

## **Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli dalam Pembelajaran PJOK Peserta Didik Kelas VII**

**Yosi Aji Prasetyo<sup>1</sup>, Vega Candra Dinata<sup>2</sup>, Yuni Fitriyah Ningsih<sup>3</sup>, Muchamad Arif Al Ardha<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [Yosiaji.20120@mhs.unesa.ac.id](mailto:Yosiaji.20120@mhs.unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan keseluruhan karena pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani sebagai pokok dari proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran Powerpoint interaktif terhadap hasil belajar PJOK pada materi passing bawah. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitiannya adalah pretest- posttest control group. Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Hasil data yang telah diambil dengan menggunakan instrument tes pengetahuan dan keterampilan passing bawah bolavoli adalah nilai N-Gain persen dari kelompok eksperimen 0,0661 dan kelompok kontrol 0,0262. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran Powerpoint interaktif berbasis Canva pada pembelajaran passing bawah bolavoli peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya.

**Kata kunci:** *Media, Canva, Bolavoli, Hasil Belajar.*

### **Abstract**

Physical education is an inseparable part of overall education because physical education uses physical activity as the main part of the learning process. The aim of this research is to determine the effect of applying interactive Powerpoint learning media on PJOK learning outcomes in lower passing material. This research uses a pure experimental type with a quantitative approach and the research design is pretest- posttest control group. The sample used was class VII students at SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. The results of the data that have been taken using instrument test of down passing knowledge and skills volleyball is the N-Gain percent value of the experimental group 0.0661 and the control group 0.0262. So it can be said that there is a difference in the scores of the experimental group and the control group. So it can be concluded that  $H_a$  is accepted, which means there is an influence from the application of learning media Powerpoint Canva-based interactive learning for volleyball underpassing for class VII students at SMP Labschool Unesa 1 Surabaya.

**Keywords:** *Media, Canva, Volleyball, Learning Outcomes.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya terencana guna mewujudkan suatu proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik secara aktif bias mengasah serta mengembangkan potensi diri untuk memiliki sikap spiritual, keagamaan, kepribadian, akhlak mulia yang akan berguna pada saat bermasyarakat. Hal ini tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan. Arti dari pendidikan yang lebih luas adalah hidup. Yang mendefinisikan bahwa pendidikan adalah seluruh proses yang dimiliki seseorang sepanjang hidup serta pengalaman sepanjang hayat yang memberikan pengaruh positif bagi pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022)

Pendidikan jasmani adalah bagian dari proses seluruh pendidikan dengan menggunakan aktivitas jasmani sebagai pokok dari proses belajar . Dalam upaya untuk meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran maka perlu disiapkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Media adalah salah satu alat bantu untuk melancarkan proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan semakin meningkatnya kualitas pembelajaran maka tentunya akan meningkatkan hasil belajar yang optimal (Bangun, 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK SMP Labschool Unesa 1 bahwa terdapat kurangnya penerapan media pembelajaran dan kurangnya daya ingat peserta didik dalam proses pembelajaran bolavoli materi passing bawah dalam mata pelajaran PJOK yang menjadikan hasil belajar peserta didik kurang memuaskan.pada saat pelaksanaan pembelajaran masih kurang memanfaatkan perkembangan teknologi yang tersedia, guru masih terikat dengan menggunakan media seperti buku dan lks serta dengan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang bisa untuk mengeksplor wawasannya . untuk memecahkan masalah yang dihasapi kali ini peneliti akan menggunakan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran , supaya peserta didik bisa terlibat aktif serta dapat menambah minat belajar peserta didik serta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka peneliti akan menggunakan model pembelajaran TGT ( team games tournament) berbantu media power point canva. Media pembelajaran interaktif yang akan digunakan oleh peneliti dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah media power point interaktif berbasis canva.

Menurut Amelia (2019) media adalah alat untuk menyampaikan informasi. Media dalam bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata medium. Artinya media adalah perantara dalam hal ini perantara berkedudukan sebagai sumber pesan dengan tujuan menyalurkan ke penerima. Contoh nyata media dalam kehidupan sehari-hari adalah Koran,majalah,radio,televisi dan lain-lain. Media dapat menjadi suatu alat yang berguna untuk berbagai keperluan dan kegiatan yang dimaksudkan untuk memudahkan penggunaannya bagi setiap orang yang menggunakannya.

