

# Pengaruh Penerapan Hypermedia terhadap Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Pada Pembelajaran PJOK Bola Basket Peserta Didik SMP Labschool UNESA 1

Moch Faisal Fachrul Rozi<sup>1</sup>, Afifan Yulfadinata<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [mochfaisal.20111@mhs.unesa.ac.id](mailto:mochfaisal.20111@mhs.unesa.ac.id)

## Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan atau menyajikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian siswa untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran powerpoint berbasis canva dan besarnya pengaruh terhadap minat pembelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen, yaitu eksperimen murni desain pretest-posttest control group. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Hasil dari data penelitian ini dapat diketahui terdapat pengaruh media pembelajaran powerpoint berbasis canva terhadap minat pembelajaran PJOK. Hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan instrumen angket minat didapatkan hasil nilai pretest kelompok eksperimen 80.6296 sedangkan nilai posttest eksperimen 87.8889 sesuai dengan hasil uji t (paired sample t tes) antara skor angket minat pretest dan posttest hasil p value 0.000 dengan kesimpulan nilai  $\alpha < (0,05)$  dengan demikian dari hasil uji t di atas  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran powerpoint berbasis canva terhadap minat pembelajaran PJOK peserta didik SMP Labschool Unesa 1 Surabaya, dengan peningkatan sebesar 7,25%. Sedangkan untuk kelompok kontrol mengalami peningkatan minat sebesar 0,90%

**Kata kunci:** *Media, Canva, Minat.*

## Abstract

Learning media is a tool to convey or present messages in the learning process so that it can stimulate students' attention to learn. The purpose of this study was to determine the influence of canva-based powerpoint learning media and the extent of its influence on interest in learning PJOK. This study uses a quantitative approach with an experimental type, namely a pure experiment with a pretest-posttest control group design. The sample used was class VIII students of SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. The results of this research data show that there is an influence of canva-based powerpoint learning media on interest in learning PJOK. The results of the data analysis that have been carried out by researchers with the interest questionnaire instrument obtained the results of the pretest value of the experimental group 80.6296 while the posttest value of the experiment 87.8889 in accordance with the results of the t-test (paired sample t-test) between the pretest and posttest interest questionnaire scores p value 0.000 with the conclusion of the value  $\alpha < (0.05)$  thus from the results of the t-test above  $H_a$  is accepted, which means that there is an influence of the use of canva-based powerpoint learning media on the interest in learning PJOK of SMP Labschool Unesa 1 Surabaya students, with an increase of 7.25%. While the control group experienced an increase in interest of 0.90%

**Keywords:** *Media, Canva, Interest.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan “merupakan tindakan bimbingan untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”

(Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Oleh karena itu, BAB IV pasal 5 (1) menyatakan bahwa setiap orang mempunyai hak yang sama, yaitu memperoleh pendidikan yang bermutu (Annisa, 2022).

Menurut Amalia dan Makhfud (Maulidya & Ridwan, 2021), PJOK merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada komponen psikomotorik (keterampilan gerak) dan kognitif (pengetahuan) karena mengajarkan keterampilan dan pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mempelajari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan secara lebih efektif.

Media pembelajaran adalah instrumen untuk mempermudah pembelajaran sehingga dapat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena media pembelajaran secara langsung dapat memberikan efek tersendiri terhadap peserta didik. Perkembangan zaman menjadikan guru turut aktif dalam membuat media pembelajaran berbasis elektronik untuk pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Faqih, 2021).

Dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses pembelajaran yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu peserta didik agar mempermudah dalam memahami. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari hanya penalaran hingga menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan peserta didik menjadi aktif. Sehingga media pembelajaran dapat membantu guru dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan (Purba & Harahap, 2022)

*Canva* bertujuan untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi, ketrampilan, dan kreativitas. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan *canva* mampu meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar dan memotivasi peserta didik dengan menyajikan materi dan bahan ajar secara menarik. Penggunaan media pembelajaran *canva powerpoint* dapat membantu guru menghemat waktu saat menjelaskan materi pembelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memfokuskan perhatian peserta didik dengan tampilan yang menarik, memperjelas konsep yang dijelaskan guru, dan membantu peserta didik dalam mengingat materi yang diajarkan di kelas (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Dalam pengembangan penggunaan aplikasi *canva* dalam pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), serta berbagai mata pelajaran lainnya yang dapat menggunakan dengan memanfaatkan *canva*. Salah satu contoh yang menarik adalah mempelajari passing dan kontrol dalam sepakbola. Siswa tidak hanya terpaku pada buku dan teks tertulis, namun literasi visual pada aplikasi *canva* dapat menjadi salah satu pembelajaran PJOK yaitu passing dan kontrol sepak bola secara langsung yang dapat mengungkapkan pikiran dan kreativitasnya, serta emosional. Hasilnya, peserta didik dapat berlatih passing dan kontrol sepak bola menggunakan instruksi yang dihasilkan melalui pembelajaran *canva powerpoint* (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah yang sudah di jelaskan di atas maka peneliti telah melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Pembelajaran PJOK di SMP 1 Labschool Unesa Surabaya" sesuai dengan wawancara yang sudah dilakukan dengan Bapak Firman Adinata Pratama, S.Pd., selaku guru PJOK di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya bahwa kehadiran peserta didik kelas VIII masih kurang. Sehingga minat Pembelajaran PJOK di kelas VIII dapat dikategorikan kurang. Diharap dengan adanya penerapan media pembelajaran *canva* dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan minat bagi peserta didik.

