Multilateral Journal

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis canva site pada materi lompat jauh siswa smp kelas ...

Cek Naskah 2

Articles

Lambung Mangkurat University

Document Details

Submission ID
trn:oid:::1:3499122956

Submission Date
Mar 6, 2026, 10:55 AM GMT+7

Download Date
Mar 6, 2026, 10:58 AM GMT+7

File Name
5_25329-76702-2-CE_Syifa_Ethika_Juanda_155_175.docx

File Size
574.7 KB

19 Pages

5,595 Words

36,473 Characters

9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

9% Internet sources
10% Publications
4% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

9% Internet sources
10% Publications
4% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
jurnal.untan.ac.id		2%
2	Internet	
f.library.uny.ac.id		2%
3	Internet	
eprints.uny.ac.id		<1%
4	Internet	
repository.uinpalopo.ac.id		<1%
5	Student papers	
Pittsford Sutherland High School		<1%
6	Internet	
journal-laaroiba.com		<1%
7	Publication	
I. Damayanti, J. Nuraini, S. Farhana, A. Nurussama. "Pengembangan Media Pemb...		<1%
8	Internet	
eprints.walisongo.ac.id		<1%
9	Publication	
Rizki Amirul Huda, Khizanatul Hikmah. "Liveworksheets E-LKPD Development for ...		<1%
10	Internet	
repository.radenintan.ac.id		<1%

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *canva site* pada materi lompat jauh siswa smp kelas viii di kabupaten dan kota malang

Development of interactive multimedia learning media based on the Canva Site for long jump material for grade viii junior high school students in malang regency and city

Syifa Ethika juanda[1], Siti Nurrochmah[2], Ari Wibowo Kurniawan[3]
[1,2,3] Universitas Negeri Malang, Indonesia
Email: syifaethika38@gmail.com[1], siti.nurrochmah.fik@um.ac.id[2], ari.wibowo.fik@um.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* pada materi lompat jauh untuk siswa kelas VIII SMP di Kabupaten dan Kota Malang serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas VIII SMP dengan jumlah sampel sebanyak 120 siswa, serta validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran PJOK. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi dan angket respon pengguna. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* memperoleh nilai rata-rata sebesar 92%. Setiap aspek penilaian, yaitu kemenarikan (90%), kesesuaian (92%), kebermanfaatan (92%), kejelasan (92%), dan kelayakan (94%), berada pada rentang 85%-100% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, dan kejelasan materi. demikian, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PJOK pada materi lompat jauh siswa kelas VIII SMP. Kontribusi penelitian ini adalah menyediakan inovasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva Site* yang dapat menjadi alternatif pendukung pembelajaran PJOK, khususnya materi lompat jauh, serta mendorong pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran; lompat jauh; pjok.

This study aims to develop an interactive multimedia learning media based on Canva Site for long jump material for eighth-grade junior high school students in Malang Regency and Malang City, as well as to determine the feasibility level of the developed media. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects involved eighth-grade junior high school students with a total sample of 120 students, as well as validators consisting of material experts, media experts, and Physical Education (PJOK) learning practitioners. Data collection techniques used validation questionnaires and user response questionnaires. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis in the form of percentages. The results showed that the Canva Site–based

interactive multimedia learning media obtained an average score of 92%. Each assessment aspect, namely attractiveness (90%), suitability (92%), usefulness (92%), clarity (92%), and feasibility (94%), was within the range of 85%–100% and categorized as highly feasible. Therefore, the developed media is declared highly suitable for use in learning. In addition, the results of student trials indicated very positive responses toward the appearance, ease of use, and clarity of the material.Thus, the Canva Site–based interactive multimedia learning media is feasible to be used as a supporting learning medium in Physical Education (PJOK), particularly for long jump material for eighth-grade junior high school students. The contribution of this study is providing an innovative Canva Site–based interactive learning media that can serve as an alternative support for Physical Education learning, especially in long jump material, while encouraging the utilization of technology to improve learning quality and student engagement in the learning process.