Powerpoint interaktif adalah salah satu cara yang bisa dilakukan guru untuk menyajikan materi yang lebih inovatif serta dapat menumbuhkan interaksi yang aktif pada peserta didik, dalam penyajiannya guru menggunakan slide interaktif yang sudah disiapkan sesuai dengan materi pembelajaran. Slide interaktif dalam powerpoint merupakan program berbasis multimedia yang dilengkapi beragam fitur dalam pengolahan gambar,teks,dan juga rangkaian animas yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kemauan si pengguna (Nurhidayati et al., dalam Titin & Kurnia, 2022)

Canva merupakan aplikasi multimedia yang memuat beragam isi serta konten menarik yang bisa diaplikasikan dan digunakan dengan mudah oleh siapapun karena konten dalam aplikasi ini terbilang mudah untuk digunakan. Dampak dari revolusi industri 4.0 kini peserta didik dituntut untuk bisa lebih diarahkan untuk memiliki penguasaan skill yang kreatif,inovatif, dan kolaboratif yang mana berkaitan dengan revolusi 4.0 transformasi seluruh aspek dengan melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan utamanya. Kedua, pemanfaatan teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih praktis, praktis dalam hal ini bisa dilihat dari segi efisiensi waktu,penggunaan, serta hasil yang didapat.

Media pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi membuat media pembelajaran semakin variatif dan memudahkan guru untuk menciptakan media yang tidak monoton dan memiliki daya tarik yang kuat untuk membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar. Salah satunya adalah media powerpoint interaktif berbasis canva, Canva adalah aplikasi penyedia berbagai template powerpoint yang menarik dan memiliki beragam tools yang dapat dicustom atau di variasikan sesuai dengan kreatifitas penggunaannya.

Bolavoli merupakan salah satu olahraga kompetitif yang banyak digemari dan dimainkan masyarakat sebagai olahraga rekreasi. Bolavoli memiliki unsur permainan yang mencakup unsur cepat, menyenangkan dan aksi yang meledak dan memiliki banyak aksi yang interaktif dan membuat permainan bolavoli memiliki daya tarik serta keunikannya tersendiri jika dibandingkan dengan permainan berbentuk rally lainnya. Esensi dari permainan bolavoli itu sendiri adalah permainan yang dimainkan secara beregu dengan masing-masing regu beranggotakan 6 orang yang dipisahkan oleh net. Tujuan permainan bolavoli adalah untuk memberikan bola melewati

jaring net sehingga bola bisa jatuh ke area permainan lawan dan mencegah agar lawan tidak melakukan hal serupa terjadi (Tapo, 2019)

Teknik paling mendasar yang harus dikuasai jika ingin memainkan bolavoli adalah teknik passing bawah, hal ini dikarenakan passing bawah merupakan teknik yang paling mendasar dan passing bawah digunakan untuk menyambungkan permainan serta menahan serangan lawan (Heryadi & Hadiana, 2018). Keterampilan dasar passing bawah yang tepat sangat penting untuk mencetak poin dan melancarkan serangan. Langkah awal yang dilakukan saat akan melakukan passing bawah adalah, Saat bola masuk di depan atau di samping tubuh, setinggi perut, passing bawah dilakukan dengan jari-jari saling menggenggam (Sucifirawati, 2020). Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan:

1. Adakah pengaruh media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis canva teradap hasil belajar passing bawah bolavoli dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya?
2. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis canva teradap hasil belajar passing bawah bolavoli dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya?

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis canva teradap hasil belajar bolavoli dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 1
2. Adakah pengaruh media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis canva teradap hasil belajar passing bawah bolavoli dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 1

## METODE

Penelitian ini berjenis eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ilmiah tentang hubungan yang teleti antara berbagai variabel disebut sebagai "penelitian eksperimental." Sebuah studi penelitian memenuhi empat kriteria berikut: perlakuan (treatment), mekanisme kontrol, seleksi subjek secara acak, dan terdapat tolak ukur keberhasilan (pre- dan post-test). Desain yang digunakan dalam peneltian ini dalaha randomized control group dengan pretest-dan posttest, yang mana aka nada kelompok kontrl dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen akan diberikan treatment menggunakan media powerpoint interaktif berbasi canva.

