



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI

Ayu Ambarwati^{*1ABCDE}, Taufiq Hidayat^{1BC}, Sri Wicahyani^{1DE}

¹Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia.

*Author Contribution: A – Study design; B – Data collection; C – Statistical analysis; D – Manuscript Preparation; E – Funds Collection

Kata Kunci:

Bola voli, passing bawah, media, audio visual, Canva.

Abstrak

Studi ini dilaksanakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media audio visual yang dikembangkan melalui Canva terhadap peningkatan hasil belajar teknik passing bawah peserta didik dalam pembelajaran bola voli. Pendekatan yang dipergunakan ialah kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen melalui penggolongan subjek penelitian menjadi kelompok eksperimen serta kelompok kontrol pada siswa kelas XI pada sebuah SMA Negeri yang ada di Kabupaten Pasuruan. Jumlah sampel yang dipergunakan ialah 60 siswa yang terdiri dari dua kelas. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu video pembelajaran berbasis Canva, sementara kelompok kontrol menjalani pembelajaran secara konvensional. Data dari penelitian ini lalu dikumpulkan melalui kegiatan *pretest-posttest* passing bawah bola voli. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon* memperoleh nilai signifikansi senilai 0.000 ($<0,05$) telah menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan passing bawah pada kelompok eksperimen. Media pembelajaran berbasis Canva dapat menyampaikan materi melalui kombinasi unsur gambar, video gerakan, dan suara sehingga materi dapat dipelajari oleh siswa. Disisi lain, penggunaan media ini meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu, media audio visual berbasis Canva dinyatakan efektif guna meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli.

Keywords:

Volleyball, Underhand passing, Audio visual learning media, Canva.

Abstract

This research aimed to analyze the effect of Canva-based audio-visual learning media on improving students' underhand passing learning outcomes in volleyball. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed by dividing the participants into an experimental group and a control group. The study involved 60 eleventh-grade students from a public senior high school in Pasuruan Regency, Indonesia. The experimental group received treatment through Canva-based instructional videos, while the control group participated in conventional learning. Data were collected through pretest and posttest assessments of volleyball underhand passing skills. The results of

the Wilcoxon test revealed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant improvement in underhand passing skills among students in the experimental group after receiving the treatment. Canva-based learning media effectively delivered learning materials through a combination of images, motion videos, and audio, making the content easier for students to understand. Furthermore, the use of this media increased students' interest, motivation, and engagement during the learning process. Therefore, Canva-based audio-visual learning media can be considered an effective alternative for improving students' volleyball underhand passing learning outcomes.

Received: 11 May,
2026

Accepted: May
21, 2026

Published: June
8, 2026

Correspondence:

Ayu Ambarwati

Email: ayu.23370@mhs.unesa.ac.id



PENDAHULUAN

Terdapat satu mata pelajaran yang memiliki peran untuk menciptakan peserta didik agar memiliki kondisi fisik yang sehat, tingkat kebugaran yang baik, dan kemampuan gerak dasar yang optimal disebut Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pemahaman terhadap konsep belajar gerak dan proses belajar motorik menjadi hal yang sangat penting guna dikuasai, baik oleh siswa maupun oleh guru pendidikan jasmani, sebagai dasar dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Winarno, 2018). Dalam proses belajar Pendidikan jasmani, siswa tidak hanya mempelajari beragam keterampilan gerak, tetapi juga harus ditanamkan nilai-nilai seperti sikap sportif, kerja sama, disiplin, serta tanggung jawab (Supriyadi Muhamamad, 2018). Sasaran utama PJOK ialah membentuk kemampuan fisik serta mental siswa agar mereka dapat hidup sehat serta tetap aktif dalam kegiatan sehari-hari (Permendikbud, 2016). Pembelajaran Pendidikan jasmani bukan sekedar proses penyampaian materi oleh guru kepada siswa, melainkan juga bertujuan mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan gerak, dan karakter peserta didik secara menyeluruh (Nurcahyo et al., 2021).