Key words: *Learning media; long jump; physical education.*

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 23 Januari 2026
Disetujui : 03 Maret 2026
Tersedia secara *online* Februari 2026
Doi:
http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v25i1.25329

Alamat Korespondesi:

Syifa Ethika Juanda
Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Indonesia
Email:
syifaethika38@gmail.com

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat, sektor pendidikan mengalami banyak perubahan besar. Beragam inovasi dan temuan baru terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui pendidikan, individu diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap, sehingga dapat menyesuaikan diri dan bersaing dalam menghadapi tuntutan masa depan. Pada dasarnya, pendidikan adalah upaya terorganisir dan disengaja untuk menyediakan lingkungan dan prosedur pembelajaran yang memotivasi individu untuk mencapai potensi penuh mereka. Penguatan unsur spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter mulia, dan kemampuan sosial lainnya merupakan bagian dari hal ini (Erfayliana & Kusumawati, 2020). Dalam konteks pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia terus mengalami pembaruan guna meningkatkan kualitas dan relevansinya dengan kebutuhan pembangunan bangsa. Berbagai langkah telah ditempuh, seperti meningkatkan mutu pengajaran, menyempurnakan kurikulum, mengadopsi teknik belajar yang kreatif, serta menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang mendukung kegiatan edukasi. Tujuan dari pendidikan adalah menjadikan proses belajar lebih efektif, bermakna, dan berfokus pada perkembangan siswa. Untuk mencapainya, diperlukan penyelenggaraan

pendidikan yang sistematis, terstruktur, dan berkesinambungan guna mengoptimalkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Mashud (2018), melalui pendidikan jasmani, siswa dapat aktif bergerak, menjaga kebugaran tubuh, dan membiasakan diri dengan pola hidup sehat. Pada prinsipnya, pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang bertujuan menghasilkan perubahan secara menyeluruh, baik pada aspek fisik, mental, serta emosional. Menurut Sulaksono (2021), pendidikan jasmani berkaitan erat dengan perkembangan kemampuan gerak manusia, mencakup aspek fisik, kognitif, dan emosional. Melalui pendidikan jasmani, peserta didik tidak hanya difokuskan pada aspek fisik, melainkan juga dibentuk sikap, karakter, serta kemampuan berpikirnya. Dengan demikian, pendidikan jasmani dapat menjadi sarana untuk mengembangkan potensi diri, meningkatkan aktivitas fisik, serta membentuk sikap dan karakter positif melalui proses sosialisasi yang terarah. Secara keseluruhan, pendidikan jasmani tidak hanya berperan sebagai bagian penting dalam kehidupan manusia, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan kondisi fisik dan kebugaran individu. Melalui pembelajaran PJOK, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan keterampilan, tingkat kebugaran, pengetahuan, serta sikap yang mendukung tumbuh kembang dan kesejahteraan peserta didik secara maksimal (Walton-Fisette & Wuest, 2018). Pada abad ke-21, pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) saat ini dituntut untuk mampu menjawab tantangan melalui penerapan metode pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan berorientasi pada peserta didik (Angga & Sari, 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, muncul berbagai peluang untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif (Hanafi, 2025).

Media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk materi yang memerlukan pemahaman visual tentang gerakan, seperti cabang olahraga atletik, terutama nomor lompat jauh. Dalam lompat jauh, siswa harus bisa melakukan awalan, tolakan, gerakan melayang, dan mendarat (Asyqari et al., 2024). Dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, siswa mempelajari berbagai cabang olahraga yang tercantum dalam kurikulum pendidikan. Karena berjalan, berlari, melompat, dan melempar adalah aktivitas dasar manusia, atletik merupakan bidang yang sangat penting untuk diperhatikan. Salah satu keterampilan yang diajarkan dalam atletik adalah lompat jauh, yang sangat penting untuk meningkatkan perkembangan fisik anak-anak karena membutuhkan kekuatan, kecepatan, keseimbangan, dan koordinasi. Secara teknis, lompat jauh adalah latihan yang tujuannya adalah melompat sejauh mungkin selama fase awalan, tolakan, periode di udara, dan pendaratan. Jongkok, berjalan di udara, dan teknik menggantung adalah beberapa bentuk yang digunakan dalam lompat jauh. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa sekaligus penyampaian informasi. Tanpa

media yang tepat, komunikasi pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Media digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (PJOK) untuk membantu siswa memvisualisasikan dan memahami gerakan. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan kualitas proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pendidikan. Selain itu, media meminimalkan sejumlah kendala dengan memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel tanpa dibatasi oleh waktu atau lokasi. Akibatnya, media pendidikan secara strategis berkontribusi pada efektivitas latihan pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Wijaya dan Kanca (2019) yang memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Selain itu, Hasana et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran serta memberikan kesempatan belajar yang lebih luas bagi peserta didik. Pemanfaatan alat pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu pilihan baru yang dibawa oleh kemajuan teknologi informasi ke bidang pendidikan. Guru dan siswa dapat menggunakan media yang mudah diakses ini untuk membantu proses pembelajaran. Nama "multimedia" berasal dari kata "multi" yang berarti banyak, dan "media" yang menggambarkan cara informasi dikomunikasikan, termasuk teks, gambar, audio, dan video. Oleh karena itu, campuran beberapa jenis media yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan kepada orang dapat disebut sebagai multimedia.