R	T1	X	T2
R	T1	~	T2

Keterangan:

T1 : *Pretest*

T2 : *Posttest*

X : Eksperimen (perlakuan)

Tempat penelitian ini dilaksanakan adalah di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yang berada di Jl. Kawung No. 9 Surabaya, Kemayoran, Kecamatan Krembangan, Kota Surabaya. Dalam penelitian ini memerlukan waktu selama 4 pertemuan. Pada pertemuan pertama peserta didik melakukan pre-test. Pada pertemuan kedua guru memaparkan materi canva passing bawah bolavoli dan membentuk kelompok kerja, serta memberika tugas kepada peserta didik. Pertemuan ketiga peserta didik memaparkan hasil kerja kelompok dan guru memberikan nilai atas hasil kerja peserta didik. Pertemuan keempat pelaksanaan post-test.

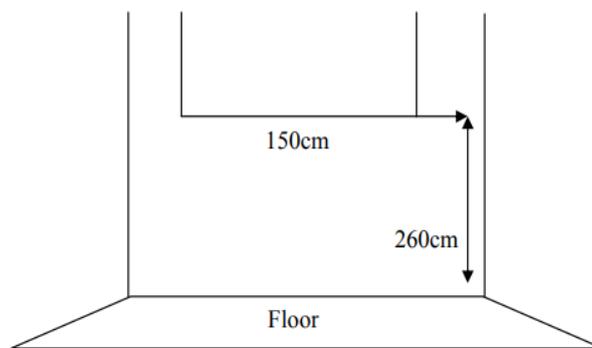
Maksum (2018) populasi merupakan merupakan objek atau individu yang akan diteliti dan akan digeneralisasikan dimana pengambilan pada suatu kelompok berdasarkan daya yang diperoleh dari objek yang diteliti. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah peserta didik SMP Labschool unesa 1. Dalam penelitian, sampel dapat didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber pengumpulan data. Ini menandakan bahwa sampel merupakan

bagian dari keseluruhan populasi (Amin et al., 2023). Penelitian ini menggunakan cluster random sampling, yang memilih kelompok atau tempat, bukan individu (Maksum, 2018).

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yang terbagi menjadi 3 kelas yaitu kelas VII A,B, dan C. Peneliti akan membuat undian dengan menggunakan aplikasi wheel spinner dimana didalam wheel spinner tersebut akan bertuliskan kontrol dan eksperimen. Masing-masing ketua kelas akan mendapat giliran untuk memutar wheel spinner tersebut yang didalamnya terdapat tulisan kontrol dan eksperimen. Jika mendapat tulisan kontrol maka kelasnya akan mendapat peran sebagai kelompok kontrol dan jika mendapat eksperimen, maka kelasnya akan berperan sebagai kelompok eksperimen, dan satu kelas tidak akan mendapatkan peran dalam penelitian ini

Instrument merupakan alat yang digunakan pada saat mengumpulkan data dalam penelitian, sehingga hasilnya mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas (Makbul, 2021). Pada penelitian ini akan meneliti hasil belajar dalam dua ranah yaitu ranah pengetahuan dan keterampilan. Maka dari itu didalam penelitian ini terdapat dua instrument dan terbagi pada masing-masing ranah. Berikut adalah instrumen penelitian yang digunakan.

1. Intrumen pengetahuan, menggunakan instrumen berfikir tingkat tinggi (HOTS)
2. Intrumen keterampilan, menggunakan instrumen braddy volleyball tes



**Gambar 1. Modifikasi *Braddy Volleyball Test* untuk Peserta didik**

**Tabel 1. Norma Face Wall Volley Test dari AAHPER (AAHPER 1969)**

(Arfianto, 2010)

JENIS PERSENTIL	PUTRA UMUR				PUTRI UMUR			
	9-11	12-14	15-17	18-22	9-11	12-14	15-17	18-22
90	27	29	33	33	20	24	26	26
80	23	26	30	31	16	19	22	23
70	21	23	29	30	14	16	20	20
60	18	21	26	27	12	14	17	18
50	16	19	23	24	10	12	15	16
40	14	17	21	21	8	9	13	14
30	13	15	19	19	6	7	12	13
20	9	12	15	15	4	5	9	10
10	7	8	12	12	1	2	6	7

Petunjuk pelaksanaan modifikasi *braddy volleyball test*, adalah sebagai berikut:

a. Pelaksanaan:

- 1) Peserta berdiri didepan sasaran dengan bolavoli ditangan.
- 2) Setelah peluit dibunyikan bola pertama-tama dilemparkan ke sasaran, kemudian peserta harus mengembalikan bola ke sasaran dengan menggunakan teknik passing bawah.

