

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Edukasi lebih dikenal dalam pendidikan dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan berupa pembinaan yang dilaksanakan secara sadar, terencana, dan berkelanjutan guna terwujudnya lingkungan belajar yang efektif sehingga siswa mampu mengembangkan potensi spiritual, intelektual, sosial, dan keterampilannya secara optimal.

Dalam kajian pendidikan dikenal dua istilah yang memiliki hubungan erat, yaitu pedagogi dan pedagogik. Pedagogi merujuk pada praktik atau proses pendidikan, sedangkan pedagogik merupakan ilmu yang mempelajari pendidikan itu sendiri. Berdasarkan asal-usul katanya, istilah pedagogos berakar dari kosakata Yunani kuno yang pada mulanya bermakna pelayan atau pengantar anak. Seiring perkembangan zaman, makna tersebut berubah menjadi peran mulia yang berkaitan dengan membimbing, mendampingi, dan mengarahkan anak agar mampu hidup mandiri serta bertanggung jawab. Peran seorang pendidik bukan sekadar berfokus pada penyampaian pengetahuan, melainkan juga menjangkau pengembangan dalam berbagai aspek pada diri peserta didik. Aspek-aspek tersebut meliputi kondisi fisik, kesehatan, keterampilan, kemampuan berpikir, pengelolaan emosi, kemauan, kemampuan bersosialisasi, hingga pembinaan nilai-nilai keimanan dan moral. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan proses yang bertujuan membantu individu mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, baik yang berwujud lahiriah maupun batiniah. Pengembangan tersebut dilakukan dengan

memperhatikan nilai adat istiadat yang berlaku dalam kehidupan sosial. Oleh sebab itu, pendidikan dan kebudayaan memiliki keterikatan yang tidak bisa dipisahkan karena keduanya saling memengaruhi, mendukung, dan berkembang secara beriringan (Yumrianti, 2022)

Kurikulum merupakan pedoman yang dirancang untuk mengatur pelaksanaan kegiatan pembelajaran di satuan pendidikan. Penyusunannya dilakukan secara terencana dan terstruktur dalam proses pelajar dapat berjalan selaras dengan target yang telah ditentukan. Merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum memuat tujuan pendidikan, materi pembelajaran, strategi, serta berbagai pengaturan yang dijadikan landasan dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Melalui kurikulum, sekolah menentukan pengalaman belajar yang harus diperoleh peserta didik selama menempuh pendidikan. Selain itu, kurikulum juga mengatur mata pelajaran yang perlu dipelajari sebagai wujud pemenuhan kriteria akademis guna menuntaskan studi pada suatu jenjang dan melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya.

Ditinjau dari sejarah bahasanya, kurikulum berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari kata “curir” yang dapat diartikan sebagai pelari dan “curere” sebagai lintasan. Pada awalnya, konsep tersebut diterapkan dalam dunia olahraga untuk menunjukkan rute yang harus dilalui seorang atlet sejak titik awal hingga mencapai garis akhir. Penyelesaian lintasan tersebut menjadi syarat untuk meraih keberhasilan atau penghargaan dalam suatu perlombaan. Dalam konteks pendidikan, maknanya berkembang menjadi perjalanan belajar peserta didik dalam menyelesaikan berbagai mata pelajaran dari awal

hingga akhir program pendidikan untuk mendapatkan ijazah(Siswadi et al., 2023)

Kurikulum yang tengah diterapkan diberbagai Lembaga pendidikan di era saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang demi memfasilitasi proses pembelajaran yang mengacu pada perkembangan zaman, kapasitas, dan kekhasan dari tiap-tiap peserta didik. Kurikulum Merdeka mulai diimplementasikan sejak tahun 2022 sebagai upaya penyederhanaan Kurikulum 2013 yang dinilai terlalu padat dan belum optimal dalam mencapai kompetensi peserta didik. Kurikulum ini lahir sebagai respons terhadap rendahnya hasil PISA 2019 yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih berada di bawah kompetensi minimum dalam literasi dan numerasi, serta adanya kesenjangan kualitas pembelajaran antarwilayah dan antar kelompok sosial ekonomi. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, Kurikulum Merdeka dirancang dengan struktur yang lebih fleksibel, fokus pada materi esensial, dan memberi keleluasaan bagi pendidik untuk menyelaraskan pembelajaran dengan perkembangan dan kebutuhan siswa. Kurikulum ini dirancang demi memfasilitasi proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman, kapasitas, dan kekhasan dari tiap-tiap peserta didik. Pelaksanaannya berfokus pada kegiatan yang berpedoman pada karya nyata (*project-based*) seperti pembuatan produk atau aksi. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan karakter yang berbudi luhur pada Profil Pelajar Pancasila. Selain itu, kurikulum ini turut berkontribusi dalam menopang penguatan berbagai kompetensi yang penting pada era modern, di antaranya kemampuan bekerja sama, berpikir

kreatif, serta menyelesaikan permasalahan secara efektif. Hingga Tahun Ajaran 2023/2025, lebih dari 105 ribu satuan pendidikan telah mengimplementasikannya, dengan prinsip bahwa pemilihan kurikulum bersifat opsional dan didasarkan pada kesiapan masing-masing sekolah. Melalui struktur yang lebih sederhana, pendekatan yang relevan, serta ruang interaksi belajar yang lebih luas, Kurikulum Merdeka diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendorong transformasi pendidikan yang lebih mengikuti perkembangan zaman..(Regina Putri Novia Rani et al., 2023)

