

JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Volume 03 No. 06 Bulan July Tahun 2026

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard “Kaloka” Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara pada Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Dasar

Mufidatul Husna¹, Fajar Sidik Siregar², Laurensia Masri Perangin Angin³, Winara⁴
Try Wahyu Purnomo⁴, Chairuna⁵, Wahyu Ade Putra⁶

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Surel: mufidahhusna12@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the KALOKA flashcard learning media based on the local wisdom of North Sumatra in the PJOK subject for students of class V OF SD Negeri 064973 Medan Tembung. The development process was carried out through the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model consisting of five systematic stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation of the media's feasibility was carried out by material experts, media experts, and educational practitioners, with an average percentage of 96.7%, indicating 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%, indicating that the media is easy to operate, both by teachers and students, and supports an effective and conducive learning process. The visualization of basic movements presented in the media allows the delivery of basic locomotor and non-locomotor movement materials in a visual, educational, and interesting manner, thereby encouraging student independence in the 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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran flashcard KALOKA berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada Mata Pelajaran PJOK untuk siswa kelas V SD Negeri 064973 Medan Tembung. Proses pengembangan dilakukan melalui pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahap sistematis, yaitu *Analysis, Design,*

Husna, M., Siregar, F. S., Angin, L. M. P., Winara, W., Purnomo, T. W., Chairuna, C., & Putra, W. A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard “Kaloka” Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara pada Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Dasar. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 3(6), 349-358.

Development, Implementation, dan Evaluation. Validasi kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, dengan hasil 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 dan kondusif. Visualisasi gerak dasar yang disajikan pada media memungkinkan penyampaian materi gerak dasar lokomotif dan non lokomotor secara visual, edukatif, dan menarik, sehingga mendorong kemandirian siswa dalam proses belajar. 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 lokomotif 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

Copyright (c) 2026 Mufidatul Husna, Fajar Sidik Siregar, Laurensia Masri Perangin Angin, Winara, Try Wahyu Purnomo, Chairuna, Wahyu Ade Putra

✉ Corresponding author:

Email : mufidahhusna12@gmail.com

HP/Wa :

Received , Accepted , Published

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Salah satu kunci dalam merealisasikan pengembangan kemajuan seluruh potensi yang melekat pada setiap pribadi 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. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kreatif dalam proses pembelajaran, yang merupakan salah satu langkah dalam menciptakan suasana belajar yang aktif (Sari, 2022: 3254).

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 keterbatasan penggunaan media menjadi masalah utama yang dihadapi guru PJOK di sekolah ini. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi awal menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas alat permainan olahraga, bukan media yang bersifat edukatif dan kreatif yang dapat memberikan visualisasi dan instruksi materi secara terpadu.

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.

Masalah dalam Penelitian

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK, khususnya pada hasil evaluasi kognitif. Berdasarkan observasi awal, mayoritas siswa sebesar 60,71% memperoleh nilai di bawah KKTP yang ditetapkan, sebesar 75. 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.

Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran dengan metode yang lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan (*joyful learning*) menggunakan media pembelajaran inovatif yang dapat memvisualisasikan dan membimbing praktik gerak dasar seperti media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara.

Husna, M., Siregar, F. S., Angin, L. M. P., Winara, W., Purnomo, T. W., Chairuna, C., & Putra, W. A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard “Kaloka” Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara pada Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Dasar. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 3(6), 349-358.

Kebaruhan, Kesenjangan Penelitian, & Tujuan

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. Realitas ini menunjukkan bahwa terdapat keselarasan yang erat antara muatan lokal budaya dengan materi gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor.

Harapannya, media ini tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga dapat menciptakan pembelajaran PJOK yang lebih kontekstual dan bermakna, sehingga secara simultan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan internalisasi nilai-nilai afektif siswa dalam upaya pelestarian budaya. Namun, berdasarkan hasil telaah dan observasi mendalam, hingga saat ini belum ada pengembangan media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran PJOK yang secara spesifik mengintegrasikan kearifan lokal Sumatera Utara. Media yang ada selama ini masih bersifat umum dan tidak mengakomodasi kekayaan budaya lokal sebagai konten pembelajarannya. Adanya kesenjangan antara potensi kearifan lokal yang melimpah dengan ketiadaan media yang memanfaatkannya inilah yang mendasari kebutuhan akan pengembangan media *flashcard* "KALOKA."

