

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA UNTUK Mendukung Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Materi Gerak Locomotor

Taufik Bayu Mulyono¹, M.Hidayat²

Email : uyab.staycool@gmail.com¹, dayathidayat9916@gmail.com²

^{1,2} MIN 3 Mojokerto

Jl. Sumput, Pesantren, Medali, Kec. Puri, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur 61363

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 02, 2026

Revised April 13, 2026

Accepted Juni 13, 2026

Kata Kunci:

Canva, PJOK, Pembelajaran Digital

Keywords:

Canva, PE, Digital Learning

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis Canva ini didasari dari hasil observasi terkait dengan karakteristik peserta didik dalam pada saat mengikuti kegiatan belajar. Fokus dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran PJOK Madrasah Ibtidaiyyah kelas IV pada materi gerak lokomotor dengan menggunakan Canva. Desain menggunakan model Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE). Pelaksanaan penelitian ini di Min 3 Mojokerto kelas IV dengan jumlah peserta didik 24 yang dipilih secara acak. Uji validitas dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain. Sedangkan uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Selanjutnya, instrumen penelitian menggunakan angket terdiri dari angket uji validitas ahli media, ahli materi, dan ahli desain. Data dari angket dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil pengembangan produk penelitian diketahui penilaian validasi ahli keseluruhan memberikan penilaian bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dengan nilai oprasional tiap validator yaitu 3,75. Hasil uji coba penilaian pendidik diketahui produk media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran gerak lokomotor diketahui nilai kelayakan sebesar 3,70 dengan kriteria Layak Digunakan. Nilai uji tiap peserta didik 3.5 dengan kriteria Baik. Nilai rata-rata uji operasional tiap peserta didik tersebut jika dimasukkan pada kategori kelayakan maka masuk pada kriteria Baik. Kesimpulan dari hasil penelitian yaitu produk yang dikembangkan Layak digunakan tanpa revisi dan dapat dimanfaatkan oleh guru di sekolah.

ABSTRACT

This research on developing PJOK learning media based on Canva is based on observations related to students' characteristics during learning activities. The focus of this study is to develop PJOK learning media for fourth-grade Madrasah Ibtidaiyyah students on locomotor movement material using Canva. The design uses the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. The research was conducted at MIN 3 Mojokerto with fourth-grade students, totaling 24, who were randomly selected. Validity tests were carried out by media experts, material experts, and design experts. Meanwhile, trials were conducted to determine the feasibility level of the developed product. Furthermore, the research instruments used questionnaires, consisting of validity test questionnaires from media experts, material experts, and design experts. The data from the questionnaires were analyzed using quantitative descriptive methods. The results of the research product development showed that overall expert validation assessments rated

the product as suitable for use, with each validator giving an operational score of 3.75. Trial assessments by educators indicated that the Canva-based learning media for teaching locomotor movements received a feasibility score of 3.70, categorized as Suitable for Use. Each student's test score averaged 3.5, with a Good rating. The average operational test score for each student, when placed into the feasibility category, also falls under Good. In conclusion, the developed product is suitable for use without revisions and can be utilized by teachers in schools.

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia berorientasi pada pemberian ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhan, potensi, dan karakteristiknya. Konsep kebebasan belajar tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan nonakademik (soft skills), memperkuat karakter, memahami materi esensial secara mendalam, serta mengikuti proses pembelajaran yang lebih adaptif dan fleksibel (Ainia, 2020). Selain itu, implementasi Merdeka Belajar juga diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi seluruh pihak yang terlibat dalam pendidikan, termasuk guru, peserta didik, maupun orang tua (Indonesia, 2019).

Prinsip tersebut seharusnya juga tercermin dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di kelas IV MIN 3 Mojokerto. Seluruh komponen pembelajaran idealnya mampu mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk berkembang. Berdasarkan Buku Panduan Guru PJOK, evaluasi kondisi peserta didik dapat dilakukan melalui refleksi diri yang mencakup berbagai indikator sikap, seperti kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran olahraga, kemampuan mengatasi hambatan saat beraktivitas fisik, kemandirian dalam mencapai tujuan belajar, kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri, kerja sama dalam kelompok, pembagian peran dalam tugas kelompok, kebiasaan menyapa orang lain, serta kepedulian terhadap kebersihan lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya (Muhajir & Gunawan, 2022; Muhajir & Raushanfikri, 2022).

Namun demikian, kondisi yang ditemukan di lapangan belum sepenuhnya sesuai dengan harapan tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi diri peserta didik di MIN 3 Mojokerto, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK. Sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat kesungguhan yang masih rendah ketika mengikuti pelajaran olahraga. Selain itu, mereka mengaku mengalami kesulitan dalam menghadapi berbagai tantangan selama aktivitas fisik berlangsung. Kemandirian dalam belajar juga belum berkembang secara optimal, demikian pula kemampuan bekerja sama dalam kelompok yang masih tergolong rendah.