Cabang olahraga yang telah berkembang di Indonesia, termasuk di lingkungan sekolah, lembaga pemerintah, perusahaan swasta, perguruan tinggi, ataupun dimasyarakat umum ialah olahraga bola voli (Pratiwi et al., 2020). Hal tersebut karena peralatan yang dibutuhkan pada cabang olahraga bola voli mudah ditemukan serta sederhana (Lubis et al., 2017). Dalam konteks belajar mengajar olahraga, seperti dalam permainan bola voli yang ialah olahraga beregu, diperlukan kemampuan dalam menyerang serta bertahan agar bisa mendapatkan poin serta memperoleh kemenangan (Ningsih et al., 2023). Permainan bola voli dapat dimainkan diberbagai kalangan, namun tetap membutuhkan teknik dasar yang tepat supaya permainan akan berlangsung secara baik (Batiurat et al., 2023).

Beberapa teknik dasar tersebut antara lain passing, servis, spike, serta blocking. Teknik dasar tersebut perlu dikuasai oleh pemula dan dapat dipelajari melalui

proses latihan yang terarah dengan guru olahraga maupun pelatih (Irwanto, n.d.). Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai yakni passing bawah. Passing ialah salah satu teknik mengumpan bola kepada teman satu tim atau ke area tertentu (Ilham et al., 2019). Karena keterampilan dasar ini berperan besar dalam menjaga kelancaran alur permainan serta menentukan akurasi umpan bagi rekan satu tim (Ade et al., 2020). Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada siswa kelas XI pada SMA di Kabupaten Pasuruan, ditemukan bahwa kemampuan passing bawah bola voli masih tergolong belum optimal. Kemudian, siswa masih kesusahan ketika melakukan koordinasi gerak tangan, posisi badan, serta ketepatan arah bola saat melakukan passing bawah. Kondisi itu mengindikasikan bahwa keterampilan dasar passing bawah mayoritas siswa masih perlu ditingkatkan.

Dalam proses pembelajaran bola voli di sekolah, seringkali memiliki kesulitan dalam melakukan pengembangan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Pratama et al., 2021). Proses pembelajaran memperlihatkan jika materi yang diberikan oleh guru masih terkesan konvensional tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif, yang menekankan hanya pada materi teknik dasar saja tanpa variasi media pembelajaran yang menarik (Septiana & Pramalia, 2022). Kondisi ini menyebabkan motivasi belajar juga keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah (Nopandri & Wathoni, 2024). Padahal, pembelajaran PJOK seharusnya mengarah pada kegiatan yang menarik, aktif, dan menyenangkan agar dapat mendorong semangat siswa untuk melakukan aktivitas fisik yang bisa meningkatkan minat belajar siswa (Fauzan et al., 2020).

Pada penelitian (Jumadi et al., 2021), masih memiliki beberapa kekurangan yang menarik guna diteliti lebih lanjut. Kekurangan tersebut ada pada media pembelajaran yang dilakukan secara daring pada masa covid-19, dimana dalam pembelajaran pjok tersebut hanya memanfaatkan media secara sederhana yang berbentuk google form via WhatsApp tanpa adanya pembelajaran secara interaktif kepada siswa. Kondisi ini menyebabkan kesulitan yang mengakibatkan menurunnya pemahaman siswa terhadap kemampuan passing bawah bola voli yang membutuhkan demonstrasi secara visual. Tidak hanya itu, penelitian sebelumnya belum menerapkan desain pembelajaran yang sesuai guna situasi daring. Padahal, penerapan media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran passing bawah bola voli agar siswa dapat mempelajari gerakan dan bersemangat saat belajar. Media pembelajaran audio visual dipilih karena mampu menyajikan gambar, video gerakan, teks, dan suara secara bersamaan sehingga siswa lebih mudah memahami gerakan passing bawah secara jelas (Zaenudin et al., 2023). Menurut (Fajar, 2020) media audio visual terbagi menjadi dua kategori. Kategori pertama adalah audio visual diam, yakni media yang menyajikan gambar atau rangkaian gambar yang dipadukan dengan suara tanpa adanya unsur gerak. Kategori kedua adalah audio visual gerak, yakni media yang menggambarkan kombinasi gambar atau suara secara dinamis sehingga menghasilkan tampilan yang bergerak, seperti video. Salah satu platform yang dapat digunakan ialah Canva karena memiliki fitur desain visual, audio, animasi, dan video