- 3) Peserta melakukan test selama 1 menit dan berusaha mengenai sebanyak mungkin sasaran yang dituju dengan menggunakan passing bawah
  - 4) Bila terjadi bola sulit dikuasai, maka selama ada waktu peserta bisa memegang bola dan kembali melemparkan ke sasaran untuk kemudian tetap dilakukan passing bawah.
  - 5) Jika ada aba-aba kedua, peserta harus sudah menghentikan laju bola
- b. Penilaian  
 Peserta diberikan 2 kali kesempatan untuk kemudian diambil hasil terbaiknya dari salah satu percobaan tersebut. Dalam penilaian melibatkan tim penilai yang beranggotakan guru PJOK dan 1 penilai .
- c. Peralatan  
 Peluit, Stopwatch, Bolavoli ukuran “4”, daftar nama peserta didik .

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah peneliti melakukan penelitian selama 4 pertemuan. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan pretest passing bawah bolavoli untuk mengambil nilai awal dengan memberikan tes quizz untuk mengambil nilai pengetahuan serta tes praktik passing bawah bolavoli untuk mengambil nilai keterampilan. Kemudian melakukan kegiatan pembelajaran serta memberikan treatment tersendiri untuk kelas eksperimen. Kemudian mengambil nilai posttest untuk mengambil nilai akhir dengan instrument tes yang sama dengan saat pretest. Setelah dilakukan penelitian, telah didapat data nilai yang kemudian diolah dan di analisis secara otomatis pada aplikasi SPSS.

**Deskripsi Data**

**Tabel 2. Deskripsi Data**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximu m</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Variance</b>
<b>Pre-test Eksperimen</b>	26	15.00	50.00	32.6923	9.92278	98.462
<b>Post-test Eksperimen</b>	26	15.00	55.00	38.2692	9.26740	85.885
<b>Pre-test Kontrol</b>	25	15.00	55.00	31.6000	9.86577	97.333
<b>Post-test Kontrol</b>	25	15.00	55.00	34.0000	12.99038	168.750
<b>Valid N (listwise)</b>	25					

Dari tabel diatas, terlihat bahwa jumlah peserta didik dari kelompok eksperimen adalah 26 dan pada kelompok kontrol adalah 25. Saat sebelum diberikan perlakuan (pretest) kelompok eksperimen memiliki nilai mean sebesar 32.6923 dengan standar deviasi 9.92278 dan varian 98.462. Untuk nilai minimumnya adalah 15.00 dan maksimumnya adalah 50.00. Sedangkan setelah dilakukan treatment kemudian didapatkan posttest nilai mean nya adalah 38.2692 dengan standar deviasi 9.26740 dan varian 85.885. Untuk nilai minimum nya 15.00 dan nilai maksimum nya 55.00. Kemudian untuk kelompok kontrol pada pretest memiliki nilai mean 31.6000 dengan standar deviasi 9.86577 dan varian 97.333. Untuk nilai minimumnya adalah 15.00 dan nilai maksimumnya 55.00. Sedangkan setelah dilakukan posttest hasil nilai rata-ratanya adalah 34.0000 dengan standar deviasi 12.99038 dan varian 168.750. Untuk nilai minimumnya adalah 15.00 dan nilai maksimum 55.00

**Uji Normalitas**

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui nilai dari sebuah kelompok atau variabel berdistribusi normal atau tidak normal. Adapun syarat dari uji normalitas yaitu Jika *p-value* >0,05 maka dapat dinyatakan berdistribusi normal, namun jika sebaliknya *p-value* <0,05 maka tidak berdistribusi normal

**Tabel 3. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<b>Pre-test Eksperimen</b>	.134	25	.200*	.950	25	.253
<b>Post-test Eksperimen</b>	.140	25	.200*	.966	25	.534
<b>Pre-test Kontrol</b>	.124	25	.200*	.967	25	.563
<b>Post-test Kontrol</b>	.116	25	.200*	.937	25	.129

Melihat data pada tabel diatas telah didapat hasil dari uji normalitas dimana dalam penghitungannya dengan uji normalitas shapiro-wilk, diketahui bahwa nilai signifikasi pada pretest kelompok eksperimen adalah 0.253, sehingga dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai posttest dari kelompok eksperimen nilai signifikasinya adalah 0,534, data tersebut juga dikatakan berdistribusi normal juga. Kemudian untuk kelompok kontrol nilai signifikasi pada pretest adalah 0,563, sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai posttest nilai signifikasinya adalah 0,129, data tersebut juga dapat dikatakan berdistribusi normal. Setelah itu analisis data akan masuk pada pengujian berikutnya yaitu uji homogenitas.