Hasil analisis menunjukkan bahwa beberapa indikator seperti kebiasaan menyapa orang yang dikenal dan menjaga kebersihan lingkungan bukan merupakan masalah utama. Sebaliknya, aspek yang berkaitan dengan motivasi belajar, kemampuan mengatasi hambatan, kemandirian, serta kolaborasi kelompok menjadi persoalan yang perlu segera ditangani. Kondisi tersebut berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran PJOK apabila tidak diberikan solusi yang tepat.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai akar permasalahan tersebut, peneliti bersama guru melakukan identifikasi dari berbagai aspek, baik yang berasal dari peserta didik maupun perangkat pembelajaran yang

digunakan. Salah satu komponen yang menjadi perhatian utama adalah media pembelajaran. Media memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian informasi dan materi dari guru kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, guru PJOK di MIN 3 Mojokerto masih mengandalkan buku peserta didik dan presentasi PowerPoint dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang relatif terbatas tersebut dinilai kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Padahal, media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi, menumbuhkan motivasi belajar, serta memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik (Nurfadillah et al., 2021). Selain itu, media juga dapat membantu memusatkan perhatian peserta didik, menyusun materi secara sistematis, menyamakan persepsi, serta memberikan rangsangan yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Pagarra et al., 2022). Oleh karena itu, pemilihan media harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti kesesuaian dengan materi, kemampuan guru dalam menggunakannya, kualitas media, efisiensi waktu penyusunan, serta karakteristik dan tingkat perkembangan berpikir peserta didik (Anggraeni & Sari, 2022).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Akmalia et al. (2021) membuktikan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Canva layak digunakan dan mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Sementara itu, Ratnaningrum et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan e-media berbantuan Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran seni tari.

Temuan tersebut menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan platform Canva. Canva merupakan aplikasi desain digital yang mengintegrasikan unsur audio dan visual sehingga memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif (Nurdiansyah et al., 2018). Berbagai fitur yang tersedia memungkinkan pengguna membuat materi berbentuk video, animasi, ilustrasi, maupun presentasi dengan proses yang relatif mudah. Selain itu, Canva menyediakan beragam pilihan template, efek visual, animasi, serta pengaturan durasi yang sederhana sehingga mendukung terciptanya media pembelajaran yang lebih kreatif (Garsinia et al., 2020).

Dari sisi karakteristik peserta didik sekolah dasar, penggunaan Canva juga dinilai relevan. Anak usia Madrasah Ibtidaiyah pada umumnya memiliki kecenderungan menyukai aktivitas bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman yang menarik. Berbeda dengan orang dewasa yang mampu duduk dalam waktu lama, anak-anak cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dan membutuhkan variasi aktivitas untuk mempertahankan fokus belajar (Honggowiyono, 2015). Oleh karena itu, media pembelajaran yang kaya unsur visual dan interaktif sangat sesuai untuk mendukung proses belajar mereka.

Selain berfungsi sebagai media penyampaian materi, Canva juga dapat mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik. Penggunaannya memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi ide, membangun pengetahuan secara mandiri, serta mengembangkan keterampilan metakognitif yang mendukung kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) (Harianja & Anwar, 2021).

Berdasarkan hasil observasi lapangan serta kajian teoritis yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dipandang sebagai alternatif solusi yang tepat untuk mengatasi berbagai kendala pembelajaran PJOK di kelas IV MIN 3

Mojokerto. Media ini dikembangkan pada materi gerak lokomotif yang mencakup aspek keterampilan gerak, pemahaman konsep gerak, dan pemanfaatan gerak dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengembangan media pembelajaran tersebut, diharapkan kualitas proses pembelajaran PJO dapat meningkat sehingga berbagai permasalahan yang selama ini dihadapi peserta didik dapat diminimalkan secara optimal.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Aldoobie, 2015). Model tersebut digunakan sebagai pedoman sistematis dalam merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi produk yang dihasilkan.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di MIN 3 Mojokerto, dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV, sedangkan penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik simple random sampling sehingga setiap peserta didik memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai responden penelitian (Sugiyono, 2017a). Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 24 peserta didik, mengacu pada penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Ardianti et al. (2023).

Tahap pengujian produk menggunakan pendekatan pre-experimental design dengan pola one-shot case study, yaitu pengukuran dilakukan setelah perlakuan diberikan kepada subjek penelitian (Sugiyono, 2017). Teknik pengumpulan data dilakukan secara terencana dan sistematis guna memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian (Nazir, 2014).