## METODE

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif. Mengemukakan bahwa penelitian eksperimen adalah sebuah jenis penelitian dimana dalam penelitian tersebut terdapat pemberian *treatment* kepada kelompok sampel untuk menentukan perbandingan dari suatu kejadian atau keadaan yang diteliti. Dengan jenis penelitian

tersebut, peneliti akan memberikan *treatment* kepada kelompok *treatment* sesuai dengan variabel yang digunakan kemudian akan dianalisis data nya dengan bentuk kuantitatif untuk menentukan pengaruh atau dampak yang dihasilkan oleh variabel tersebut. Desain yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah *Pretest-Posttest control group* dimana terdapat kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan serta kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan *powerpoint* berbasis *canva*. Dalam penelitian ini *treatment* atau perlakuan yang akan didapatkan oleh kelompok eksperimen yaitu penerapan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *canva*. Kemudian akan dibandingkan hasil belajarnya pada saat *pretest* dan setelah diberikan perlakuan atau *posttest*. Kemudian hasil dari kelompok eksperimen juga akan dibandingkan dengan kelompok kontrol untuk mengetahui adakah pengaruh dari *treatment* yang diberikan.

penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yang berlokasi di Jl. Kawung No. 9 Surabaya, Kemayoran, Kecamatan Krembangan, Kota Surabaya dengan waktu 2 pertemuan yang terdiri dari pertemuan 1 yaitu *pre-test*, yang dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2024. pertemuan kedua yaitu kegiatan pembelajaran untuk kedua kelompok sekaligus pemberian *treatment* kepada kelompok eksperimen yang dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2024.

Penelitian ini akan menggunakan seluruh peserta didik kelas VIII SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yang berjumlah 96 siswa sebagai populasi. Karena jumlah populasi yang relatif banyak maka penelitian ini akan menggunakan teknik *cluster random sampling* dalam jenis pengambilan sampel tersebut bukan individu yang dipilih melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*(Maksum, 2018). Kemudian sampel akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang akan diberi *treatment* berupa penerapan *powerpoint* berbasis *canva* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* berupa penerapan *powerpoint* berbasis *canva*.

Instrumen penelitian merupakan peralatan atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, sehingga memudahkan dalam pengolahan dan memberikan hasil yang berkualitas(Makbul, 2021). Penelitian ini akan meneliti hasil minat pembelajaran PJOK sehingga untuk mengetahui peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran PJOK dengan menggunakan angket minat. angket minat sendiri diberikan kepada siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* agar dapat mengetahui peningkatan minat siswa.

**Tabel 3 Norma Penilaian**

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**Tabel 3 Norma Kategori Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	99-116	Sangat Tinggi
2	82-98	Tinggi
3	64-81	Sedang
4	47-63	Rendah
5	29-46	Sangat Rendah

Angket minat yang diadopsi dari (Puspayanti, 2017)terdapat pernyataan yang telah dibuat sebanyak 29 pernyataan dan terbagi dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Setiap butir soal diukur atau dinilai dengan skala likert 4 poin yang dimulai dari 1(Sangat tidak setuju) sampai 4(Sangat setuju) untuk *lebih* jelasnya dapat dilihat dari tabel 3 diatas. Kemudian untuk mengetahui hasil angket dilakukan dengan menjumlahkan keseluruhan soal menjadi satu, kemudian dimasukkan dalam kategori penilaian yang sudah di sajikan pada tabel 3 diatas.

