



Pengembangan Main Game Bareng Olahraga (Mabor) Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik dan Kreativitas Siswa SMP Negeri 1 Pamekasan

Dila Febrio Mirdianto^{1a}, Muhammad Muhyi^{1b}, Harwanto^{1c}

¹ Universitas Adi Buana Surabaya

E-mail: io.mckazen18@gmail.com^a, muhyi@unipasby.ac.id^b, harwanto@unipasby.ac.id^c

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v10i2.5998>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa permainan edukatif berjudul "Main Game Bareng Olahraga" (MABOR) berbasis Canva, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik dan kreativitas siswa di SMP Negeri 1 Pamekasan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas VII. Alat yang digunakan meliputi observasi, kuesioner, dan tes keterampilan. Hasil menunjukkan bahwa pengembangan media MABOR berbasis Canva dianggap sangat layak berdasarkan validasi oleh ahli materi pelajaran dan ahli media. Implementasi produk menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik (33,8%) dan kreativitas siswa (31,8%) setelah menggunakan media ini. Permainan yang dikembangkan melalui platform Canva mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media MABOR berbasis Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di tingkat sekolah menengah pertama (SMP).

Kata Kunci: *MABOR; Canva; Keterampilan Motorik; Kreativitas; Pembelajaran PJOK*

Correspondence author: Dila Febrio Mirdianto, Universitas Adi Buana Surabaya, Indonesia, io.mckazen18@gmail.com



Jurnal KEJAORA is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi saat ini. Untuk dapat bersaing di dunia global, dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan (Rts Rista Maharani & Yupita Dwi Saputri, 2024). Di masa depan, sistem informasi dan teknologi informasi harus berfungsi sebagai alat pendukung dan senjata utama untuk mendukung kesuksesan dunia pendidikan. (Budiman, 2017)

Pihak yang bertanggung jawab dalam penyediaan pendidikan melakukan upaya yang sadar dan sistematis untuk mempengaruhi siswa agar mengembangkan karakter dan perilaku yang sesuai dengan tujuan pendidikan (Munib, 2004).

Hamalik (2009) menyatakan bahwa peningkatan kualitas pendidikan tidak bergantung pada kualitas proses pembelajaran karena hasil belajar akan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan selama proses pembelajaran. Kurikulum pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Hal ini dapat mencakup inovasi dalam metode pembelajaran, penyediaan bahan ajar, pengembangan pembelajaran, pembelian peralatan laboratorium, dan peningkatan kualitas guru (Ashillah et al., 2025). Salah satu cara untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar di sekolah adalah dengan mengembangkan media pembelajaran baru (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

Salah satu tanggung jawab guru adalah menyediakan bahan ajar agar siswa dapat belajar



(Hakim, 2017). Untuk mencapai tujuan ini, guru harus menyusun bahan ajar mereka sendiri menjadi bahan ajar. Namun, pada kenyataannya, guru lebih mengandalkan buku teks, buku teks, atau bahan ajar yang dibuat oleh guru lain (Hakim, 2017).

Guru-guru belum sepenuhnya menyadari pentingnya mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka; manfaat bahan ajar dalam mempersiapkan dan melaksanakan pelajaran; serta kurangnya fasilitas TIK di sekolah dan kemampuan guru untuk memanfaatkannya (Hakim, 2017).

Materi pelajaran akan menjadi lebih maju jika dikombinasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk menyampaikan informasi, terutama melalui visualisasi, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat penting (Rani Simanjuntak et al., 2024).

Jenis media presentasi dapat membantu menjelaskan topik. Presentasi adalah acara yang terdiri dari satu atau lebih tampilan yang ditonton dan diharapkan dapat menarik perhatian audiens (Letek & Permana, 2023). Kusrianto (2013) menekankan bahwa 93% tujuan dapat dicapai melalui komunikasi visual menggunakan sinyal nonverbal. Sinyal nonverbal, dalam hal ini, merujuk pada bahasa gambar, yang dapat mempengaruhi pemikiran audiens secara lebih luas daripada pesan verbal, baik yang diucapkan maupun tertulis (Dewi et al., 2017). Gambar memungkinkan interpretasi yang tak terbatas, sementara teks lebih presisi dan terbatas pada satu definisi. Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi teknologi yang ada (Ashillah et al., 2025).

Canva, platform desain grafis online yang mudah digunakan, memiliki potensi besar untuk mengembangkan permainan edukatif (Ashillah et al., 2025). Fitur-fiturnya yang kaya memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang menarik dan interaktif tanpa perlu memiliki keterampilan desain khusus (Ashillah et al., 2025). SMP Negeri 1 Pamekasan adalah salah satu sekolah di Indonesia yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, masih ada tantangan dalam meningkatkan keterampilan motorik dan kreativitas siswa, terutama dalam pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK).

