

IMPLEMENTASI FITUR D-ID AI AVATARS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN OLAHRAGA

Butsiarah^{1)*}, Bahrul Alim¹⁾, Andi Saiful Alimsyah¹⁾, Ahmad Yani¹⁾, Fatoni¹⁾

¹ Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

*Corresponding Author: butsiarah@unm.ac.id

Article Info	ABSTRAK
Article History: Received February 26, 2025 Revised March 20, 2025 Accepted March 26, 2025	Media pembelajaran yang inovatif memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Kegiatan pengabdian ini berfokus pada implementasi fitur D-ID AI Avatars di platform Canva sebagai media pembelajaran olahraga yang interaktif dan menarik. Melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI), proses pengajaran menjadi lebih atraktif, personal, dan komunikatif. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media digital berbasis avatar AI dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran olahraga. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep-konsep olahraga secara visual dan interaktif. Selain itu, penggunaan media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memperkaya pengalaman belajar mereka.
Keywords: Learning Media Sports Canva AI Avatars	ABSTRACT <i>Innovative learning media play a vital role in enhancing the quality of education, particularly in the field of Physical Education, Health, and Recreation. This community service activity focuses on the implementation of D-ID AI Avatars through the Canva platform as an interactive and engaging medium for sports learning. By utilizing artificial intelligence (AI) technology, the teaching process becomes more attractive, personalized, and communicative. The objective of this program is to explore the effectiveness of AI-based digital media in improving students' understanding of sports-related learning materials. The results of this activity indicate that the use of such media is highly effective in helping students grasp sports concepts visually and interactively. Furthermore, it fosters a more dynamic learning environment, increases student engagement, and enriches their overall learning experience.</i>

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article
under the CC-BY-SA license



How to cite: Butsiarah, B., Alim, B., Alimsyah, A. S., Yani, A., & Fatoni, F. (2025). IMPLEMENTASI FITUR D-ID AI AVATARS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN OLAHRAGA. *Devote : Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 4(1), 14–19. <https://doi.org/10.55681/devote.v4i1.3680>

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat, termasuk dalam bidang pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan fitur D-ID AI Avatars di Canva sebagai media pembelajaran olahraga. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi salah satu komponen penting dalam proses pendidikan. Transformasi teknologi telah menciptakan peluang baru bagi pendidik untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai platform dan alat pembelajaran. Dampak positif dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran olahraga meliputi peningkatan efektivitas, interaktivitas, dan personalisasi pembelajaran olahraga (Putra et al., 2024).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa hingga 30% (UNESCO, 2020). Adapun, penelitian yang dilakukan oleh Prensky (2001),

generasi saat ini lebih menyukai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, sehingga penting bagi pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan perkembangan ini (Prensky, 2001). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan produktif.

Salah satu inovasi terkini dalam bidang ini adalah penggunaan Avatar AI, seperti yang ditawarkan oleh D-ID, yang dapat diintegrasikan dengan platform desain grafis seperti Canva. Avatar AI ini tidak hanya menawarkan kemudahan dalam pembuatan konten, tetapi juga meningkatkan interaksi dengan audiens melalui presentasi yang lebih menarik dan dinamis. D-ID AI Avatars adalah alat yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi video dengan avatar virtual yang dapat berbicara. Ini memberikan dimensi baru dalam penyampaian materi pembelajaran, di mana siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga dapat melihat dan mendengar penjelasan secara langsung. Sebuah studi oleh Zhang et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi hingga 65% dibandingkan dengan metode tradisional (Zhang et al., 2020). Hal ini menunjukkan potensi besar dari D-ID AI Avatars dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran olahraga.

Program studi pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi memiliki tantangan tersendiri dalam penyampaian materi, terutama yang berkaitan dengan teknik dan teori olahraga. Dengan menggunakan fitur D-ID AI Avatars, dosen dapat menjelaskan teknik-teknik olahraga dengan lebih jelas dan menarik. Misalnya, dalam pembelajaran teknik renang, dosen dapat menggunakan avatar untuk menunjukkan gerakan yang tepat, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menirunya. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2021), partisipasi siswa dalam kegiatan olahraga di sekolah masih rendah, sehingga perlu adanya inovasi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mereka (BPS, 2021).

Penggunaan D-ID AI Avatars dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Hwang et al., 2019). Dengan menghadirkan Avatar AI yang mampu menyampaikan materi dengan cara yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep olahraga yang mungkin sulit dijelaskan melalui metode tradisional. Misalnya, Avatars AI dapat menunjukkan teknik-teknik dasar dalam olahraga seperti renang atau basket dengan visualisasi yang jelas, sehingga siswa dapat langsung melihat dan memahami gerakan yang benar.

