

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu kunci untuk merealisasikan pengembangan kemajuan semua potensi yang ada dalam setiap individu adalah pendidikan. Sebagaimana dikemukakan oleh Taufiq (2021), pendidikan merupakan upaya untuk membangun keadaan yang dapat menguntungkan bagi perkembangan anak, yaitu memfasilitasi perkembangan anak sebaik-baiknya. Pendidikan berfungsi sebagai proses transformasi sikap dan perilaku seseorang melalui pengajaran dan pelatihan, agar dapat mengenal, mengerti, serta memahami hakikat realitas kehidupan sehari-hari.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pada Pasal 1 Bab 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu, berbagai masalah dalam pendidikan memerlukan perhatian dan penanganan yang lebih fokus.

Siswa dapat berpartisipasi secara aktif pada kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media kreatif dalam proses pembelajaran, yang merupakan salah satu langkah penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif (Sari, 2022: 3254). Guru harus Menyusun peralatan pembelajaran termasuk diantaranya adalah media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran

dengan maksud mempermudah guru untuk menyampaikan materi sekaligus meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Selain mendorong interaksi positif antara guru dan siswa, pemanfaatan media pembelajaran juga membantu meningkatkan kemauan siswa untuk belajar lebih aktif dan interaktif di kelas (Widiyawanto & Angin, LMP. 2025: 3773). Sebagaimana menurut Nurrita (2018: 182), media pembelajaran yang menarik dapat merangsang keaktifan dan kemandirian berpikir siswa, yang pada akhirnya bermanfaat bagi hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena membuat pembelajaran menarik dan memudahkan siswa menyerap apa yang telah dilihat (Agustira, 2022: 73).

Ditinjau dari pentingnya inovasi media dalam proses pembelajaran, masih ditemukan kendala dalam pelaksanaannya di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru PJOK di SDN 064973, ditemukan bahwa terbatasnya penggunaan media menjadi masalah utama yang dihadapi oleh guru PJOK. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi awal, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan terbatas pada peralatan olahraga, bukan media yang bersifat edukatif dan kreatif yang dapat memberikan visualisasi dan instruksi materi secara terpadu. Padahal, media semacam itu sangat dibutuhkan untuk menciptakan variasi penyampaian materi dan menjaga motivasi siswa, khususnya pada anak usia SD yang berada dalam fase senang bermain dan meniru. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dalam belajar yang mengarah pada hasil belajar siswa kurang ideal (Pribadi, 2023: 3381).

Observasi lebih lanjut melalui analisis kebutuhan siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa merasa media pembelajaran sangat penting dan masih kesulitan memahami urutan dan bentuk gerakan yang benar dari suatu

keterampilan dasar. Dalam mengatasi ini, guru mengalami kendala untuk memberikan demonstrasi yang jelas dan konsisten kepada seluruh siswa. Dampaknya, pencapaian tujuan pembelajaran pada aspek psikomotorik (keterampilan gerak) tidak maksimal, dan aspek kognitif (pemahaman konsep gerak) serta afektif (nilai kerja sama, disiplin, dan cinta budaya) menjadi terabaikan. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi berupa dokumentasi hasil belajar pada Ulangan Harian siswa kelas V semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan hasil belajar siswa rendah. Terdapat 17 dari 28 siswa dengan persentase 60,71% memperoleh nilai di bawah KKTP, sementara 11 siswa dengan persentase 39,29% memperoleh nilai di atas KKTP, di mana Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 75. Data ini merupakan nilai evaluasi pemahaman siswa yang diambil dari guru PJOK Kelas V SD Negeri 064973.

Selain rendahnya hasil belajar kognitif, observasi juga menemukan masalah karakter siswa yang tampak dalam pembelajaran. Sebagian besar tingkat kerjasama siswa masih kurang, rendahnya kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan, serta minimnya apresiasi terhadap budaya lokal. Masalah karakter ini secara teoritis berkaitan dengan lemahnya internalisasi nilai-nilai budaya yang seharusnya dapat dibangun melalui pembelajaran yang kontekstual.