Pengumpulan data adalah sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang

menjadi subjek dalam penelitian. Adapun angket pernyataan yang telah diuji validitas dan uji reabilitas instrumen. Hasil uji validitas sebesar 0,930 dan hasil uji reabilitas sebesar 0,926 (Puspayanti, 2017).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penjelasan sebelumnya, telah dibahas mengenai persiapan dalam pelaksanaan yang berhubungan dengan metode dan teknik pengambilan data. Data yang diperoleh dengan menyebarkan angket minat kepada siswa yang menjadi sampel akan dianalisis secara otomatis menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

#### 1. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan sebuah perhitungan dari jumlah nilai awal hingga jumlah nilai akhir. Dimana setelah dihitung akan menemukan jumlah hasil dari perhitungan jumlah nilai awal dan jumlah nilai akhir seperti jumlah nilai-nilai di bawah berikut ini:

**Tabel 4 Hasil Perhitungan Pre-test dan Post-test.**

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
<b>Mean</b>	80.6296	87.8889	84.5556	85.9630
<b>Standar Deviasi</b>	8.16252	6.61777	5.32291	6.50137
<b>Varian</b>	66.627	43.795	28.333	42.268
<b>Nilai Minimum</b>	68.00	79.00	75.00	77.00
<b>Nilai Maksimal</b>	94.00	99.00	96.00	99.00

Dari tabel diatas, dijelaskan bahwa jumlah peserta didik dari kelompok eksperimen adalah 27 siswa dan untuk kelompok kontrol adalah 32 siswa. Saat sebelum diberikan perlakuan (pretest) kelompok eksperimen memiliki nilai mean sebesar 80,6296 dengan standar deviasi 8,16252 dan varian 66,627. Untuk nilai minimumnya adalah 68,00 dan nilai maksimumnya adalah 94,00. Sedangkan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan posttest untuk nilai mean 87,8889 dengan standar deviasi 6,661777 dan varian 43,795. Untuk nilai minimumnya adalah 79,00 dan nilai maksimumnya adalah 99,00. Kemudian untuk kelompok kontrol pada pretest memiliki nilai mean 84,5556 dengan standar deviasi 5,32291 dan varian 28,333. Untuk nilai minimumnya adalah 75,00 dan nilai maksimumnya 96,00. Sedangkan setelah dilakukan posttest memiliki nilai mean 85,9630 dengan standar deviasi 6,50137 dan varian 42,268. Untuk nilai minimumnya adalah 77,00 dan nilai maksimalnya adalah 99,00.

#### 2. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji yang menghitung apakah hasil dari perhitungan total normal atau tidak, seperti contoh di bawah ini, dimana nilai P-Value >0,05 maka dinyatakan normal dan jika P-Value <0,05 maka dinyatakan tidak normal.

**Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pre-Test Dan Post-Test.**

	Test	Sig	Kesimpulan
	<b>Kelompok Eksperimen</b>	Pre-test	.067
Post-test		.145	Normal
<b>Kelompok Kontrol</b>	Pre-test	.130	Normal
	Post-test	.200	Normal

Berdasarkan data pada tabel diatas telah didapat hasil dari uji normalitas dimana dalam perhitungannya dengan uji normalitas Kolmogorov- Smirnov, diketahui bahwa nilai signifikasi pada pretest kelompok eksperimen adalah 0,067, sehingga data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan nilai posttest dari kelompok eksperimen nilai signifikasinya 0,145 sehingga data tersebut dikatakan berdistribusi normal juga. Kemudian untuk kelompok kontrol nilai signifikasi pada pretest adalah 0,130

sehingga dapat dikatakan normal. Sedangkan untuk nilai posttest nilai signifikasinya adalah 0,200 sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Kemudian analisis data akan masuk pada pengujian berikutnya yaitu homogenitas.

3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah uji yang menghitung apakah hasil dari perhitungan total dikatakan homogen atau tidak, seperti contoh di bawah ini, dimana nilai P-Value >0,05 maka dinyatakan homogen dan jika P-Value <0,05 maka dinyatakan tidak homogen.

**Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas**

	Test	Sig	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	Pre-test	.923	Homogen
	Post-test	..978	Homogen
Kelompok Kontrol	Pre-test	.978	Homogen
	Post-test	.945	Homogen

4. T-test (*Paired Samples T-test*)

*Paired T-test* merupakan uji untuk menghitung hasil peningkatan nilai serta perbedaan atau perbandingan dari hasil nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil *Paired T-test* yang didapatkan:

**Tabel 7 Hasil Uji Paired Samples T-test Kelompok Kontrol**

Variabel	N	Mean	SD	P-Value
Pre-test	32	84.0968	6.01307	0.410
Post-test	32	85.0000		

Melihat tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok kontrol pada pretest adalah sebesar 84.0968 dan untuk nilai posttest nya adalah sebesar 85.0000. dari nilai tersebut terlihat adanya perbedaan dimana pada nilai posttestnya lebih tinggi atau meningkat dengan selisih sebesar 0.90323 karena nilai sig. (2 tailed) adalah sebesar 0.410 dan nilai tersebut > 0.05. jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan yang tidak signifikan antara nilai pretest dengan posttest dari kelompok kontrol.