Multimedia dapat menyampaikan informasi dalam konteks pendidikan dengan cara yang lebih nyata, mudah dipahami, dan jelas. Menurut Vaisarova et al (2024), penggunaan multimedia dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan daya ingat serta transfer pengetahuan karena peserta didik memperoleh informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan. Multimedia interaktif juga menjadikan konsep dan keterampilan lebih menarik serta lebih mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan teknologi ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar (Gunawan, 2021). Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi di lapangan serta angket yang disebarkan kepada siswa SMP Negeri 4 Kepanjen dan SMP Katolik Santa Maria 2 Kota Malang, diperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran PJOK, khususnya materi lompat jauh. Data dari angket mengungkapkan bahwa semua peserta didik (100%) telah menerima materi lompat jauh, menegaskan bahwa materi ini merupakan bagian rutin kurikulum SMP. Namun demikian, mayoritas siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi tersebut. Kesulitan utama berkaitan dengan pemahaman komponen teknik dasar lompat jauh, termasuk tahap awalan, tolakan, fase melayang, serta pendaratan yang memerlukan visualisasi gerakan yang jelas dan berurutan. Selama ini,

pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvensional, dan 63% siswa menyatakan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung materi ini. Media yang paling sering digunakan adalah modul (63%) dan buku teks (17%), yang dianggap belum mampu memberikan gambaran gerak secara konkret. Selain itu, 60% siswa menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan masih kurang mendukung proses pembelajaran lompat jauh secara optimal. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku atau penjelasan lisan membuat peserta didik mengalami kesulitan membayangkan dan melaksanakan gerakan dengan benar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi PJOK yang bersifat praktik dengan media pembelajaran yang digunakan. Masalah ini menekankan pentingnya menciptakan materi pendidikan yang dapat secara interaktif, metodis, dan jelas memvisualisasikan strategi dasar lompat jauh.

Media tidak hanya menyampaikan informasi secara tekstual tetapi juga menunjukkan gerakan yang dapat dilihat siswa berulang kali sangat diperlukan untuk pengajaran lompat jauh yang efektif. Siswa sering kesulitan memahami dan menguasai metode lompat jauh tanpa bantuan media yang tepat, yang menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, pembuatan materi pendidikan berbasis teknologi sangat penting, terutama yang dapat memberikan visualisasi gerakan yang jelas, interaktif, dan mudah diakses kepada siswa. Banyak penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat penggunaan multimedia interaktif dalam pengajaran pendidikan jasmani (PJOK), termasuk peningkatan pemahaman dan peningkatan keterlibatan siswa. Kurniawan (2018) mengembangkan model pembelajaran multimedia untuk materi keterampilan senam, dan temuan penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan kemampuan siswa melalui penggunaan media ini. Penelitian Kurniawan et al. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif untuk latihan kebugaran fisik dengan fokus pada kelentukan dikembangkan di SMP, dan hasil menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan serta mempermudah siswa menguasai materi.

Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Analicia dan Yogica (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual *Canva* termasuk media yang valid serta praktis digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, Rahmatullah et al. (2020) menemukan bahwa materi pembelajaran audiovisual yang dibuat menggunakan *Canva* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan bermanfaat untuk pembelajaran tatap muka maupun virtual. Efektivitas dan kesesuaian materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk digunakan dalam pengajaran pendidikan jasmani (PJOK) telah dibuktikan oleh sejumlah penelitian sebelumnya. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan potensi yang sangat besar untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Seluruh peserta didik (100%) memiliki perangkat pendukung seperti *handphone*