yang mudah digunakan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Melalui media video berbasis Canva, siswa dapat melihat gerakan passing bawah secara berulang sehingga membantu meningkatkan pemahaman teknik dan keterampilan motorik siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Supriadi, 2022) sudah sering menggunakan video sebagai alat pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar dalam keterampilan olahraga. Salah satu strategi pembelajaran modern ialah memanfaatkan Canva sebagai alat guna menghasilkan video pembelajaran. Canva menyediakan layanan desain grafis yang bisa diakses melalui website beserta aplikasi mobile. Canva menjadi alternatif yang berguna bagi pengajar untuk membuat materi pembelajaran yang menarik juga kreatif secara visual (Nurfitriyanti et al., 2022). Dalam praktik pembelajaran di sekolah guru dapat menerapkan pembelajaran melalui media video berbasis Canva, dikarenakan mayoritas siswa yang tidak terbiasa melaksanakan passing bawah secara akurat. Adanya media pembelajaran video berbasis Canva tersebut dapat menjadi contoh alternatif yang bisa meningkatkan minat siswa serta meningkatkan kemampuan passing bawah siswa. Guru juga dapat menerapkan media pembelajaran guna dapat meningkatkan kemampuan passing bawah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan menilai sejauh mana media pembelajaran audio visual berbasis Canva berpengaruh terhadap hasil belajar passing bawah bola voli siswa kelas XI pada SMA di Kabupaten Pasuruan. Meskipun penelitian mengenai media video pembelajaran dalam bola voli telah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas media audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa SMA masih terbatas. Media pembelajaran ini dipilih karena pembelajaran keterampilan gerak membutuhkan visualisasi gerakan yang jelas, interaktif, serta dapat diamati secara berulang dan berdasarkan penelitian (Firdaus & Cahyani, 2022) menunjukkan bahwa audio visual juga mampu meningkatkan hasil teknik dasar dalam olahraga futsal. Temuan penelitian harapannya akan menjadi rujukan untuk pengembangan pembelajaran PJOK secara lebih tepat, menarik, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif digunakan oleh peneliti dengan rancangan kuasi eksperimen melalui penyebaran *pretest-posttest control group design*. Studi ini membagi subjek ke dalam dua bagian, yaitu kelompok kontrol beserta eksperimen. Kedua tim tersebut diberikan *pretest-posttest* guna mengukur tingkat perkembangan hasil belajar siswa. Adapun subjek yang dipilih merupakan pelajar kelas XI di SMA Negeri wilayah Kabupaten Pasuruan. Jumlah keseluruhan siswa dari kedua kelas berjumlah 60 peserta didik yang didistribusikan kedalam dua ruangan, yakni kelas XI-5 selaku kelompok eksperimen dan kelas XI-6 sebagai kelompok kontrol. Sampel

diambil melalui teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesamaan kemampuan awal siswa berdasarkan hasil belajar PJOK sebelumnya.

Prosedur pelaksanaan dari penelitian ini ialah pembelajaran PJOK melalui media berupa video diterapkan terhadap kelompok eksperimen, sementara pembelajaran konvensional diterapkan terhadap kelompok kontrol. Pada saat uji *pretest*, siswa diberi tes awal, guna mengetahui kemampuan dasar passing bawah sebelum perlakuan diberikan. Setelah uji *pretest*, kelompok eksperimen mendapat perlakuan yaitu pembelajaran PJOK melalui media pembelajaran audio visual berbasis Canva berisi konten pembelajaran yang menarik selama 4 pertemuan termasuk alokasi waktu *pretest* dan *posttest*. Media yang digunakan berupa konten pembelajaran, berisi penjelasan gerakan passing bawah, contoh gerakan benar dan salah, dan narasi audio. Video ditampilkan menggunakan LCD proyektor. Masing-masing pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit sesuai jadwal pembelajaran PJOK di sekolah. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, seluruh kelompok menjalani *posttest* untuk menganalisis perubahan keterampilan passing bawah. Tidak hanya itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa tidak dengan perlakuan khusus dan hanya menjalani kegiatan *pretest* serta *posttest* sebagai dasar perbandingan hasil belajar.