Dengan mempertimbangkan potensi Canva dan minat siswa SMP Negeri 1 Pamekasan untuk berolahraga, hasil survei awal menunjukkan bahwa

"Merasa olahraga terlalu melelahkan" (4.3) dan "Merasa bosan" (4.1). Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat game edukasi "Main Bareng Olahraga" (MABOR), yang berbasis Canva. Game MABOR adalah jenis media pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam pembelajaran PJOK, tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik dan kreativitas siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model pengembangan ADDIE:

1. **Analisis:** Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran PJOK dan kondisi keterampilan motorik siswa.
2. **Desain:** Merancang alur permainan, storyboard, dan alat penilaian.
3. **Pengembangan:** Pembuatan media MABOR menggunakan Canva, yang telah diverifikasi oleh para ahli bidang dan media.
4. **Implementasi:** Uji coba terbatas pada 32 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pamekasan.
5. **Evaluasi:** Menganalisis hasil tes pra-tes dan pasca-tes untuk mengukur peningkatan dalam keterampilan motorik dan kreativitas.

Alat yang digunakan meliputi pengamatan aktivitas siswa, kuesioner tanggapan siswa dan guru, serta tes keterampilan motorik dan kreativitas.

PERSAMAAN RUMUS

Rumus Perhitungan Persentase

$$P = \frac{(X \text{ uji coba 2} - X \text{ uji coba 1})}{X \text{ ujicoba 1}} \times 100\%$$

Keterangan:

P	=	Persentase peningkatan
Xpost	=	Skor rata-rata Uji coba 2
Xpre	=	Skor rata-rata Uji coba 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi

1. Ahli materi: 92% (kategori sangat layak).
2. Ahli media: 94% (kategori sangat layak).

Hasil Uji Coba

1. **Keterampilan motorik** Naik dari skor rata-rata 52,4 (kategori sedang) menjadi 70,1 (kategori tinggi), dengan peningkatan sebesar 33,8%.



2. **Kreativitas siswa** Naik dari skor rata-rata 48,6 (kategori rendah) menjadi 64,1 (kategori menengah-tinggi), dengan peningkatan sebesar 31,8%.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Motorik dan Kreativitas

Aspek	Uji coba 1	Uji Coba 2	Peningkatan	Persentase
Motorik	52,4	70,1	+17,7	33,8%
Kreativitas	48,6	64,1	+15,5	31,8%

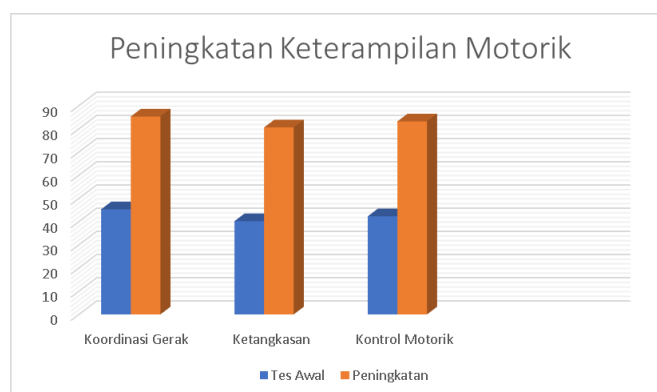


Diagram 1. Peningkatan Keterampilan Motorik

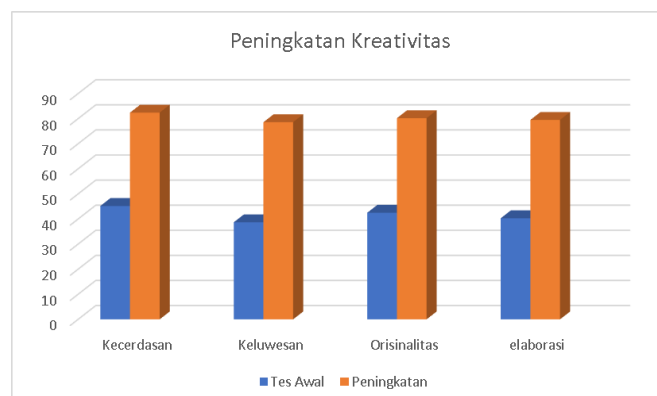


Diagram 2. Peningkatan Kreativitas

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Syahid et al., 2022).

Subjek Penelitian: 32 siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pamekasan.

Instrumen: Lembar validasi ahli, tes keterampilan motorik, kuesioner kreativitas siswa, dan pengamatan partisipasi.

Uji Validitas dan Kelayakan: Melibatkan ahli materi pelajaran dan media menggunakan skala penilaian kelayakan.

Pengujian Produk: Dilakukan dalam dua tahap: pengujian terbatas dan pengujian lapangan dengan pengukuran pra-tes dan pasca-tes.

Hasil validasi media MABOR oleh ahli materi pelajaran dan media menunjukkan skor rata-rata 91,25%, yang masuk dalam kategori "sangat layak". Pengujian terbatas menunjukkan bahwa media ini dapat diterapkan dengan baik di kelas.