atau laptop yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran digital, dan 70% peserta didik memiliki akses internet yang memadai. Data ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana dasar untuk penerapan pembelajaran berbasis digital telah tersedia dan memungkinkan untuk dimanfaatkan secara optimal. Penggunaan media pembelajaran interaktif memperoleh respons positif dari peserta didik. Selain itu, sebagian besar peserta didik (100%) mengungkapkan bahwa penggunaan media visual dan multimedia membantu mereka memahami teknik lompat jauh lebih cepat dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berbasis buku. Terbatasnya variasi dalam metode pengajaran serta ketersediaan media pembelajaran yang minim berpengaruh langsung terhadap rendahnya motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif. Situs *Canva*, sebagai salah satu pilihan platform pembuatan *website* interaktif, menawarkan berbagai keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Canva Site adalah salah satu fitur dalam aplikasi *Canva* yang memudahkan pengguna untuk membuat *website* atau situs *web* secara cepat tanpa perlu keahlian coding yang mendalam. Penerapan integrasi ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mencegah kebosanan, sehingga memfasilitasi kelancaran proses pembelajaran (Özerk, 2020). Sebagai alat desain grafis yang mudah digunakan, *Canva* terbukti efektif dalam mendukung pengembangan inovasi pendidikan melalui berbagai fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan konten visual secara cepat dan menarik. *Canva* menawarkan berbagai peluang untuk memperkaya proses pembelajaran. *Platform* ini memudahkan pendidik dalam mengembangkan konten pembelajaran berkualitas. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk materi lompat jauh, *Canva Site* sangat relevan digunakan karena mampu menyajikan konten multimedia yang beragam dalam satu *platform* yang mudah diakses. *Platform* ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan media pembelajaran yang menyajikan materi lompat jauh secara dinamis dan menarik, seperti ilustrasi teknik dasar, video tutorial gerakan, infografis interaktif, serta kuis dan latihan yang dapat membantu siswa memahami setiap fase gerakan lompat jauh secara detail. Siswa dapat belajar secara fleksibel tanpa dibatasi oleh waktu atau lokasi berkat fungsionalitas adaptif situs *web Canva*, yang membuat materi pembelajaran dapat diakses di berbagai perangkat.

Secara teoritis, pembelajaran pendidikan jasmani menuntut integrasi antara pemahaman konsep dan keterampilan motorik melalui visualisasi gerak yang sistematis dan berulang. Akan tetapi, pengembangan media pembelajaran pada materi atletik khususnya lompat jauh masih belum banyak mengakomodasi prinsip multimedia interaktif yang menggabungkan unsur teks, gambar, video, navigasi pembelajaran, serta evaluasi dalam satu sistem pembelajaran terpadu. Hal ini menunjukkan masih adanya kesenjangan antara

kebutuhan pembelajaran keterampilan gerak dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Sementara itu, secara praktis, proses pembelajaran lompat jauh di tingkat SMP masih didominasi metode demonstrasi langsung oleh guru di lapangan yang memiliki keterbatasan waktu latihan, variasi pembelajaran, serta kesempatan pengulangan materi oleh siswa. Selain itu, pemanfaatan platform digital yang mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan kemampuan pemrograman masih jarang dikembangkan. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* pada materi lompat jauh sebagai solusi pembelajaran pendidikan jasmani yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi lompat jauh di tingkat SMP. Pembelajaran lompat jauh menuntut pemahaman teknik gerak yang sistematis meliputi tahap awalan, tolakan, melayang, dan pendaratan, namun proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode demonstrasi langsung oleh guru di lapangan. Kondisi tersebut memiliki keterbatasan dalam memberikan kesempatan pengulangan materi secara optimal kepada siswa sehingga pemahaman teknik gerak belum tercapai secara maksimal. Selain itu, siswa belum memiliki media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri di luar jam pelajaran untuk memperkuat pemahaman keterampilan gerak. Seiring dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, serta mudah diakses guna mendukung efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* menjadi penting dilakukan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran lompat jauh yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* yang dirancang secara khusus untuk materi lompat jauh pada siswa SMP dalam bentuk platform pembelajaran berbasis *website* yang terintegrasi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan media video pembelajaran atau presentasi interaktif secara terpisah, media yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan materi pembelajaran, visualisasi tahapan teknik gerak, video demonstrasi, navigasi interaktif, serta evaluasi pembelajaran dalam satu sistem digital yang dapat diakses kapan saja melalui berbagai perangkat. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Canva Site* pada Materi Lompat Jauh Siswa SMP Kelas VIII di Kabupaten dan Kota Malang." Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret terhadap kendala dalam