Instrumen penilaian keterampilan passing bawah yang digunakan yaitu *Underarm Pass Skill Test* (Zonifa, 2020). Prosedur dari instrumen ini yaitu bola yang masuk ke area target atau keluar dari batas diberi skor berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Setiap peserta diberi lima kali kesempatan melakukan passing bawah. Data penelitian di analisis menggunakan perangkat lunak statistik. Uji normalitas dilakukan dengan Shapiro-Wilk dikarenakan sampel relatif terbatas. Apabila data berdistribusi normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji homogenitas dan uji parametrik. Sedangkan jika asumsi normalitas tidak terpenuhi oleh data, maka langsung menerapkan uji nonparametric Wilcoxon Signed-Rank Test untuk menganalisis pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar passing bawah bola voli.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan dari hasil tes yang dilaksanakan pada saat *pretest-posttest*, diperoleh data kemampuan gerak passing bawah bola voli yang terdapat di siswa kelas XI-5 yang berperan dalam kelompok eksperimen kelas XI-6 yang berperan dalam kelompok kontrol di SMA Negeri yang terdapat di Kabupaten Pasuruan. Perbandingan hasil *pretest-posttest* dilakukan untuk melihat perubahan hasil belajar siswa setelah melakukan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Canva pada kelompok eksperimen, lalu membandingkannya dengan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional pada kelompok kontrol. Hasil analisis ini memberikan gambaran mengenai efektivitas

perlakuan yang diberikan dan perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok.

Tabel 1
Pretest kelompok eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
17 – 20	Sangat baik	3	10%
13 – 16	Baik	4	13,33%
9 – 12	Cukup	10	33,33%
5 – 8	Kurang	13	43,33%
0 – 4	Sangat kurang	0	0%
Total		30	100%

Dari Tabel 1, hasil *pretest* kelompok eksperimen diperlihatkan jika hampir seluruh siswa masih berkategori kurang, yakni sebesar 43,33%, serta cukup sebesar 33,33%. Hanya 13,33% siswa yang ada di dalam kategori baik, dan 10% berkategori sangat baik. Tidak ditemukan siswa yang ada di dalam golongan sangat kurang. Hal ini memperlihatkan jika aspek keterampilan siswa sebelumnya masih rendah sampai sedang, akibatnya diperlukan metode belajar yang lebih menarik dan kreatif agar hasil belajarnya meningkat.

Tabel 2
Pretest kelompok kontrol

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
17 – 20	Sangat baik	4	13,33%
13 – 16	Baik	5	16,67%
9 – 12	Cukup	9	30%
5 – 8	Kurang	12	40%
0 – 4	Sangat kurang	0	0%
Total		30	100%

Tabel 2 menunjukkan hasil *pretest* kelompok kontrol menunjukkan kondisi yang relatif serupa dengan kelompok eksperimen. Pada umumnya siswa masih ada pada kategori kurang (40%) serta cukup (30%). Kategori baik serta sangat baik dengan sebesar 16,67% serta 13,33%, serta tidak terdapat siswa pada kategori sangat kurang. Kesamaan distribusi hasil *pretest* dari kelompok eksperimen serta kelompok kontrol menunjukkan ketika keterampilan gerak awal pada siswa kedua kelompok tersebut relatif seimbang, sehingga layak guna dibandingkan pada tahap selanjutnya.