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran *flashcard* yang terintegrasi dengan kearifan lokal Sumatera Utara, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menjadi solusi praktis bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menciptakan media *flashcard* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

METODE

Jenis dan Desain

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggris *Research and Development (R&D)*.

Sugiyono (2019, h 297) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan pengujian terhadap keefektifan produk tersebut.

Adapun desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yang dikembangkan oleh Dick dan Carry, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).

Data dan Sumber Data

Data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif, meliputi observasi, wawancara, angket, serta tes hasil belajar siswa yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*.

Sumber data primer adalah siswa kelas V SD Negeri 064973 Medan Tembung dengan jumlah 28 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah serta literatur ilmiah yang relevan dengan focus penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang dilakukan untuk memperoleh data dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan sebagai instrumen pengumpulan data awal. Data yang dibutuhkan dan diperoleh adalah hal-hal yang ditemukan secara langsung di lapangan.

2. Wawancara

Dalam penelitian ini dilakukan wawancara terstruktur, di mana peneliti telah merancang pertanyaan yang sesuai dengan

temuan masalah pada tahap observasi dan fokus penelitian.

3. Angket

Angket dalam penelitian ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan (guru). Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup berbentuk *checklist* menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari 5 kategori pada tabel berikut.

Tabel 1. Skala *Likert*

Nilai	Angka
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono (2019: 94)

4. Tes

Pada penelitian pengembangan ini, tes digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan dan pengetahuan siswa dalam mata pelajaran PJOK sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard* "KALOKA" berbasis kearifan lokal Sumatera Utara yang disebut juga dengan *pre-test* dan *post-test*.

Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Data Kualitatif

Dalam analisis data kualitatif, kegiatan dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan, sehingga data yang diperoleh sudah mencapai titik kejenuhan, yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes dan angket. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan untuk memastikan keakuratan alat ukur. Selain itu, uji taraf kesukaran dan daya beda soal digunakan

untuk menilai kualitas butir soal *pre-test* dan *post-test*.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064973 Medan Tembung dengan tujuan utama mengembangkan media pembelajaran *flashcard* KALOKA berbasis kearifan lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran PJOK. Produk yang dihasilkan berfokus pada penyampaian materi "Gerak Dasar Lokomotor dan Non Lokomotor." Setelah proses pengembangan selesai, produk ini kemudian melalui serangkaian tahapan validasi dari segi kelayakan materi, desain media, serta penilaian oleh praktisi pendidikan untuk memastikan kualitas serta efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran.

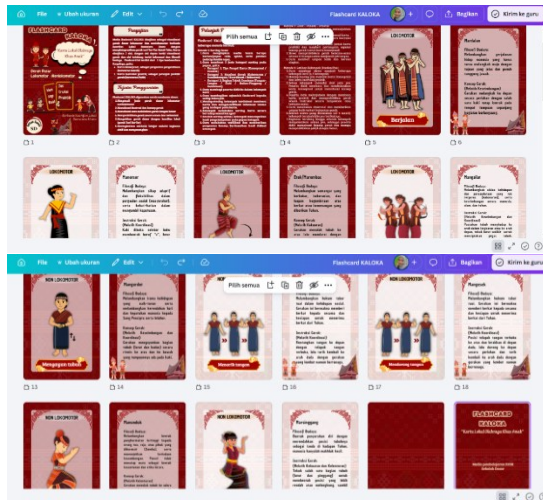
a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap ini mencakup analisis kebutuhan peserta didik, kurikulum dan materi, perangkat pembelajaran, serta tujuan pembelajaran. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran grafis yang bersifat edukatif dan kreatif sebagai penyampaian materi secara terpadu di kelas V SD Negeri 064973 Medan Tembung masih terbatas, sehingga efektivitas pembelajaran yang tercermin dalam hasil belajar siswa kurang optimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam perbaikan pembelajaran, sehingga diperlukan media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatera Utara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* atau perancangan merupakan fase pembuatan dan pengoptimalan media pembelajaran *flashcard* KALOKA. Dalam proses perancangan ini, peneliti memanfaatkan aplikasi pendukung seperti Canva untuk memperoleh elemen visual dalam proses desain. Berikut disajikan gambar perancangan media *flashcard* KALOKA pada aplikasi Canva.