Dalam konteks pembelajaran olahraga, D-ID AI Avatars juga dapat digunakan untuk memberikan umpan balik secara real-time. Hal ini sangat penting, mengingat dalam olahraga, teknik dan keterampilan yang tepat sangat menentukan keberhasilan seorang atlet. Dengan memanfaatkan kemampuan AI untuk menganalisis gerakan siswa, avatar dapat memberikan saran dan perbaikan yang spesifik. Sebuah studi oleh Zhang et al. (2020) menunjukkan bahwa umpan balik yang cepat dan akurat dapat meningkatkan performa siswa dalam olahraga hingga 30% (Zhang et al., 2020). Ini menunjukkan bahwa implementasi D-ID AI Avatars memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga secara signifikan.

Selain itu, D-ID AI Avatars juga dapat membantu dalam penyampaian informasi yang lebih luas mengenai aspek-aspek olahraga, seperti sejarah, aturan permainan, dan strategi. Dengan menggunakan teknologi ini, pengajaran tidak hanya terbatas pada praktik fisik, tetapi juga mencakup aspek teori yang penting untuk membangun pemahaman yang komprehensif tentang olahraga. Pemahaman teori yang baik dapat meningkatkan kinerja atlet hingga 25%, menunjukkan bahwa integrasi teori dan praktik dalam pembelajaran olahraga sangatlah penting (IJSSC, 2021).

Implementasi D-ID AI Avatars dalam pembelajaran olahraga menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa. Dengan kemampuan untuk menyajikan materi secara interaktif, memberikan umpan balik real-time, dan memperluas pemahaman teori, teknologi ini dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam pendidikan olahraga. Penggunaan D-ID AI Avatars juga dapat mengatasi masalah keterbatasan sumber daya manusia dalam pengajaran

olahraga. Banyak sekolah menghadapi kekurangan instruktur yang terlatih dalam berbagai cabang olahraga. Dengan memanfaatkan teknologi AI, sekolah dapat menyediakan akses kepada siswa untuk belajar dari avatar virtual yang memiliki pengetahuan luas tentang berbagai teknik olahraga. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif.

Implementasi D-ID AI Avatars dalam pembelajaran olahraga juga sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih luas, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan dapat menjangkau berbagai tipe belajar siswa, baik yang visual, auditori, maupun kinestetik. Sebuah laporan oleh UNESCO (2022) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat mengurangi kesenjangan akses dan meningkatkan keterlibatan siswa, terutama di daerah terpencil (UNESCO, 2022). Dengan demikian, penggunaan D-ID AI Avatars dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di seluruh Indonesia.

Dalam konteks pendidikan jasmani, penting untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan D-ID AI Avatars. Penggunaan teknologi sebagai strategi yang efektif untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan apresiasi seumur hidup terhadap aktivitas fisik (Ahsan, 2024). Oleh karena itu, dilakukan kegiatan pengabdian mengenai implementasi fitur D-ID AI Avatars di Canva sebagai media pembelajaran olahraga terhadap hasil belajar mahasiswa di program studi pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi. Dengan demikian, implementasi teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa, tetapi juga kualitas pendidikan secara keseluruhan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, dilakukan survei awal untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran olahraga. Survei ini melibatkan 120 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Setelah mendapatkan data awal, dilakukan pelatihan penggunaan D-ID AI Avatars di Canva kepada responden yaitu mahasiswa. Pelatihan ini bertujuan agar semua responden dapat mengoperasikan media pembelajaran dengan baik.

Selanjutnya, materi pembelajaran olahraga yang telah disiapkan menggunakan fitur D-ID AI Avatars disampaikan kepada mahasiswa. Setiap sesi pembelajaran dilakukan secara interaktif, di mana mahasiswa dapat bertanya langsung kepada Avatar AI. Data pengukuran efektivitas media pembelajaran ini diperoleh melalui pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, kuesioner juga dibagikan untuk mendapatkan feedback dari mahasiswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media ini.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil pre-test dan post-test, serta analisis kualitatif untuk mengevaluasi feedback dari mahasiswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai dampak penggunaan D-ID AI Avatars terhadap pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran olahraga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di kelas program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi dengan menampilkan hasil media pembelajaran olahraga menggunakan fitur D-ID AI Avatars Canva dihadiri oleh responden dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Implementasi D-ID Avatars Media Pembelajaran Olahraga

Selanjutnya, tampilan media pembelajaran olahraga menggunakan fitur D-ID AI Avatars Canva dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan D-ID Avatars Media Pembelajaran Olahraga