Tabel 3
Posttest kelompok eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
17 – 20	Sangat baik	3	10%
13 – 16	Baik	6	20%
9 – 12	Cukup	12	40%
5 – 8	Kurang	9	30%
0 – 4	Sangat kurang	0	0%

Tabel 3 memperlihatkan bahwasanya hasil posttest kelompok eksperimen menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa video pembelajaran. Kategori cukup menjadi kategori dengan presentase tertinggi sebesar 40%, sedangkan kategori baik meningkat menjadi 20%, serta kategori kurang sebesar 30%. Secara keseluruhan terjadi pergeseran kemampuan siswa ke kategori yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan. Hal ini memperlihatkan jika pembelajaran melalui media pembelajaran audio visual berbasis Canva mampu membantu pemahaman siswa dalam melakukan passing bawah dengan baik.

Tabel 4
 Posttest kelompok kontrol

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
17 – 20	Sangat baik	4	13,33%
13 – 16	Baik	6	20%
9 – 12	Cukup	7	23,33%
5 – 8	Kurang	13	43,33%
0 – 4	Sangat kurang	0	0%
Total		30	100%

Tabel 4 memperlihatkan bahwasanya terdapat perubahan dalam hasil belajar pada hasil posttest kelompok kontrol yang tidak terlalu besar. Kategori kurang masih menjadi yang terbanyak dengan persentase 43,33%, sedangkan kategori cukup mengalami penurunan menjadi 23,33%. Kategori baik hanya mencapai 20% serta kategori sangat baik sebesar 13,33%. Hal ini memperlihatkan jika tidak adanya pemberian perlakuan, hasil belajar siswa belum optimal.

Tabel 5
 Statistik Deskriptif Hasil Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Minimum	Maximum	Mean	SD
Eksperimen	7	20	11.17	3.887
Kontrol	0	18	6.60	5.817

Tabel 5 Menunjukkan jika kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 11,17, Sedangkan kelompok kontrol sebesar 6,60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil belajar lebih baik dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 6
 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.162	30	.042	.899	30	.008
Posttest Eksperimen	.190	30	.007	.946	30	.128
Pretest Kontrol	.134	30	.180	.908	30	.013
Posttest Kontrol	.165	30	.036	.899	30	.008

Tabel 6 menunjukkan jika Sebagian data tidak memenuhi asumsi normalitas karena memiliki Sig. < 0,05. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan uji hipotesis nonparametrik melalui uji Hipotesis Wilcoxon Signed-Rank Test.

Tabel 7

Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Test Statistics^a		
	Posttest Eksperimen – Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol – Pretest Kontrol
Z	-4.719 ^b	-1.420 ^b
Asymp. Sig (2- tailed)	.000	.155

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji Wilcoxon pada kelas eksperimen memperlihatkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05), sehingga H₀ ditolak serta H_a diterima. Ini mengindikasikan jika penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan passing bawah bola voli. Sebaliknya, pada kelas kontrol, nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,155 (>0,05), menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar passing bawah. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan passing bawah bola voli pada kelompok eksperimen.

PEMBAHASAN

Data di lapangan membuktikan bahwa pemanfaatan media audio visual lewat platform Canva berkontribusi dampak positif bagi capaian belajar keterampilan passing bawah olahraga voli. Media berbasis video membuat siswa dapat mengamati urutan gerakan, posisi tubuh, dan koordinasi tangan berulang kali, sehingga memudahkan proses pemahaman keterampilan motorik. Selain itu, (Nurokhman et al., 2025) menyebutkan jika penggunaan Canva sebagai platform pembuatan media video pembelajaran memberikan tampilan visual yang menarik, teratur, dan mudah dipahami, sehingga secara positif mempengaruhi hasil belajar teknik bola voli. Dengan demikian, Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membantu guru mengajarkan psikomotorik.

Selain itu, meskipun bukan langsung pada materi voli, penelitian mengenai media pembelajaran berbasis audio-visual pada keterampilan olahraga lainnya seperti yang diteliti oleh (Rizki, 2025), memperlihatkan jika media audio visual mampu meningkatkan kemampuan gerak peserta didik karena informasi yang disampaikan melalui unsur visual dan audio dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, sekaligus menguatkan asumsi jika visualisasi dan narasi memiliki peranan penting dalam pengembangan keterampilan motorik. Dalam konteks teknik passing bawah, video yang dibuat dengan Canva memudahkan siswa memahami kesalahan dalam gerakan, seperti posisi tangan yang tidak tepat atau gerakan kaki yang belum selaras. Hasil penelitian lain juga menunjukkan jika penggunaan media audio visual berperan positif dalam meningkatkan keakuratan serta konsistensi gerakan siswa (Sajiman et al., 2019). Dengan demikian, media tersebut dinilai sesuai untuk

diterapkan dalam materi keterampilan dasar bola voli yang membutuhkan pemahaman visual yang detail.