Berlandaskan informasi dari hasil wawancara berupa tanya jawab dengan guru kelas V di UPTD SDN Kraton 1 pada tanggal 29 September 2025, guru tersebut menuturkan bahwa sekolah tersebut telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Lebih jauh pendidik menjelaskan bahwa kendala utama dalam pelaksanaan kurikulum ini adalah menemukan strategi pembelajaran yang efektif agar siswa tetap aktif serta mampu memberikan umpan balik selama proses belajar berlangsung. Selain itu, media pembelajaran dinilai sangat membantu pemahaman siswa, namun ketersediaannya masih terbatas pada beberapa mata pelajaran, khususnya PJOK. Guru juga menyampaikan bahwa siswa kelas V lebih menyukai kegiatan belajar yang melibatkan kerja kelompok dan presentasi, Dalam model pembelajaran yang sering digunakan pada pembelajaran yaitu Problem Based Learning (PBL). Tantangan lain yang dihadapi adalah kondisi kelas yang kadang kurang kondusif, sehingga guru perlu melakukan ice breaking atau variasi kegiatan untuk menjaga fokus siswa. Meskipun demikian, hasil

belajar terbaik biasanya diperoleh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Secara umum, sekolah memberikan dukungan yang baik terkait penyediaan sarana pembelajaran, dan guru berupaya menjaga ketertiban kelas melalui aturan yang jelas, teguran yang tepat, serta pemberian penghargaan kepada siswa yang tertib.

Dalam kegiatan pembelajaran dikelas, guru biasanya menyajikan materi dengan cara konvensional yaitu menulis di papan tulis terlebih dahulu, lalu peserta didik diminta menyalin materi tersebut sebelum guru memberikan penjelasan berlangsung. Cara tersebut sering kali membuat siswa merasa bosan, kurang fokus, serta sulit berkonsentrasi ketika mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga cenderung lebih antusias ketika kegiatan pembelajaran dilakukan di luar ruangan dibandingkan ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Dari peristiwa ini menunjukkan bahwa pembelajaran di dalam kelas masih memerlukan inovasi agar peserta didik tidak merasa jenuh, lebih fokus dan tidak kesulitan untuk berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pula, guru perlu menyesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) PJOK yang diakses melalui laman Kemendikbud serta memperoleh tambahan informasi dari sesama guru PJOK. Guru yang telah mengajar PJOK selama kurang lebih satu tahun juga sesekali menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses penyampaian materi, meskipun penggunaannya belum dilakukan secara konsisten pada setiap pertemuan. Media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah video, terutama pada materi yang membutuhkan contoh gerakan, seperti teknik dasar sepak bola. Menurut penjelasan

pendidik, media pembelajaran memberikan dukungan yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik, karena menyediakan kesempatan bagi mereka untuk melihat dan mencontoh gerakan yang diperagakan secara akurat.

Diantara berbagai metode pembelajaran yang ada, biasanya guru sebagai pendidik menggunakan metode pembelajaran ceramah, praktik, serta pemberian contoh gerakan secara langsung. Meskipun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat beberapa tantangan, salah satunya adalah kondisi siswa yang terkadang kurang kondusif ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Penilaian pemahaman siswa terhadap materi biasanya dilakukan dengan melihat kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari serta kemampuan mereka dalam mempraktikkan gerakan dasar dengan benar. Guru juga menyatakan bahwa terdapat variasi dalam pencapaian hasil belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran, dimana peserta didik tampak lebih antusias serta lebih cepat mencerna substansi pelajaran yang disajikan.

Berdasarkan temuan penelitian, peserta didik kelas V membutuhkan bahan ajar PJOK yang disajikan secara sistematis, memiliki tampilan yang menggugah minat dan ketertarikan siswa, serta menyesuaikan karakteristik dengan perkembangan peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Ketersediaan bahan ajar yang dirancang sesuai kebutuhan pendidik sangatlah penting karena menjadi acuan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar agar materi tersebut dapat lebih mudah dan efektif untuk disampaikan kepada peserta didik, sekaligus mendukung peserta didik dalam menguasai ide