Adapun hasil Pre- Test Sebelum Menggunakan D-ID AI Avatars dan Post Test Setelah Menggunakan D-ID AI Avatars dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel.1 Hasil Pre-Test (Sebelum Menggunakan D-ID AI Avatars)

Rentang Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase
0–49 (Kurang)	28	23.3%
50–64 (Cukup)	40	33.3%
65–79 (Baik)	36	30%
80–100 (Sangat Baik)	16	13.4%

Berdasarkan Tabel 1, hasil pre-test menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media D-ID AI Avatars, sebagian besar mahasiswa berada pada kategori "Cukup" sebesar 33,3% dan kategori "Baik" sebesar 30%, yang mengindikasikan adanya potensi peningkatan pemahaman melalui intervensi media pembelajaran berbasis D-ID AI Avatars ini.

Tabel.2 Hasil Post-Test (Setelah Menggunakan D-ID AI Avatars)

Rentang Nilai	Jumlah Mahasiswa	Persentase
0–49 (Kurang)	5	4.2%
50–64 (Cukup)	18	15%
65–79 (Baik)	44	36.7%
80–100 (Sangat Baik)	53	44.1%q

Berdasarkan Tabel 2, hasil Post Test menunjukkan peningkatan signifikan pada kategori "Sangat Baik" dengan nilai persentase sebesar 44,1% serta penurunan drastis pada kategori "Kurang" yang hanya mencapai 4,2%, menggambarkan efektivitas implementasi media D-ID AI Avatars dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa.

Tabel.3 Efektivitas Media D-ID AI Avatars Canva (Uji Kualitatif Deskriptif)

Kategori Efektivitas	Jumlah Mahasiswa	Persentase
Sangat Efektif	98	81,7%
Efektif	14	11,7%
Kurang Efektif	5	4,1%
Tidak Efektif	3	2,5%

Berdasarkan Tabel 3, sebesar 81,7% mahasiswa menilai D-ID AI Avatars Canva sebagai media pembelajaran olahraga sangat efektif dalam membantu pemahaman konsep olahraga, menunjukkan bahwa penggunaan media ini berhasil meningkatkan pemahaman secara visual dan interaktif serta mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis.

Hasil dari pengabdian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran olahraga setelah menggunakan D-ID AI Avatars. Dari analisis pre-test, rata-rata nilai mahasiswa adalah 65, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 20 poin, yang berarti efektivitas media pembelajaran ini cukup tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Lai et al. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Lai et al., 2020). Selain itu, mahasiswa juga mengungkapkan bahwa presentasi yang disampaikan oleh avatar AI lebih mudah dipahami dibandingkan dengan metode tradisional.

Namun, beberapa mahasiswa juga memberikan masukan bahwa mereka berharap ada lebih banyak variasi dalam presentasi, seperti penggunaan video atau animasi yang lebih dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun D-ID AI Avatars memiliki banyak keunggulan, masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut agar media pembelajaran ini semakin efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa implementasi D-ID AI Avatars di Canva sebagai media pembelajaran olahraga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mahasiswa dalam belajar. Penggunaan teknologi ini terbukti efektif dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, disarankan agar institusi pendidikan mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis AI dalam kurikulum pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi.

Sebagai saran, penting bagi dosen untuk terus memperbarui materi dan metode pengajaran agar sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran ini dalam konteks yang lebih luas, termasuk dalam mata kuliah lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan memberi dukungan dalam pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M. (2024). The Use of Modern Technology in Physical Education Teaching and Learning Process. *International Journal of Sports and Physical Education*, 10(1), 14–16. <https://doi.org/10.20431/2454-6380.1001003>
- BPS. (2021). *Statistik Pendidikan*. BPS.
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. H. (2019). *The Effects of Interactive Learning on Student Engagement and Learning Outcomes*.
- IJSSC. (2021). The Importance of Theory in Sports Education. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 16(3).
- Lai, M., Hwang, G., & Wu, Y. (2020). The Effect of Technology on Student Motivation in Learning. *International Journal of Learning Technologies*, 15(2), 123–135.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants* (Vol. 9, Issue 5). MCB University Press.
- Putra, C. A., Permadi, A. S., & Setiawan, M. A. (2024). Information technology innovation in sports learning: understanding global trends and challenges. *Retos*, 58, 844–854.
- UNESCO. (2020). *Education and Technology: A Global Perspective*. <https://www.unesco.org/>
- UNESCO. (2022). *The Global Education Monitoring Report 2022: Technology in Education*. UNESCO Publishing.
- Zhang, Y., Wang, X., & Liu, Y. (2020). The Impact of Feedback on Students' Performance in Physical Education. *Journal of Sports Science & Coaching*, 15(4), 567–579.