**Uji homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan data dari populasi dalam penelitian dapat dikatakan sama atau homogen. Data yang dihasilkan dari penelitian dapat dilihat homogenitasnya dengan uji homogenitas *levene*. Kriteria data dapat dikatakan homogen adalah jika hasil penghitungan menunjukkan nilai sig > 0,05. Dan sebaliknya, jika data menunjukkan nilai sig < 0,05 maka dapat dikatakan data tersebut tidak homogen. Data yang dihasilkan oleh peneliti setelah melakukan penelitian telah dilakukan uji homogenitas dengan keterangan nilai sebagai berikut.

**Tabel 4. Uji Homogenitas (ANOVA)**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F
<b>Between Groups</b>	232.296	1	232.296	1.837
<b>Within Groups</b>	6197.115	49	126.472	
<b>Total</b>	6429.412	50		

Melihat data yang telah disajikan pada tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi rata-rata yang didapat adalah 0,182 dimana nilai tersebut lebih tinggi daripada 0,05 sehingga data pada penelitian ini dapat dikatakan bersifat homogen serta memenuhi syarat uji hipotesis

**Uji Paired Sample t-test**

Uji Paired Sample t-test adalah uji hipotesis yang berguna untuk menentukan perbedaan dari nilai masing-masing sampel yang memiliki dua data. Dalam penelitian ini uji paired sampel t-test digunakan untuk mencari tahu apakah terdapat perbedaan antara nilai pretest dengan posttest pada masing-masing kelompok. Data yang didapat telah diuji pada SPSS dan diperoleh hasil berikut ini.

**Tabel 4. Uji Sample t-test**

Nama Data	Rata-Rata	Selisih	Sig. (2 tailed)
<b>Pretest Eksperimen</b>	32.6923	5.57692	0.024
<b>Posttest eksperimen</b>	38.2692		
<b>Pretest kontrol</b>	31.6000	2.40000	0.356
<b>Posttest kontrol</b>	34.0000		

Melihat pada tabel tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen pada saat pretest adalah 32.6923 dan pada saat posttest nilainya adalah sebesar 38.2692. dari nilai

tersebut terlihat adanya perbedaan dimana pada nilai posttestnya lebih tinggi atau meningkat dengan selisih sebesar 5.57692. hasil nilai sig. (2 tailed) sebesar 0.024 dimana nilai tersebut < 0.05 jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dengan posttest dari kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol nilai mean pada saat pretest adalah 31.6000 dan pada saat posttest nilainya adalah sebesar 34.0000. dari nilai tersebut terlihat adanya perbedaan dimana pada nilai posttestnya lebih tinggi atau meningkat dengan selisih sebesar 2.40000. hasil nilai sig. (2 tailed) sebesar 0.356 dimana nilai tersebut > 0.05 jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan namun tidak signifikan antara nilai pretest dengan posttest dari kelompok kontrol.

### Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk menghitung efektivitas serta peningkatan nilai pre-test ke post-test untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil data dari penelitian ini dihitung otomatis dengan uji N-gain dengan menggunakan SPSS untuk mendapatkan hasil akhirnya, berikut adalah hasil yang diperoleh

**Tabel 5. Uji N-Gain**

Kelompok	N-Gain Mean
Eksperimen	0,0661
Kontrol	0,0262

Melihat dari tabel nilai N-Gain score di atas maka dapat diketahui bahwa nilai dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 0,0661. kemudian untuk nilai dari kelompok kontrol juga mengalami peningkatan namun dengan jumlah yang lebih kecil yaitu sebesar 0,0262.

Kemudian setelah mendapatkan nilai N-Gain Score, maka akan ditentukan N-Gain Persen untuk mengetahui presentase nilai N-Gain atau Presentase peningkatan nilai dari masing-masing kelompok. Untuk nilai N-Gain persen pada kelompok eksperimen didapatkan nilai sebesar 6.60% sedangkan nilai N-Gain Persen pada kelompok kontrol menunjukkan nilai sebesar 2.61%.

### Uji-t independent

Uji-t independent digunakan untuk menghitung perbedaan dari nilai mean antara dua kelompok yang berbeda.