Husna, M., Siregar, F. S., Angin, L. M. P., Winara, W., Purnomo, T. W., Chairuna, C., & Putra, W. A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard “Kaloka” Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara pada Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Dasar. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 3(6), 349-358.



Gambar 1. Desain Perancangan Media

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk merealisasikan rencana yang telah disusun menjadi produk akhir berupa media pembelajaran *flashcard* KALOKA berbasis kearifan lokal Sumatera Utara. Proses ini melalui langkah-langkah seperti pengumpulan materi dan sumber daya pendukung, pemilihan serta penyusunan elemen, hingga validasi oleh ahli materi, media, serta praktisi pendidikan.

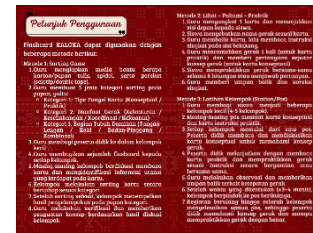
Struktur konten dalam media pembelajaran *flashcard* KALOKA yang dikembangkan berbasis kearifan lokal Sumatera Utara disusun secara sistematis sebagai berikut



Gambar 2. Sampul Depan Media



Gambar 3. Penyajian dan Tujuan Penggunaan



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan



Gambar 5. Konten Media



Gambar 6. Sampul Belakang Media

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada pembelajaran PJOK di kelas V SD Negeri 064973 Medan Tembung setelah melalui tahapan validasi yang mencakup aspek validasi materi, validasi media, dan praktikalitas, serta uji kualitas tes. Validasi materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi dengan standar kurikulum serta relevansi konseptual dalam mendukung tujuan pembelajaran. Validasi media memastikan kualitas visual dan efektivitas penyajian media. Validasi praktikalitas menilai kemudahan, efisiensi, dan keterjangkauan serta manfaat.

Validasi ahli materi dan media dilakukan oleh dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada bulan Februari 2026, sementara itu praktikalitas dilakukan oleh guru mata pelajaran PJOK di SD Negeri 064973.

Tabel 2.Rekapitulasi Hasil Validasi

Validasi	Hasil Validasi	
	Hasil	Kategori
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Media	92,5%	Sangat Layak
Praktikalitas	97,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat validasi produk secara keseluruhan mencapai persentase 96,7%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak." Capaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang tinggi, baik dari aspek desain visual, kelengkapan dan ketepatan materi, maupun kemudahan dalam penggunaannya. Dengan demikian, media pembelajaran ini dianggap sesuai untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk menilai efektivitas media pembelajaran setelah melalui tahap validasi. Evaluasi ini dilakukan guna mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Validasi dilakukan untuk memastikan soal memenuhi standar kualitas dalam aspek validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda sehingga dapat mengukur pemahaman siswa secara akurat.

Tabel 3.Hasil Uji Validitas Soal

Valid	Tidak Valid
20	10

Merujuk pada tabel di atas, hasil analisis validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir soal yang diuji coba pada siswa kelas VI, sebanyak 20 soal dinyatakan valid, sementara 10 soal lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. 20 butir soal

yang valid dijadikan sebagai soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan siswa kelas V.

Setelah uji validitas soal, selanjutnya adalah menguji reliabilitas soal. Spesifikasi hasil dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Soal

Variabel	R_{11}	Kategori
Hasil Belajar	0,9177107	Sangat Tinggi

Setelah analisis dan uji kualitas tes, selanjutnya dilakukan uji coba di kelas V untuk memperoleh data empiris. Langkah pertama yang dilakukan dalam evaluasi ini adalah pemberian soal *pre-test* kepada peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman awal sebelum penggunaan media. Selanjutnya, media pembelajaran diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif. Pada tahap akhir, siswa diberikan soal *post-test* yang merupakan instrumen yang sama dengan *pre-test* untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 5. Perbandingan Nilai *Pretest Posttest*

<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
54,82%	86,43%

Hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan terhadap 28 siswa, diperoleh data bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media. Pada saat *pre-test*, nilai rata-rata yang dicapai siswa adalah sebesar 54,82%. Setelah diberikan intervensi, nilai rata-rata *post-test* meningkat signifikan menjadi 86,43%. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Peningkatan ini menunjukkan perkembangan pemahaman siswa, dengan rata-rata *N-Gain Score* yang diperoleh

adalah 0,71 (71,47%), termasuk kategori peningkatan tinggi.