Kemampuan motorik siswa meningkat dari rata-rata 62,4 menjadi 83,5 setelah menggunakan media tersebut.

Kreativitas siswa meningkat dari skor 60,2 menjadi 79,6 berdasarkan kuesioner penilaian.

Tanggapan dari siswa dan guru sangat positif, menyatakan bahwa MABOR membantu membuat pelajaran pendidikan jasmani menjadi



lebih menyenangkan, menantang, dan kreatif (Nurlita & Aziz, 2024).

MABOR media telah berhasil dikembangkan dalam bentuk berkas interaktif berbasis Canva yang mudah digunakan oleh guru dan siswa. Produk ini dapat digunakan sebagai bahan penyebaran ke sekolah-sekolah lain sebagai media PJOK inovatif (Safa'at et al., 2024).

KESIMPULAN

Pengembangan media MABOR berbasis Canva telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik dan kreativitas siswa sekolah menengah pertama. Media ini berhasil mengatasi tantangan pembelajaran PJOK yang selama ini dianggap membosankan, serta mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media MABOR dapat digunakan secara luas oleh guru PJOK sebagai alternatif model pembelajaran berbasis permainan. Diharapkan guru akan terus mengembangkan dan memodifikasi media ini sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas atau dengan mengintegrasikan aspek digital lainnya, seperti video animasi atau realitas tertambah.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Dosen Pembimbing 1: Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd.; Dosen Pembimbing 2: Dr. Harwanto, S.T., M.Pd., yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berharga selama proses penelitian ini.
2. Rektor, Dekan, dan Kaprodi S2 Pendidikan Jasmani Universitas PGRI ADI BUANA Surabaya, Bapak Dr. Untung Lasiyono, S.E., M.Si., Dr. Drs. Akhmad Qomaru Zaman, M.Pd., dan ibu Dr. Suharti, M.Si., M.Pd., telah menyediakan fasilitas dan dukungan akademik yang diperlukan.
3. Guru dan Siswa SMP Negeri 1 Pamekasan, yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan memberikan data yang sangat berguna.
4. Teman dan Keluarga Terutama Ketiga Anak saya (Muhammad Azka Qulubdzikri, Noura Muthi'ah Shahra dan Muhammad Avicenna Arrayyan), yang selalu memberikan dukungan moral selama penulisan tesis ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashillah, S., Adventino Gulo, S., Rahmi, Y., & Yandra Niska, D. (2025). Implementasi Algoritma Pengolahan Citra Digital untuk Perbaikan Kualitas Gambar. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 8(3), 274–280. <https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v8i3.823>
- Budiman, A. (2017). *Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan Global*. Andi Publisher.
- Dewi, A. K., Ahmad, H. A., & Syarief, A. (2017). Persepsi Audiens Terhadap Penerapan Ciri Gerak Pada Iklan Cetak. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 2(02), 129–147. <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i02.931>
- Fadil, K., Amran, A., & Alfaien, N. I. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2).
- Hakim, L. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran*. Deepublish.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi.
- Letek, M. R., & Permana, N. S. (2023). Penggunaan Media Presentasi Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa/Siswi Sekolah Dasar. *CREDENDUM: Jurnal Pendidikan Agama*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/10.34150/credendum.v5i2.764>
- Munib. (2004). *Pendidikan: Upaya Sistematis dalam Pembentukan Karakter*. Unnes Press.
- Maharani, R. R., & Saputri, Y. D. (2024). Analisis Peran dan Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 83–90.
- Nurlita, R. F., & Aziz, M. I. M. (2024). Active



- Learning Through Movement: Exploring Motor-Cognitive Relationships In The Context Of Physical Education. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, Volume 4 N, 494–504. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR>
- Nurulita, R. F., Arfanda, P. E., & Rahmi, S. (2025). Efektivitas Senam Aerobik untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Remaja di Kota Makassar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(6), 2394-2401.
- Rani Simanjuntak, Cindy Aritonang, Aman Simaremare, & Elya Siska Angraini. (2024). Peranan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Interaksi Efektif Dalam Pembelajaran. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 47–53. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.874>
- Rts Rista Maharani, & Yupita Dwi Saputri. (2024). Analisis Peran dan Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 83–90. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.614>
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023, December). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 69-73).
- Rambe, R. N., Lubis, A. A., Suaimah, N., & Siregar, P. S. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa Smp, Menggunakan Metode Systematic Literature Review. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 198-211.
- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76609>
- Simanjuntak, R., Aritonang, C., Simaremare, A., & Angraini, E. S. (2024). Peranan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Interaksi Efektif Dalam Pembelajaran. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 2 (3), 47–53.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2022). Model Addie dan Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Zulhilmi, F., & Suneki, S. (2024). Implementasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa SMPN 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 340-348.