Jika permasalahan ini terus berlangsung, proses pembelajaran akan menjadi tidak optimal, monoton, dan cenderung membosankan. Berdasarkan teori konstruktivisme yang melihat siswa sebagai pembangun aktif pengetahuan melalui pengalaman (Vygotsky: 1978), media pembelajaran berperan penting dalam mencapai hasil belajar pada tiga domain tujuan pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (*Taksonomi Bloom*). Peningkatan hasil

belajar siswa tidak lepas dari strategi pembelajaran. Guru diharuskan memilih dan mengembangkan media yang tepat sesuai karakteristik siswa untuk menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sehingga memastikan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan usaha untuk perbaikan proses pembelajaran dengan metode yang lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan (*joyful learning*) yang didukung oleh media pembelajaran inovatif untuk memvisualisasikan dan membimbing praktik gerak dasar seperti media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara.

Media *flashcard* dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, di antaranya praktis, mudah dibawa, dan mudah digunakan baik secara individu maupun kelompok. Kekayaan kearifan lokal Sumatera Utara sesungguhnya menyimpan banyak potensi materi gerak dasar yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran PJOK. Filosofis kearifan lokal pada tari Tor-Tor dengan ragam gerak lokomotor (berpindah pola lantai) dan gerak non-lokomotor (mengayun, menekuk, memutar), merupakan contoh nyata bagaimana konsep gerak dasar telah hidup dan berkembang dalam budaya masyarakat. Khususnya di SD Negeri 064973 Medan Tembung memiliki mayoritas suku Batak. Realitas ini mencerminkan hubungan yang erat antara muatan lokal budaya dengan materi keterampilan gerak dasar, baik yang bersifat gerak lokomotor maupun non lokomotor. Harapannya, media ini bukan hanya berfungsi menjadi alat bantu visual, melainkan dapat membantu dalam menghadirkan pembelajaran PJOK yang lebih kontekstual dan bermakna, sehingga secara simultan bisa meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan internalisasi nilai-nilai afektif siswa dalam upaya pelestarian budaya.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* ‘KALOKA’ Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara pada Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 064973 Medan Tembung.” Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk menciptakan media *flashcard* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran *flashcard* yang terintegrasi dengan kearifan lokal Sumatera Utara, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta sekaligus sebagai solusi praktis bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan berbasis budaya lokal untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Minimnya variasi dan inovasi media pembelajaran yang digunakan guru, khususnya media visual yang edukatif dan kreatif.
- b) Materi pembelajaran PJOK belum terintegrasi dengan kearifan lokal Sumatera Utara, sehingga kurang relevan dan kontekstual bagi siswa.
- c) Pencapaian tujuan pembelajaran PJOK belum optimal pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- d) Rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 064973 Medan Tembung.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *Flashcard* “KALOKA” (Kartu Lokal Olahraga Khas Anak) berbasis kearifan lokal Sumatera Utara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PJOK materi gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor di SD Negeri 064973 Medan Tembung T.A 2025/2026.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Bagaimana validitas media pembelajaran *flashcard* "KALOKA" pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 064973 Medan Tembung?
- b) Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *flashcard* "KALOKA" pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 064973 Medan Tembung?
- c) Bagaimana efektivitas media pembelajaran *flashcard* "KALOKA" pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 064973 Medan Tembung?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *flashcard* "KALOKA" pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 064973 Medan Tembung.
- b) Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *flashcard* "KALOKA" pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 064973 Medan Tembung.
- c) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *flashcard* "KALOKA" pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 064973 Medan Tembung.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pendidikan, khususnya inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan bermakna.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta menanamkan nilai-nilai karakter dan cinta terhadap budaya lokal melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, praktis, dan kontekstual untuk menciptakan pembelajaran PJOK yang lebih menarik dan bermakna.
3. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan penyediaan media pembelajaran di sekolah, khususnya yang memanfaatkan kearifan lokal.
4. Bagi Peneliti, memperluas wawasan dan memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan inovasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya, sebagai bahan referensi dan acuan untuk penelitian lanjutan dalam mengembangkan media pembelajaran serupa yang dapat diadaptasi pada mata pelajaran lain di sekolah dasar.



THE
Character Building
UNIVERSITY