pembelajaran lompat jauh, serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Developmen*t (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran serta menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Proses pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey, yang menekankan pada perencanaan sistematis dalam merancang pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menerapkan model ADDIE, yaitu kerangka pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahapan utama meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (Purnama et al., 2025). Tujuan penelitian merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Canva Site* untuk materi lompat jauh di tingkat SMP kelas VIII serta menilai tingkat kelayakannya. Tahapan penelitian dimulai dengan analisis untuk menentukan kebutuhan siswa, desain untuk membangun media, pengembangan untuk menghasilkan prototipe, implementasi untuk menguji produk, dan evaluasi untuk menentukan kelayakan dan kualitas media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kepanjen, Kabupaten Malang, dan SMP Katolik Santa Maria 2, Kota Malang. Subjek penelitian meliputi siswa kelas VIII di kedua sekolah tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh pada kelas yang ditunjuk, yaitu seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran pada saat uji coba dijadikan sebagai subjek penelitian tanpa adanya kriteria atau ketentuan khusus. Uji coba kelompok melibatkan 26 siswa, yang terdiri atas 14 siswa dari SMP Negeri 4 Kepanjen dan 12 siswa dari SMP Katolik Santa Maria 2 Kota Malang. Jumlah tersebut merupakan siswa yang hadir dan mengikuti kegiatan uji coba media pembelajaran pada saat penelitian dilaksanakan. Selanjutnya, uji coba lapangan dilakukan pada kelompok besar yang XX melibatkan 120 siswa, yaitu 60 siswa dari SMP Negeri 4 Kepanjen dan 60 siswa dari SMP Katolik Santa Maria 2 Kota Malang. Proses pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli (ahli pembelajaran PJOK, ahli materi lompat jauh, dan ahli media pembelajaran), penilaian praktisi (guru PJOK), serta tanggapan siswa yang mengikuti uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Data yang terkumpul terdiri atas data kualitatif berupa masukan, saran, dan kritik dari para ahli dan praktisi, serta data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dengan skala Likert 1-4: 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Cukup Baik), dan 1 (Kurang Baik). Hasil persentase diklasifikasikan dalam lima kategori: "sangat *valid* (81% 100%), *valid* (61%-80%), cukup *valid* (41%-60%), kurang *valid* (21%-40%), dan tidak *valid* (0%-20%)." Analisis ini digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran

interaktif berbasis *Canva Site* layak digunakan serta menjadi acuan untuk perbaikan atau pengembangan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil analisis digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* pada materi lompat jauh siswa SMP kelas VIII Kabupaten dan Kota Malang. Analisis data terdiri atas hasil penilaian para ahli terhadap rancangan produk (ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran), hasil uji praktisi, uji coba kelompok, hasil uji coba lapangan, serta tahap revisi atau perbaikan produk pengembangan. Data yang diperoleh dari angket dan lembar evaluasi kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media yang dikembangkan. Berikut ini disajikan analisis data penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* pada materi lompat jauh siswa SMP kelas VIII Kabupaten dan Kota Malang.

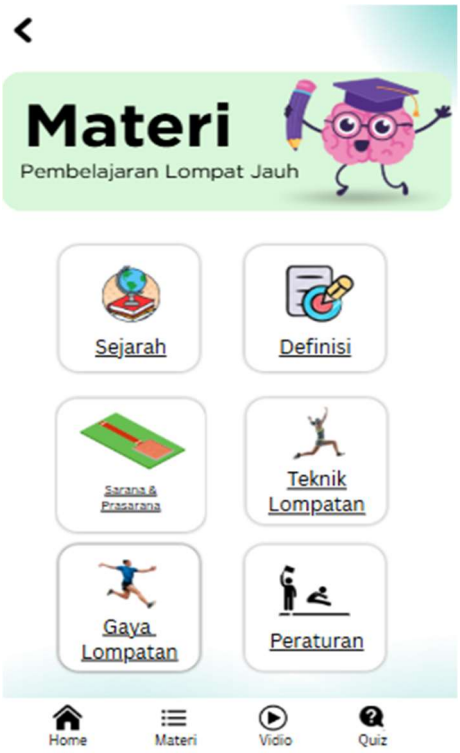
Produk pengembangan

Berikut ini adalah produk hasil pengembangan media pembelajaran untuk materi lompat jauh siswa kelas VIII.

Tabel 1. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *canva site* pada materi lompat jauh siswa kelas viii smp kabupaten dan kota malang

No	Media	Keterangan
1		Tampilan awal pada media pembelajaran lompat jauh berbasis *canva site*.

Bagian penyajian tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran dalam media pembelajaran.



Pada bagian materi disajikan pembahasan mengenai sejarah, definisi, sarana dan prasarana, teknik dasar lompatan, gaya dalam lompat jauh, serta peraturan permainan.

Tampilan video pada media pembelajaran menyajikan demonstrasi teknik lompat jauh secara visual dan sistematis untuk memudahkan peserta didik dalam memahami setiap tahapan gerakan.

Quiz disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda yang interaktif untuk melatih kemampuan kognitif peserta didik serta memberikan umpan balik secara langsung.

Ahli pembelajaran

Berikut adalah hasil analisis data dari ahli pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tabel persentase pada setiap aspek penilaian.

Tabel 2. Hasil analisis data validasi oleh ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *canva site* pada materi lompat jauh siswa kelas viii smp kabupaten dan kota malang

No	Aspek penilaian	Skor hasil	Skor max	%	Kategori
1	Kejelasan	40	44	91%	Sangat layak
2	Ketepatan	37	40	93%	Sangat layak
3	Kesesuaian	12	12	100%	Sangat layak
4	Kemudahan	24	28	86%	Sangat layak
5	Kebermanfaatan	10	12	83%	Sangat layak
6	Kegunaan	11	12	92%	Sangat layak
	Skor	134	148	91%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa produk ini sudah memenuhi kriteria dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Ahli Materi

Berikut adalah hasil analisis data dari ahli materi yang disajikan dalam bentuk tabel persentase pada setiap aspek penilaian.