Tabel 6. Distribusi Kategori *N-Gain Score*

Kategori Peningkatan	Rentang <i>N-Gain</i>	Jumlah Siswa
Tinggi	$g > 0,7$	12
Sedang	$0,3 \leq g \leq 0,7$	16
Rendah	$g < 0,3$	0

Berdasarkan tabel distribusi, sebanyak 16 siswa mengalami peningkatan dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* KALOKA memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Sementara itu, terdapat 12 siswa yang menunjukkan peningkatan tinggi, mengindikasikan bahwa media pembelajaran *flashcard* ini sangat efektif bagi beberapa siswa dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* pada materi gerak dasar lokomotor dan non lokomotor memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terbukti dengan peningkatan hasil tes yang tinggi dialami oleh sebagian besar siswa. Dengan demikian, optimalisasi penggunaan media pembelajaran *flashcard* ini dapat terus dikembangkan guna memperoleh pencapaian yang lebih optimal di masa yang akan datang.

PEMBAHASAN

Berikut ini adalah kajian yang dianalisis dan dibahas secara mendalam dalam pembahasan. Kajian ini mencakup berbagai aspek yang berkaitan validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran.

a. Validitas Produk Media Pembelajaran

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan peserta didik melalui wawancara dengan guru dan observasi langsung di kelas. Tahap desain dilakukan proses sistematis untuk menyusun rancangan media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa dan selaras dengan tujuan pembelajaran

yang telah ditetapkan. Perancangan media dimulai dengan identifikasi dan seleksi materi pembelajaran yang relevan dengan konsep gerak dasar. Proses desain memanfaatkan aplikasi Canva untuk merancang ilustrasi yang komunikatif dalam menjelaskan konsep materi pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pengembangan, media *flashcard* KALOKA berbasis kearifan lokal Sumatera Utara direalisasikan secara konkret. Proses pengembangan melibatkan tahap pengumpulan konten, pengembangan elemen visual, serta pengintegrasian keseluruhan komponen ke dalam desain media *flashcard*. Tahap ini menghasilkan produk melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian hasil produk diimplementasikan pada pembelajaran PJOK di kelas V SD Negeri 064973 Medan Tembung. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap efektivitas media pembelajaran *flashcard* KALOKA untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memastikan kelayakan media untuk diterapkan dalam lingkungan pembelajaran yang lebih luas.

Hasil validasi prosuk media pembelajaran *flashcard* KALOKA memperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 96,7%, yang masuk dalam kategori “Sangat Layak.” Implementasi dilakukan uji coba kepada 28 siswa kelas V dengan hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 54,82% meningkat menjadi 86,43% pada hasil *post-test* dengan jumlah nilai kumulatif siswa meningkat dari 1535 menjadi 2420.

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran, dilakukan analisis *N-Gain Score* dengan nilai rata-rata sebesar 0,71 atau 71,47%, yang termasuk dalam kategori Tinggi. Berdasarkan hasil evaluasi lebih lanjut, media ini valid,

praktis, serta efektif meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Guru menyatakan bahwa media ini tidak hanya efisien dari segi kemudahan operasional, tetapi juga mendorong kemandirian belajar peserta didik.

b. **Praktikalitas Produk Media Pembelajaran**

Tahap praktikalitas media pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran PJOK Kelas V SD Negeri 064973 Medan Tembung dengan menggunakan instrumen angket untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, dan daya tarik media pembelajaran. Instrumen terdiri dari 8 butir pernyataan.

Hasil rekapitulasi angket menunjukkan bahwa *flashcard* ini dinilai layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh data validasi ahli yang mencakup tiga aspek utama, yaitu kesesuaian isi materi, efisiensi penggunaan dalam pembelajaran, serta manfaat terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran.