Penelitian ini menghadirkan inovasi melalui penggunaan media audio visual berbasis Canva secara terstruktur dan efektif pada materi passing bawah bola voli. Berbagai penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Canva di bidang pendidikan jasmani menunjukkan jika Canva dapat menciptakan media yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Triandini et al., 2024). Penelitian tersebut menegaskan jika media berbasis Canva mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran keterampilan gerak melalui desain visual yang mudah dipahami serta relevan dengan konteks pembelajaran. Selain itu, studi tentang persepsi siswa terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran menunjukkan respon yang positif, terutama dalam hal kemudahan memahami materi serta meningkatkan minat belajar (Adi et al., 2024).

Hasil penelitian dalam sebuah jurnal yang membahas integrasi Canva dalam media pembelajaran PJOK menyatakan jika penggunaan Canva yang menampilkan konten visual, audio, dan interaktif mampu meningkatkan semangat serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran PJOK, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara menyeluruh (Risty & Ridwan, 2024). Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen tidak terlepas dari karakteristik media video berbasis Canva yang dapat menyajikan informasi secara audio serta visual secara bersamaan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian serta pembahasan menunjukkan jika penggunaan media audio visual berbasis Canva efektif mendongkrak hasil belajar passing bawah bola voli. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga media pembelajaran tersebut terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan passing bawah bola voli. Sementara itu, kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tidak menunjukkan hasil belajar yang signifikan. Media Canva mampu menyajikan materi secara interaktif melalui gabungan gambar, audio, serta video gerakan, akibatnya siswa lebih mudah memahami gerakan passing bawah dengan tepat. Selain mendukung pemahaman materi, penggunaan media ini juga mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar PJOK. Dengan demikian, media audio visual berbasis Canva dapat dijadikan salah satu alternatif efektif dan inovatif guna mendukung penguasaan keterampilan dasar bola voli, khususnya teknik passing bawah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada pihak Sekolah yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini, sebagai mitra kolaborator atas sarana dan prasarana di lapangan. Penghargaan juga diberikan kepada seluruh siswa kelas XI yang telah berpartisipasi secara aktif selama proses penelitian sehingga kegiatan pengumpulan data dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga mengutarakan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen pembimbing yang sudah bersedia memberi masukan, arahan, sekaligus dukungan selama proses