Tabel 3. Hasil analisis data validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *canva site* pada materi lompat jauh siswa kelas viii smp kabupaten dan kota malang

No	Aspek penilaian	Skor hasil	Skor maks.	%	Kategori
1	Kejelasan	51	56	91%	Sangat layak
2	Ketepatan	36	36	100%	Sangat layak
3	Kesesuaian	10	12	83%	Sangat layak
4	Kemudahan	8	8	100%	Sangat layak
5	Kemenarikan	16	16	100%	Sangat layak
6	Kebermanfaatan	8	8	100%	Sangat layak
7	Kegunaan	12	12	100%	Sangat layak
	Skor	141	148	95%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa produk ini sudah memenuhi kriteria dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Ahli media

Berikut adalah hasil analisis data dari ahli media yang disajikan dalam bentuk tabel persentase pada setiap aspek penilaian.

Tabel 4. Hasil analisis data validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *canva site* pada materi lompat jauh siswa kelas viii smp kabupaten dan kota malang

No	Aspek penilaian	Skor hasil	Skor maks.	%	Kategori
1	Teks	17	20	85%	Sangat layak
2	Gambar/foto	16	20	80%	Sangat layak
3	Audio/suara	14	16	88%	Sangat layak
4	Vidio	18	20	90%	Sangat layak
5	Desain/tampilan	20	20	100%	Sangat layak
6	Kejelasan	15	16	94%	Sangat layak
7	Kemudahan	15	16	94%	Sangat layak
8	Kebermanfaatan	8	8	100%	Sangat layak
9	Kegunaan	8	8	100%	Sangat layak
	Skor	131	144	91%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa produk ini sudah memenuhi kriteria dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Praktisi

Berikut adalah hasil analisis data dari penilaian praktisi yang disajikan dalam bentuk tabel persentase pada setiap aspek penilaian.

Tabel 5. Hasil analisis data validasi oleh praktisi terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *canva site* pada materi lompat jauh siswa kelas viii smp kabupaten dan kota malang

No	Aspek Penilaian	Skor hasil	Skor maks.	%	Kategori
1	Kejelasan	51	56	91%	Sangat Layak
2	Ketepatan	36	36	100%	Sangat Layak
3	Kesesuaian	12	12	100%	Sangat Layak
4	Kemudahan	8	8	100%	Sangat Layak
5	Kemenarikan	15	16	94%	Sangat Layak
6	Kebermanfaatan	8	8	100%	Sangat Layak
7	kegunaan	11	12	92%	Sangat Layak
	Skor	141	148	95%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa produk ini sudah memenuhi kriteria dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Uji kelompok

Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil, yang melibatkan 14 peserta didik dari SMP Negeri 4 Kepanjen dan 12 peserta didik dari SMP Katolik Santa Maria 2 Kota Malang, dengan total sampel sebanyak 26 siswa, hasilnya disajikan sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil analisis data uji coba lapangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *canva site* pada materi lompat jauh siswa kelas viii di smp negeri 4 kepanjen

No	Aspek penilaian	Skor hasil	Skor maks.	%	Keterangan
1	Kemenarikan	372	384	97%	Sangat layak
2	Kesesuaian	330	336	98%	Sangat layak
3	Kebermanfaatan	276	288	96%	Sangat layak
4	Kejelasan	597	624	96%	Sangat layak
5	Kelayakan	279	288	97%	Sangat layak
	Skor	1854	1920	97%	Sangat layak

Tabel 7. Hasil analisis data uji coba lapangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *canva site* pada materi lompat jauh siswa kelas viii di smp katolik santa maria 2 kota malang

No	Aspek penilaian	Skor hasil	Skor maks.	%	Keterangan
1	Kemenarikan	417	448	93%	Sangat layak
2	Kesesuaian	364	392	93%	Sangat layak
3	Kebermanfaatan	321	336	96%	Sangat layak
4	Kejelasan	680	728	93%	Sangat layak
5	Kelayakan	315	336	94%	Sangat layak
	Skor	2097	2240	94%	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji coba kelompok yang dilakukan di kedua sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PJOK materi lompat jauh berbasis *Canva Site* sangat layak digunakan dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media ini dinilai menarik, jelas, bermanfaat, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PJOK, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan.

