

ABSTRAK

MUFIDATUL HUSNA. Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* KALOKA Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara pada Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 064973 Medan Tembung. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar PJOK siswa kelas V SD Negeri 064973 Medan Tembung, di mana hanya 11 dari 28 siswa (39,29%) yang memenuhi KKTP (≥ 75), disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media yang bersifat edukatif dan kreatif dalam visualisasi materi. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran *flashcard* KALOKA berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada Mata Pelajaran PJOK. Proses pengembangan dilakukan melalui pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahap sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,7%, yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian terhadap aspek kepraktisan memperoleh skor 97,5%, yang mengindikasikan bahwa media mudah dioperasikan, baik oleh guru maupun peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif. Uji efektivitas dilakukan melalui analisis hasil belajar menggunakan *pre-test* dan *post-test*, dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 54,82% dan *post-test* sebesar 86,43%. Peningkatan signifikan ini didukung oleh hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,7147 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran dinyatakan valid, karena telah memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, dan fungsionalitas berdasarkan penilaian para ahli; praktis, karena dapat digunakan secara optimal oleh pengguna dalam konteks pembelajaran nyata tanpa kendala berarti; dan efektif, karena mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi gerak dasar lokomotor dan non lokomotor. Oleh karena itu, media ini memiliki potensi untuk diimplementasikan secara lebih luas serta dikembangkan pada materi dan jenjang pendidikan lainnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Flashcard*, Model *ADDIE*

ABSTRACT

MUFIDATUL HUSNA. Development of KALOKA Flashcard Learning Media Based on North Sumatra Local Wisdom in PJOK Education Subject at SD Negeri 064973 Medan Tembung. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, 2026.

This research is motivated by the low learning outcomes of Physical Education (PJOK) of fifth grade students of SD Negeri 064973 Medan Tembung, where only 11 out of 28 students (39.29%) met the KKTP (≥ 75), caused by the limited use of educational and creative media in visualizing the material. The purpose of this research was to determine the validity, practicality, and effectiveness of the KALOKA flashcard learning media based on North Sumatran local wisdom in the PJOK subject. The development process was carried out through a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model consisting of five systematic stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that the validation of the feasibility of the media carried out by material experts, media experts, and educational practitioners obtained an average percentage of 96.7%, which indicates that the media is in the very feasible category for use in learning. The assessment of the practicality aspect obtained a score of 97.5%, which indicates that the media is easy to operate, both by teachers and students, and supports an effective learning process. The effectiveness test was conducted through an analysis of learning outcomes using a pre-test and post-test, with an average pre-test score of 54.82% and a post-test score of 86.43%. This significant improvement was supported by the N-Gain calculation of 0.7147, which is considered high. Based on these results, the learning media was declared valid, as it met the criteria for appropriate content, appearance, and functionality based on expert assessments; practical, as it could be used optimally by users in real-life learning contexts without significant obstacles; and effective, as it had a significant positive impact on improving student learning outcomes in basic locomotor and non-locomotor movement materials. Therefore, this media has the potential for wider implementation and development in other materials and educational levels.

Keywords: Flashcard Learning Media, ADDIE Model

