelajaran masa kini yang menuntut kreativitas dan adaptasi teknologi dalam penyampaian materi. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas dan konteks sekolah tertentu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, durasi perlakuan yang singkat belum mampu menggambarkan dampak jangka panjang dari penggunaan media video. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, materi yang beragam, dan waktu implementasi yang lebih panjang.

Pernyataan Penulis

Saya selaku penulis pertama mewakili yang lain menyatakan bahwa artikel dibuat belum pernah di publis pada jurnal yang lain. Apabila dikemudian hari terbukti artikel ini hasil plagiasi, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturanjurnal porkesyang berlaku

Daftar Pustaka

- Ahmad, & Hasanuddin, I. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Renang Gaya Bebas pada Peserta Didik SMP Negeri 3 Palopo. *Prosiding Seminar Nasional*, 4(1), 166–174.
- Akhwani, & Nurizka, R. (2021). Meta-Analisis Quasi Eksperimental Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 446–454. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.706>
- Anam, M. S., Sugiarto, T., & Wahyudi, U. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Teknik Dasar Renang Gaya Bebas an Gaya Dada Mellui Video Compact Disk pada Kegiatan Ekstrakurikuler Renang di SMP Negeri 8 Malang. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1), 74–86. <http://dx.doi.org/10.17977/um040v1i1p74-86>
- Anggraini, F. P., Selamat, V., Rizky, A., & Safitri, S. (2025). Pendekatan Humanistik dalam Pembelajaran : Memanusiakan Siswa dalam Proses Pendidikan. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 201–216. <https://journal.appisi.or.id/index.php/sosial/article/view/790>
- Ariawan, I. K. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Model Addie pada Materi Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3), 245–251. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i3.66639>

- Armen, M., & Rahmadani, A. F. (2018). Kualitas Materi dan Aspek Isi Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Macromedia Flash 8 Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 54–67. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/olahraga/article/view/881>
- Azfar, F., & Sutiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis Artificial Intellegence (Ai) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar. *Islamika Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 6(4), 1497–1509. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/5193>
- Efendi, A. (2022). Pengembangan Multimedia Teknik Dasar Renang Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Kudus. *Jurnal Penjaskesrek*, 9(1), 52–63. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i1.1825>
- Hadi, H. Y., Hermawan, I., & Permadi, A. A. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Direct Instruction Melalui Pendekatan Media Video Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 36. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10708>
- Haes, P. E., Rahayu, W., Gorda, A. A. N. E. S., & Maheswari, A. A. I. A. (2023). Transformasi Pendidikan: Komunikasi Pembelajaran Digital Sekolah Dasar Anak Emas Denpasar. *Jurnal Sinestesia*, 13(2), 804–812. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/406>
- Hidayat, R., Robandi, B., & Fajriani, P. (2024). Pendekatan Pedagogik Untuk Mengatasi Keberagaman (Kemampuan Dan Gaya Belajar) Dalam Ruang Kelas. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 479–488. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19946>
- Lutfiwati, S. (2020). Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 54–63. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/5642>
- Nirtha, E., Hurit, A. A., & Purwanty, R. (2024). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat dan Motivasi Belajar Numerasi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v5i2.462>
- Nofridasari, E. A., & Hidayati, D. (2024). Transformasi Digital dan Penguatan Karakter Pancasila di Sekolah Dasar: Strategi Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 30–36. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2.38890>
- Qur'ani, H. B., & Anggraini, P. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Kontekstual, Berbasis Lingkungan Sosial untuk Sekolah Menengah Pertama. *Matapena: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 11–34. <https://ejurnal.unim.ac.id/index.php/matapena/article/view/486>
- Riono, & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Berbasis Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117–127. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1921>
- Rizky, H. M., Saifudin, A., & Makrifah, I. A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Materi Renang Gaya Bebas Kelas VII di MTs Sunan Kalijogo. *Patria Eduacational Journal (PEJ)*, 2(1), 94–105. <https://doi.org/10.28926/pej.v2i1.254>

- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Siswahyudinata, E., Sobarna, A., & Hambali, S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Renang Gaya Bebas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*, 1(1), 26–27. <https://www.semnapor.stkippasundan.ac.id/index.php/semnapor/article/view/72>
- Sanjaya, P. M. D., & Rediani, N. N. (2022). Pembelajaran Berbantuan Video Model Latihan Renang Gaya Bebas Terhadap Penguasaan Gaya Bebas dan Kecepatan Renang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 295–303. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.50248>
- Sudibyo, S., Kurniawati, & Abrar. (2025). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Infografis dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan*, 11(1), 20–38. <https://doi.org/10.29408/jhm.v11i1.28207>
- Syahrani, D. A., & Wiza, R. (2024). Pemanfaatan Media Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Islam di SDN 36 Koto Panjang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(3), 50–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/5494>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965>
- Yulizar, I., Yani, Y., Putri, D., Ritonga, A. S., Sinaga, E., & Ansori, A. (2020). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Belajar Dribble Bolabasket. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 50–59. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5122](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5122)
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>