**Tabel 6. Uji-t independent**

		Independent T-test						
		F	df	Sig. (2-tailed)	Perbandingan rata-rata	terbawah	teratas	
Hasil Belajar	Variasi yang sama diasumsikan	3.884	49	0.182	4.26923	-2.06114	10.59961	
	Variasi yang sama diasumsikan		43.286	0.185	4.26923	-2.12385	10.66231	

Melihat nilai pada data statistik dan uji t independent di atas maka diketahui bahwa rata-rata dari nilai kelas eksperimen adalah 38.2692 sedangkan rata-rata dari nilai kelas kontrol adalah 34.0000 yang artinya rata-rata dari nilai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelompok kontrol dengan selisih sebesar 4.26923. apabila dipresentasikan maka perbedaan nilai antara kedua kelompok tersebut adalah 6,9% Nilai tersebut didapat dengan selisih nilai dikalikan dengan 100, kemudian dibagi dengan rata-rata dari nilai kedua kelompok. Untuk nilai sig.(2 tailed) adalah 0,182. Nilai tersebut > 0,05 yang apabila disesuaikan dengan kriteria dari uji hipotesis ini,

maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan namun tidak signifikan antara nilai dari peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Melihat dari hasil data yang telah dianalisis tersebut maka dapat ditentukan bahwa nilai dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan, dan nilai dari kelompok kontrol mengalami peningkatan namun tidak signifikan. Hal tersebut dapat terjadi karena peserta didik lebih antusias untuk memperhatikan materi dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif daripada menggunakan media powerpoint biasa. Pada saat penelitian terlihat bahwa peserta didik lebih tertarik ketika materi diberikan menggunakan powerpoint interaktif karena didalam powerpoint interaktif terdapat banyak sekali template yang mudah untuk diedit serta terdapat banyak animasi yang bisa ditambahkan sesuai dengan kebutuhan.

Dengan hasil analisis data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti Terdapat pengaruh pada peserta didik kelas VII SMP Labschool UNESA 1 atas penerapan powerpoint interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar passing bawah bolavoli mata pelajaran PJOK. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji paired t-test dari kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai dari kelompok eksperimen meningkat secara signifikan sedangkan nilai dari kelompok kontrol meningkat namun tidak signifikan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Zaenudin et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan passing bawah bola voli siswa, dimana penerapan media pembelajaran audio visual tersebut dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dan hasil belajar passing bawah bola voli.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis canva, untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah bolavoli peserta didik kelas VII.
2. Besar pengaruh dari penerapan media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan hasil belajar *passing bawah bolavoli* peserta didik kelas VII dilihat dari hasil perhitungan N-gain adalah sebesar 6.60% yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sesuai dengan hasil uji Hipotesisnya yang menunjukkan nilai sig(2 tailed) sebesar 0.024.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Kepala SMP Labschool Unesa 1 Surabaya dan Guru PJOK yang telah memberikan izin dan fasilitas selama proses penelitian. Terimakasih juga peneliti ucapkan kepada Dosen Pembimbing, tim peneliti dan siswa SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yang terlibat serta membantu penelitian ini hingga selesai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, T. (2019). Pengaruh Pendekatan Stem (Science, Technology, Engineering, and Mathematic) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Biologi Di Man 2 Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 110(9), 1689–1699.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Arfianto, D. (2010). Survei Keterampilan Teknik Dasar Bermain Bola Voli Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler Bola Voli Di Sma/Smk/Ma Se Kecamatan Sukorejo Kab. *Kendal Tahun Ajaran, 2011*.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(3), 157.
- Heryadi, D., & Hadiana, O. (2018). Perbandingan Model Discovery Learning Dengan Model Peer. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(2), 89–95.
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. In *UIN ALAUDDIN MAKASSAR* (Vol. 75, Issue 17).
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. In *Unesa University Press*.

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Sucifirawati. (2020). Peningkatan keterampilan passing bawah dalam permainan bola voli melalui permainan kucing-kucingan peserta didik kelas VA MI Badrussalam Surabaya. In *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Tapo, Y. B. O. (2019). Pengembangan Model Latihan Sirkuit Pasing Bawah T-Desain (Spbt-Desain) Bola Voli Sebagai Bentuk Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Untuk Tingkat Sekolah Menengah. *IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 3(2), 18. <https://doi.org/10.38048/imedtech.v3i2.209>
- Titin, T., & Kurnia, I. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 2(1), 1–6.