Uji lapangan

Pada tahap ini, SMP Negeri 4 Kepanjen melibatkan 60 peserta didik dan 1 guru, sedangkan SMP Katolik Santa Maria 2 Kota Malang juga melibatkan 60 peserta didik. Secara keseluruhan, uji coba kelompok besar diikuti oleh 120 peserta didik dan 2 pendidik, hasil analisis di sajikan sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil analisis data uji lapangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *canva site* pada materi lompat jauh siswa kelas viii di smp negeri 4 kepanjen dan smp katolik santa maria 2 kota malang

No	Aspek	Presentase persekolah		Rata-rata
		Smpn 4 kepanjen	Smpk santa maria 2	
1	Kemenarikan	92%	88%	90%
2	Kesesuaian	94%	91%	92%
3	Kebermanfaatan	92%	92%	92%
4	Kejelasan	93%	91%	92%
5	Kelayakan	96%	93%	94%
	Nilai rata-rata	93%	93%	92%
		Kategori		Sangat layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan di kedua sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PJOK materi lompat jauh berbasis *Canva Site* sangat layak digunakan dalam skala kelas yang lebih luas. Media ini dinilai menarik, sesuai, bermanfaat, jelas, dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PJOK di SMP.

Revisi produk

Berdasarkan hasil analisis data dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, diperoleh persentase kelayakan yang tinggi sehingga media pembelajaran berbasis *Canva Site* pada materi lompat jauh dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, selama proses pengembangan tetap dilakukan beberapa revisi berdasarkan masukan dari para ahli, praktisi, dan calon pengguna agar produk menjadi lebih optimal. Revisi dari ahli pembelajaran menekankan pada penambahan penjelasan dalam video agar setiap tahap teknik lompat jauh lebih jelas, serta penambahan visual pendukung supaya materi lebih interaktif dan mudah dipahami. Dari ahli materi, dilakukan penambahan daftar pustaka untuk meningkatkan kredibilitas isi, serta penambahan pembahasan mengenai kesalahan umum dalam lompat jauh agar siswa mengetahui hal-hal yang perlu dihindari. Sementara itu, ahli media memberikan saran terkait perbaikan ukuran dan kelengkapan gambar, penambahan alternatif teks *(alt text)* untuk mendukung aksesibilitas, serta konsistensi desain seperti warna, *font*, dan ikon agar tampilan lebih profesional. Masukan dari praktisi (guru PJOK) berfokus pada perbaikan video, khususnya pada gerakan melayang, serta penambahan keterangan teknik pada setiap tayangan video. Pada tahap ini, peneliti menggunakan video yang lebih jelas agar membantu pemahaman siswa. Terakhir, calon pengguna (siswa) menyarankan agar warna tampilan dibuat lebih terang dan ukuran *font* diperbesar agar lebih nyaman dibaca melalui *handphone*. Secara keseluruhan,

revisi yang dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan media agar lebih menarik, jelas, mudah digunakan, dan efektif dalam mendukung pembelajaran lompat jauh.

Pembahasan

Kajian produk awal dalam penelitian dan pengembangan ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran PJOK materi lompat jauh berbasis *Canva Site* yang dirancang agar mudah dan cepat dioperasikan oleh peserta didik melalui berbagai perangkat digital, seperti tablet dan smartphone. Media pembelajaran ini memuat materi dasar lompat jauh yang meliputi pengertian dan sejarah, sarana dan prasarana (lintasan, papan tolakan, bak pasir, dan alat ukur), teknik dasar lompat jauh yang dilengkapi dengan video dan animasi (awalan, tolakan, melayang, dan mendarat), contoh kesalahan umum, serta kuis evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik. *Canva* merupakan platform desain grafis berbasis daring yang tersedia dalam bentuk *website* dan aplikasi yang bertujuan memudahkan pengguna dalam membuat tampilan visual yang menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Dalam konteks pembelajaran, *Canva* berperan sebagai media pembelajaran visual yang inovatif karena membantu guru dan peserta didik menyusun bahan ajar, lembar kerja, dan presentasi yang menarik, efisien, serta hemat waktu (Nisa et al., 2025). Fitur kolaborasi dan kemudahan penggunaan *Canva* juga mampu meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sekaligus mendukung guru dalam menyusun materi pembelajaran yang efektif (Permatasari et al., 2023).