penyusunan artikel ini. Pemberian bantuan beserta kerja sama menjadi bagian penting dalam terselesaikannya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, H., Abduloh, & Citra, R. (2020). *Motivasi Belajar Siswa Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bola Voli Passing Bawah Di Kelas Viii Smpn 1 Pondoksalam Purwakartaidikan Olahraga*. 01(01), 9–13.
- Adi, I., Budiman, A., Majalengka, U., & Priyono, A. (2024). *Jurnal Keolahragaan Design and implementation of audio-visual learning media for volleyball passing and serving techniques in junior high school*. 12(2), 135–144.
- Batiurat, W., Wandik, Y., Fariz, M., & Putra, P. (2023). *Modifikasi permainan bolavoli dalam pendidikan jasmani Modification of volleyball game in physical education*. 22(4), 272–276.
- Fajar, D. A. (2020). Penggunaan media visual dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 1–13.
- Fauzan, E., Yudhi, K., & Riki, R. (2020). *Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Seiring dengan semakin pesatnya kemajuan Ipteks khususnya di peserta didik disekolah , karena di era tanpa keterbatasan akses informasi ini*. 1–14. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1333>
- Firdaus, N., & Cahyani, O. D. (2022). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar The Influence Of Audio-Visual Media On The Basic Technical Skills Of Futsal Balls*. 2(2), 109–113.
- Ilham, I., Oktadinata, A., & Idham, I. (2019). Analisis Keterampilan Passing Bawah Dan Passing Atas Peserta Ekstrakurikuler Bola Voli Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 8(1), 56–67.
- Irwanto, E. (n.d.). *Metode Pembelajaran Dan Modifikasi Bola Pada Proses Pembelajaran Bolavoli*. 102–118.
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). Efektivitas pembelajaran PJOK pada teknik dasar passing bawah permainan bolavoli melalui media daring pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423–440.
- Lubis, A. E., Agus, M., Olahraga, S. T., Bina, K., Medan, G., Alumunium, J., & No, R. (2017). *Peningkatan hasil belajar passing atas pada permainan bola voli melalui variasi pembelajaran siswa SMP I mproving the learning results of high pass on volleyball through learning variance among junior high school students*. 13(2), 58–64.
- Ningsih, Y. F., Utomo, A. W., & Arafat, H. F. (2023). Analisis Serangan Permainan Bolavoli (Studi Pada Tim Putra Kabupaten Magetan, Kejurprov Bolavoli Junior Jawa Timur Tahun 2022). *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 8(1), 103–110.
- Nopandri, R. A., & Wathoni, M. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Kelas X IPA SMA Muhammadiyah Ponjong*. 2165–2173.
- Nurchahyo, P. J., Festiawan, R., Yoda, I. K., Wijayanto, A., & Gustiputungurahadi, I. (2021). Study in Banyumas district: Is the learning materials of football in school already oriented to high order thinking skill. *Ann Trop Med & Public Health*, 24(3).
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi penggunaan

- canva dalam pembuatan modul pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1432–1437.
- Nurokhman, M. H., Ridwan, M., Ningsih, Y. F., & Dinata, V. C. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Video Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 373–381.
- Permendikbud, N. 2. tahun 2016. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22.Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Pratama, I. K. D., Lanang, I. G., Parwata, A., & Suwiwa, I. G. (2021). *Media Pembelajaran Teknik Dasar Passing Bolavoli Berbasis Video Tutorial*. 5(2), 263–269.
- Pratiwi, E., Barikah, A., & Asri, N. (2020). Perbandingan Kebugaran Jasmani Atlet Bolavoli Indoor dan Bolavoli Pasir PBVSI Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Olympia*, 2(1), 1–7.
- Risty, G., & Ridwan, M. (2024). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 12 Nomor 01 Tahun 2024 Dribbling Sepakbola Glennada Risty *, Mochamad Ridwan*. 12, 73–78.
- Rizki, F. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Passing Permainan Sepakbola Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Rengasdengklok*. 6(3), 90–106.
- Sajiman, S., Simanjuntak, V., & Purnomo, E. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas IV Sdn 7 Singkawang Selatan*. Tanjungpura University.
- Septiana, C. D., & Pramalia, N. W. (2022). *SMA Negeri 1 Bandongan, Kabupaten Magelang*. 19(2), 63–70.
- Supriadi, E. (2022). Pengembangan Model Video Pembelajaran Passing Atas Dalam Permainan Bola Voli. *Sprinter: Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(2), 109–114.
- Supriyadi Muhamamad. (2018). *Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahrag Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar*. 1, 64–73.
- Triandini, A. A., Usra, M., Bayu, W. I., & Yusfi, H. (2024). *Development of Canva Application-Based Animated Video Learning Media on Volleyball Passing Material at Junior High School*. 4(2), 162–172. <https://doi.org/10.53863/mor.v4i2.1422>
- Winarno, M. E. (2018). Membentuk Karakter Melalui Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. *Prosiding Seminar Nasional Iptek Olahraga (SENALOG)*, 1(1), 10–20.
- Zaenudin, M., Suherman, A., & Supriyadi, T. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Passing Bawah. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 3(1), 19–32.
- Zonifa, G. (2020). *Original Article A volleyball skills test instrument for advanced-level students Developmen t Valid ity Reliabilit y Tri als Re vision*. 20(3), 2213–2219. <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.s3297>