Instrumen penelitian terdiri atas beberapa jenis. Pertama, instrumen validasi yang digunakan oleh para ahli, meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Kedua, instrumen penilaian guru yang digunakan untuk mengevaluasi aspek isi materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian sintaks pembelajaran berbasis Canva. Ketiga, instrumen yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keterterimaan produk sebagai pengguna utama media pembelajaran yang dikembangkan.

Seluruh instrumen disusun menggunakan skala Likert lima tingkat, yang memungkinkan responden memberikan penilaian berdasarkan tingkat persetujuan terhadap setiap pernyataan yang diajukan (Sugiyono, 2017b).

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan. Penentuan

kategori kelayakan dilakukan berdasarkan interval skor yang telah ditetapkan sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Produk

Skor	Rentang Skor	Kriteria	Kesimpulan
5	$x > 4,2$	Sangat Baik	Layak dijadikan contoh
4	$3,4 < x \leq 4,2$	Baik	Layak digunakan tanpa revisi
3	$2,6 < x \leq 3,4$	Cukup	Layak digunakan dengan sedikit revisi
2	$1,8 \leq x \leq 2,6$	Kurang	Layak digunakan dengan banyak revisi
1	$x < 1,80$	Sangat Kurang	Belum layak digunakan

(Nugroho et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari rangkaian kegiatan pengembangan dan pengujian produk, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva untuk peserta didik kelas IV MIN 3 Mojokerto. Tahapan pengujian yang dilakukan meliputi validasi ahli, penilaian oleh pendidik, serta uji coba penggunaan produk oleh peserta didik.

Proses validasi melibatkan tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Selain itu, evaluasi praktikalitas media dilakukan oleh seorang guru sebagai pengguna sekaligus rekan sejawat peneliti. Tahap uji coba produk melibatkan 24 peserta didik kelas IV MIN 3 Mojokerto sebagai subjek penelitian.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,75 dan termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, para validator tetap memberikan sejumlah rekomendasi sebagai bahan penyempurnaan produk.

Masukan dari ahli materi menitikberatkan pada perlunya penambahan penjelasan yang lebih rinci pada aktivitas pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan. Selain itu, diperlukan keterangan tambahan pada beberapa ilustrasi dan gambar sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan sistematis. Sementara itu, ahli desain menyarankan penyesuaian elemen visual, khususnya pada penggunaan gambar animasi, agar lebih selaras dengan judul dan isi materi yang disajikan.

Tahap berikutnya adalah penilaian oleh pendidik yang dilakukan menggunakan instrumen berisi 23 butir pernyataan. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari aspek isi, tampilan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian sintaks pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan hasil penilaian guru, aspek kualitas isi dan materi memperoleh total skor 44 dengan rata-rata skor 4 yang termasuk kategori Sangat Baik. Pada aspek tampilan media, diperoleh skor 16 dengan rata-rata 4 sehingga juga masuk dalam kategori Sangat Baik. Aspek penggunaan media mendapatkan skor yang menunjukkan kategori Sangat Baik dengan rata-rata nilai 4. Demikian pula pada aspek sintaks pembelajaran yang memperoleh skor rata-rata 4 dan diklasifikasikan sebagai Sangat Baik. Secara keseluruhan, hasil penilaian pendidik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Hasil uji coba produk kepada peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh peserta didik mencapai 3,5 dan termasuk dalam kategori Baik. Jika dikonversikan ke dalam interval kelayakan yang telah ditetapkan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori Layak Digunakan Tanpa Revisi.

Kelayakan produk juga didukung oleh peningkatan hasil belajar peserta didik yang terlihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Sebelum penggunaan media pembelajaran, rata-rata hasil keterampilan gerak peserta didik mencapai 72,9. Setelah penerapan media berbasis Canva, nilai rata-rata meningkat menjadi 85,5. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan temuan selama proses implementasi, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan media yang dikembangkan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Audia dan Sutaryono (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memadukan unsur animasi dan *motion graphics* mampu meningkatkan keterampilan gerak peserta didik.