Hasil penelitian Rahmatullah (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* dinyatakan sangat layak digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh, sedangkan penelitian Analicia dan Yogica (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran visual berbasis *Canva* memiliki kategori valid dan sangat praktis bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran PJOK berbasis *Canva Site* dinilai layak digunakan untuk mendukung pembelajaran materi lompat jauh sebelum diterapkan kepada peserta didik melalui tahapan validasi ahli. Uji coba produk dalam penelitian ini diawali dengan validasi oleh ahli pembelajaran PJOK, ahli materi lompat jauh, ahli media pembelajaran, serta praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok dan lapangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa penambahan penjelasan pada video pembelajaran, penggunaan animasi interaktif, penyajian bahasa yang sederhana, serta penyertaan gambar dan ilustrasi pada setiap tahapan teknik lompat jauh dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Tampilan grafis yang konsisten, menarik, dan informatif pada *Canva Site* juga dinilai mampu meningkatkan daya

tarik peserta didik terhadap media pembelajaran. Validasi ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian dan pengembangan karena produk yang telah dinyatakan valid dapat dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya (Rayanto, 2020). Tingkat kelayakan suatu produk juga ditentukan oleh hasil validasi para ahli dari aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan (Heru & Yulianti, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, Rindrayani (2025) menegaskan bahwa tingkat validitas produk menjadi indikator utama kelayakan produk pengembangan agar dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan praktis.

Produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid selanjutnya dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Hasil uji coba pada kedua tahap tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran PJOK materi lompat jauh berbasis *Canva Site* memperoleh kategori sangat layak, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di tingkat SMP. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung peningkatan pemahaman, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran PJOK. Kajian produk yang telah direvisi merupakan hasil penyempurnaan berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, para ahli, dan praktisi. Revisi dilakukan pada aspek materi, tampilan media, kejelasan visual, navigasi, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik SMP. Produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva Site* pada materi lompat jauh beserta buku panduan penggunaannya. Media pembelajaran ini menyajikan materi lompat jauh secara sistematis yang meliputi sejarah, definisi, sarana dan prasarana, teknik dasar, gaya lompat jauh, serta peraturan, yang dilengkapi dengan visual, video demonstrasi, dan kuis interaktif untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran PJOK.

Media interaktif memungkinkan peserta didik belajar melalui visualisasi dan interaksi langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Ratnawati et al., 2025). Penyajian materi yang dilengkapi animasi dan video teknik juga membantu peserta didik memahami urutan gerak secara jelas dan sistematis, serta meningkatkan motivasi belajar secara berkelanjutan (Sukmawati et al., 2025). Secara keseluruhan, hasil validasi ahli pembelajaran, ahli materi, ahli media, praktisi, serta uji coba kelompok dan lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran PJOK materi lompat jauh berbasis *Canva Site* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Andriani (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual berbasis *Canva* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan bersifat praktis bagi guru maupun peserta didik. Selain itu, media berbasis *Canva Site* memiliki keunggulan dari segi fleksibilitas dan aksesibilitas, sehingga memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan di mana saja sesuai

kebutuhan pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva Site* tidak hanya mendukung pemahaman konsep dan keterampilan gerak lompat jauh, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PJOK secara optimal (Junaidii et al., 2025).

Penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* pada materi lompat jauh ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya difokuskan pada satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yaitu lompat jauh sehingga hasil pengembangan media belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh materi atletik maupun cabang olahraga lainnya. Kedua, uji coba produk dilakukan pada jumlah subjek yang terbatas pada siswa tingkat SMP tertentu sehingga efektivitas media yang dikembangkan masih memerlukan pengujian lebih luas pada karakteristik sekolah dan peserta didik yang berbeda. Ketiga, media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *website* sehingga penggunaannya sangat bergantung pada ketersediaan perangkat digital serta akses jaringan internet. Kondisi tersebut dapat menjadi kendala apabila diterapkan pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi pendidikan jasmani lainnya, melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, serta menguji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* pada materi lompat jauh untuk siswa SMP kelas VIII telah dikembangkan melalui tahapan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis. Hasil validasi dari ahli pembelajaran PJOK, ahli materi lompat jauh, ahli media pembelajaran, serta penilaian praktisi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak digunakan. Hasil uji coba kelompok dan uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa media memperoleh respons sangat positif dari peserta didik, baik dari aspek kemenarikan, kesesuaian, kejelasan, kebermanfaatan, maupun kemudahan penggunaan. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai layak dan sesuai untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PJOK, khususnya pada materi lompat jauh, karena mampu membantu siswa memahami teknik gerak secara lebih jelas, sistematis, dan menarik. Sehubungan dengan simpulan tersebut, disarankan agar guru PJOK dapat memanfaatkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Canva Site* ini sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan

kualitas proses pembelajaran lompat jauh, baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri siswa. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat dan akses internet, agar penggunaan media dapat berjalan secara optimal. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi PJOK lainnya atau melakukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, keterampilan gerak, serta motivasi belajar peserta didik.