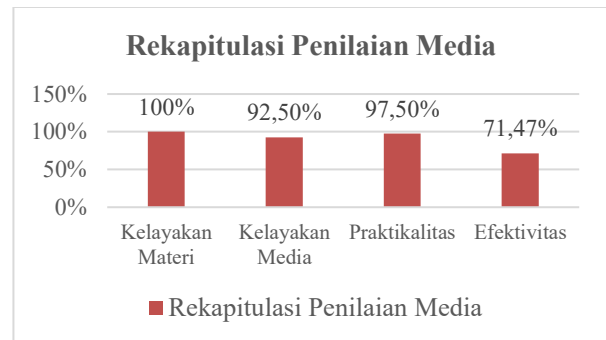
Secara keseluruhan, hasil validasi praktikalitas memperoleh skor total 39 dan persentase kelayakan sebesar 97,5%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis." Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* KALOKA telah memenuhi standar pedagogis dan kurikuler yang diperlukan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

c. **Efektivitas Produk Media Pembelajaran**

Uji efektivitas media *flashcard* KALOKA dinilai berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah divalidasi. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa hanya 4 siswa yang mencapai nilai tuntas (KKTP $\geq$ 75), sementara 24 siswa lainnya belum tuntas, dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 54,82%. Setelah penerapan media, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 28 siswa tuntas dengan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 86,43%.

Selain melihat peningkatan hasil *post-test*, efektivitas media juga dianalisis melalui *N-Gain Score* dengan rata-rata peningkatan sebesar 0,71 (71,47%) yang termasuk dalam kategori "Tinggi".

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran *flashcard* KALOKA berbasis kearifan Lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran PJOK dinilai "sangat valid", "sangat praktis", dan "efektif" untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK di kelas V Sekolah Dasar. Media ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka dalam memahami materi gerak dasar lokomotor dan non lokomotor dengan cara yang lebih visual dan menarik. Hasil penelitian secara keseluruhan dapat dianalisis dalam grafik di berikut.



Gambar 7. Grafik Rekapitulasi Penilaian Media

Hasil rekapitulasi penilaian memperoleh persentase validasi materi mencapai 100%, validasi media 92,50%, praktikalitas 97,50%, serta efektivitas 71,47%, yang menunjukkan bahwa media *flashcard* KALOKA layak dan cukup efektif diterapkan pada pembelajaran PJOK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas media pembelajaran *flashcard* KALOKA dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak dasar Locomotor dan Non Locomotor di kelas V SD Negeri 064973 Medan Tembung, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Husna, M., Siregar, F. S., Angin, L. M. P., Winara, W., Purnomo, T. W., Chairuna, C., & Putra, W. A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard “Kaloka” Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara pada Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Dasar. *Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar*, 3(6), 349-358.

1. Validitas
Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, media pembelajaran *flashcard* KALOKA dinyatakan sangat layak digunakan. Proses validasi menunjukkan peningkatan kualitas setelah revisi, dengan persentase akhir 96,7% yang mencerminkan kesesuaian, tampilan, dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran.
 2. Praktikalitas
Berdasarkan hasil angket, media *flashcard* KALOKA dinilai sangat praktis karena memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif, menarik, dan partisipatif, dengan tingkat kelayakan mencapai 97,5%.
 3. Efektivitas
Berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* KALOKA sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil analisis *N-Gain Score*, media pembelajaran *flashcard* KALOKA terbukti efektif dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 0,7147 (kategori tinggi) dengan keterangan “Sangat Efektif.”
Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran *flashcard* KALOKA berbasis kearifan Lokal Sumatera Utara sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK serta sebagai media yang inovatif dan berpotensi untuk dikembangkan lebih luas pada berbagai materi lainnya
- DAFTAR PUSTAKA**

- Aurora, P.I., & Simanihuruk, L. (2024). “Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas IV SDN 104231 Batang Kuis” *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2 (2), 240-247.
- Bikalawan, S.S., dkk. (2024). “Media Pembelajaran Flash Card dalam Pendidikan Jasmani Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa” *Jurnal Tantangan*, 57, 80-87.
- Gandamana, A., & Nst, S.A.R. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV DI SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021” *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18 (1), 36-45.
- Hayya, A.R. (2023). Skripsi. Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. FKIP: UN PGRI Kediri.
- Sania, F.N., dkk. (2025). “Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang Materi Makananku, Budayaku Kelas II SD” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2), 494-503.
- Shafa, I., dkk. (2022). “Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Basicedu*, 6 (2), 2754-2761.
- Sinaga, A.R.C., dkk. (2025). “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Flash Card Comic Kelas IV SDN 060872 Medan” *Jurnal Tematik*, 14 (2), 139-145.
- Supriyaddin, dkk. (2024). “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V” *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1 (2), 57-63.
- Widiyawanto, D.S., & Angin, L.M.P. (2025). “Pengembangan Media Pembelajaran Bhinneka Boardgame (BhinBo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau” *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5 (4), 3772-3790