Keunggulan Canva sebagai platform pengembangan media juga menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Fitur-fitur seperti pengaturan durasi video, efek animasi, dan penyajian visual yang menarik memungkinkan materi disampaikan secara lebih efektif (Puspitarini et al., 2019). Selain itu, media berbasis Canva memiliki sejumlah kelebihan, antara lain mudah digunakan, mampu mengakomodasi berbagai indera belajar, dapat diterapkan pada kelompok besar, lebih variatif, serta memfasilitasi interaksi dan umpan balik antara guru dan peserta didik.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Melalui pendekatan tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengemukakan ide, mempraktikkan gerak lokomotor melalui berbagai aktivitas permainan, serta bekerja sama dalam merancang dan melaksanakan tugas kelompok.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah melalui beberapa tahapan penting dalam pembelajaran berbasis proyek, mulai dari mengidentifikasi masalah, menyusun rencana kegiatan, mengatur jadwal pelaksanaan, melakukan pemantauan proses, menguji hasil kegiatan, hingga melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang diperoleh (Hosnan, 2014). Dengan demikian, pembelajaran berbasis *canva* memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan kemampuan sosial, serta mengembangkan keterampilan kerja sama dalam kelompok.

Dalam upaya diseminasi dan penerapan produk secara lebih luas, perlu mempertimbangkan berbagai faktor seperti kondisi sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana, kesesuaian dengan karakteristik materi, serta kebutuhan pengguna. Selain itu, media pembelajaran berbasis Canva masih memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut, misalnya dengan menambahkan unsur video interaktif, audio, simulasi, maupun fitur pembelajaran lainnya sehingga dapat memperkaya variasi media pembelajaran PJOK baik di dalam maupun di luar kelas.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 3,75 dari para validator dan termasuk dalam kategori Layak Digunakan. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, hasil penilaian oleh pendidik menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva pada materi gerak lokomotor memperoleh skor kelayakan sebesar 3,70 yang termasuk dalam kategori Layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara efektif sebagai pendukung pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil uji coba kepada peserta didik, diperoleh rata-rata skor sebesar 3,5 dengan kategori Baik. Jika dikonversikan ke dalam interval kelayakan, skor tersebut menunjukkan bahwa produk berada pada kategori Layak Digunakan Tanpa Revisi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran gerak lokomotor pada peserta didik sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan subjek penelitian pada jenjang kelas yang berbeda serta melibatkan lebih banyak sekolah. Selain itu, kolaborasi dengan kelompok kerja guru (KKG) maupun organisasi profesi guru PJOK perlu dilakukan agar pengembangan media pembelajaran dapat menjangkau materi yang lebih beragam dan menghasilkan produk yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka belajar dalam pandangan Ki Hadjar Dewantara dan relevansinya bagi pengembangan pendidikan karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development of Canva animation learning media in improving understanding of mathematical concepts. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning*, 4(2), 105–116. <https://doi.org/10.29103/mjml.v4i2.5710>
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72.
- Anggraeni, N. K. P., & Sari, R. K. (2022). Pandangan mahasiswa terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 762–771. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14066>
- Ardianti, D., Hartono, R., & Wibowo, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran pengenalan huruf berbasis Android bagi anak tunagrahita. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 144–154.
- Audia, L. W., & Sutaryono, S. (2021). Development of motion graphic animation media to improve rhythmic gymnastics skills. *Elementary School Teacher*, 5(1).
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software Canva pada materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3(2), 44–51. <https://doi.org/10.26740/jrpihm.v3n2.p44-51>
- Harianja, W., & Anwar, M. (2021). Perancangan modul pembelajaran berbasis HOTS dengan Canva Design pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 218–225. <https://doi.org/10.29210/30031172000>

- Honggowiyono, P. (2015). *Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik untuk guru dan calon guru*. Penerbit Gunung Samudera.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Media Indonesia. (2019). *Merdeka belajar menuju pendidikan ideal*.
<https://mediaindonesia.com/humaniora/278427/merdeka-belajar-menuju-pendidikan-ideal>
- Muhajir, & Gunawan, A. (2022). *Buku panduan guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk SD/MI kelas IV*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/PJOK-BG-KLS-IV.pdf>
- Muhajir, & Raushanfikri, Z. (2022). *Buku panduan guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk SD/MI kelas I*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/PJOK-BG-KLS-I.pdf>
- Nazir, M. (2014). *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nugroho, Y. D., Mintarto, E., & Khamidi, A. (2021). Kondisi kebugaran jasmani siswa overweight selama pandemi COVID-19. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 69–82.
<https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1390>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. E., & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada perkuliahan pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farliya, T., Pamungkas, S. W., & Jamirullah, R. F. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis poster pada materi perubahan wujud benda kelas V di SDN Sarakan II Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
<http://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono. (2019). Development of video media based on Canva in social sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198–205. <https://doi.org/10.24331/ijere.518054>
- Ratnaningrum, I., Nurharini, A., Supriyanto, T., Yulianto, S., & Andrijati, N. (2021). The use of Canva online animation video-based education media in dance learning in primary schools during the COVID-19 pandemic. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 3701–3707.
<https://doi.org/10.46254/an11.20210670>
- Sugiyono. (2017a). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.