**Tabel 8 Hasil Uji Paired Samples T-test Kelompok Eksperimen**

Variabel	N	Mean	SD	P-Value
Pre-test	27	80.6296	4.32873	0.000
Post-test	27	87.8889		

Melihat pada tabel tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen pada saat pretest adalah 41.1905 dan pada saat posttest nilainya adalah sebesar 66.8452. dari nilai tersebut terlihat adanya perbedaan dimana pada nilai posttestnya lebih tinggi atau meningkat dengan selisih sebesar 25.65476. karena nilai sig. (2 tailed) adalah 0.000 dimana nilai tersebut > 0.05 jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dengan posttest dari kelompok eksperimen.

Setelah dilakukan analisis data, hasil yang didapat menunjukkan data pada pretest, rata-rata nilai yang didapat oleh kelompok eksperimen adalah 80,6296 dan rata-rata nilai pada kelompok kontrol adalah 84,0968. Kemudian pada data posttest, nilai rata-rata dari kelompok eksperimen adalah 87,8889 dan nilai rata-rata dari kelompok kontrol adalah 85,0000. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai dari dua kelompok tersebut terdapat peningkatan. Hal tersebut dilihat dari uji paired sampel t-test yang dimana nilai sig. (2 tailed) dari kelompok eksperimen adalah 0.000 dimana nilai tersebut > 0.05 sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan antara nilai pretest dengan posttest dari kelompok eksperimen. Kemudian untuk nilai sig. (2 tailed) dari kelompok kontrol adalah 0.410 dan nilai tersebut >0.05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang tidak signifikan antara nilai pretest dan posttest kelompok control.

Dengan hasil analisis data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh dari penerapan media pembelajaran powerpoint berbasis canva terhadap minat pembelajaran PJOK di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari (Ghiffari & Ridwan, 2023) di mana penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar *Passing Sepak Bola*. Hasil yang didapat pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah dilakukan *posttest* meningkat sebesar 8%. Kemudian melihat pada hasil uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan nilai signifikansi yaitu  $\text{Sig. (2tailed)} = 0,000$  yang dimana nilai tersebut  $< 0,05$  sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari Media *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar *Passing Sepak Bola*.

## SIMPULAN

Kesimpulan didapatkan dari hasil penelitian ini bahwa :

1. Ada pengaruh dari penerapan media pembelajaran powerpoint berbasis canva terhadap minat pembelajaran PJOK siswa SMP Labschool Unesa 1 Surabaya.
2. Besar pengaruh dari penerapan media pembelajaran powerpoint berbasis canva terhadap minat pembelajaran PJOK SMP Labschool Unesa 1 Surabaya adalah sebesar 7,25%

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, berikut adalah saran yang mampu diberikan antara lain:

1. Bagi guru, langkah baiknya pada saat pembelajaran PJOK terutama didalam kelas pada saat menjelaskan materi, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran PJOK supaya peserta didik agar lebih tertarik dalam memperhatikan pembelajaran PJOK.
2. Bagi peserta didik, diharapkan agar lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memperhatikan materi-materi yang disampaikan oleh guru PJOK sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
3. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk menambah frekuensi jumlah pertemuan agar mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah serta Guru PJOK SMP Labschool Unesa 1 Surabaya yang telah memberikan izin serta memberikan arahan dan masukan selama melakukan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada pembimbing serta tim penelitian yang telah membantu proses penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Apriliawati, A. T. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Kemampuan Motorik Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(2), 522–528.  
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.  
<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Ghiffari, T. N. A., & Ridwan, M. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Sepakbola. *JURNAL PENJAKORA*, 10(2).
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 745–752.
- Ilmu, F., Universitas, K., & Yogyakarta, N. (2018). Pengaruh Latihan Sepakbola Empat Gawang Terhadap Kemampuan Gerak Dasar *Passing-Stopping Bermain Sepakbola E-Journal*

*Universitas Negeri Yogyakarta Pengaruh Latihan Sepakbola Empat Gawang Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Passing- Stopping Bermain The Effect Of.* 1–12.

- Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA.* 2(4), 108–113.
- Kumala, Z., KH, F., & Yani, J. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 7(2), 107–116. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i2.3365>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Mahasiswa, J., & Olahraga, P. (2023). *JUMPER (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga) Vol. 3, No.2, Mei 2023.* 3(2), 123–129.
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.*
- Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Jawa Barat: CV Jejak*, 298.
- Puspayanti, P. (2017). Minat Siswa Kelas IV dan V dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 1 Godean Yogyakarta (Skripsi Tidak Terpublikasi). *Sarjana Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.*