maupun keterampilan yang dipelajari. Dalam hal ini, pengembangan bahan ajar yang inovatif menjadi komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif serta membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap materi yang dipelajari. Partisipasi aktif peserta didik dapat muncul dengan optimal saat ketersediaan bahan ajar yang relevan memadai dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka khususnya selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana pembelajaran akan tercipta dengan baik dan menyenangkan penggunaan sumber belajar yang berkualitas dapat dilakukan dengan optimal. Bahan ajar yang digunakan dengan tepat dan optimal bukan sekadar menyajikan hal yang nyata dan memiliki makna bagi peserta didik, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan dukungan sumber belajar yang baik, peserta didik dapat memahami materi secara lebih optimal serta mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan yang dimiliki secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran PJOK pada tanggal 23 Oktober 2025 di kelas V UPTD SDN Kraton 1, terlihat bahwa proses pembelajaran masih mengarah pada guru. Respon siswa memperlihatkan bahwa proses pembelajaran tergolong minim. Dari seluruh siswa, hanya tiga orang yang dapat menjawab pertanyaan, tidak terdapat siswa yang mengajukan pertanyaan, serta hanya satu siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan penyimpulan materi. Rendahnya keaktifan ini berkaitan dengan keterbatasan bahan ajar, karena buku pedoman hanya dimiliki oleh guru sehingga sebagian besar siswa harus menyalin materi secara manual. Guru sebenarnya telah

menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran seperti modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dalam rencana penilaian yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP). Namun demikian, penggunaan perangkat pembelajaran tersebut masih belum sepenuhnya mampu mengembangkan pemahaman siswa secara lebih baik pada materi yang diajarkan. Hal ini jadi lantaran materi yang terjadi pada modul maupun LKPD masih terbatas dan belum dilengkapi dengan penjelasan yang lebih luas, sistematis, serta tampilan yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Hal ini berdampak pada peserta didik yang tetap memerlukan referensi belajar komplementer sebagai bahan literasi yang mampu memfasilitasi mereka dalam mencerna materi secara lebih gamblang serta menggugah minat. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru sebenarnya telah berupaya menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran, meskipun penggunaannya belum dilakukan secara rutin pada setiap pertemuan. Guru juga berusaha menghubungkan antara materi pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman nyata supaya siswa lebih mudah memahaminya karena layaknya rutinitas mereka dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan masih belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik materi PJOK yang lebih berfokus pada penguasaan keterampilan gerak, bukan sekadar penekanan pada pemahaman konsep layaknya mata pelajaran lain di sekolah.

Meskipun demikian, guru tetap berupaya memanfaatkan berbagai alat bantu pembelajaran secara efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Kesempatan yang diberikan guru kepada peserta didik untuk mengemukakan

pendapat dan berdiskusi dapat membantu terciptanya lingkungan belajar yang lebih kondusif, karena siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun, pada praktiknya hanya sebagian kecil siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi tersebut. Dari keseluruhan siswa, terdapat beberapa siswa yang menunjukkan minat untuk terlibat dalam pembelajaran, bahkan tiga siswa di antaranya berani menyampaikan pendapatnya. Selain itu, seluruh siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu, dan komunikasi dua arah antara guru dan siswa mulai terbentuk meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang tertib selama pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, dari segi fasilitas sekolah sebenarnya telah menyediakan sarana pendukung pembelajaran yang cukup memadai, seperti proyektor, LCD, speaker, serta akses internet yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun demikian, ketersediaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi seperti laptop masih terbatas karena hanya tersedia beberapa unit saja. Meskipun terdapat keterbatasan tersebut, secara umum siswa menunjukkan sikap yang cukup baik selama proses pembelajaran, seperti datang tepat waktu, memperhatikan penjelasan guru, mematuhi aturan kelas, serta menunjukkan sikap saling menghargai baik kepada guru maupun kepada teman sebaya.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diketahui bahwa meskipun perangkat pembelajaran serta fasilitas pendukung di sekolah telah tersedia, proses pembelajaran PJOK di kelas V masih belum berjalan secara optimal. Keterbatasan bahan ajar yang digunakan menyebabkan penyampaian materi belum tersusun secara sistematis dan kurang mampu menarik perhatian siswa.

Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan karena belum mampu memahami materi secara optimal dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran masih relatif rendah. Oleh sebab itu, diperlukan sumber belajar pendukung yang lebih komprehensif, menarik, serta mudah digunakan agar dapat memfasilitasi peserta didik dalam menguasai teori yang dipelajari dan keterampilan praktik pada pembelajaran PJOK.

Ensiklopedia merupakan salah satu opsi yang relevan sebagai bahan ajar yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran PJOK. Bahan ajar ini menyajikan berbagai informasi secara terorganisasi dan mudah dipahami, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung penyampaian materi. Bagi peserta didik sekolah dasar, penggunaan bahan ajar yang memuat gambar, kombinasi warna yang menarik, dan penjelasan sederhana dapat meningkatkan ketertarikan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Bukan hanya sekedar belajar yang menyenangkan, tetapi ensiklopedia juga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan yang lebih beragam mengenai konsep dan teknik dasar dalam PJOK. Ensiklopedia hadir sebagai sumber belajar yang diharapkan dapat memudahkan kinerja guru pada saat menyajikan materi pembelajaran yang runtut dan efektif. Hal positif lainnya yaitu, isi materi pembelajaran lebih dipahami siswa melalui isi yang menarik. Oleh karena itu, pengembangan ensiklopedia sebagai bahan ajar pada mata pelajaran PJOK di kelas V sekolah dasar perlu dilakukan untuk mendukung peningkatan minat belajar serta penguasaan materi oleh peserta didik.

Kemudian, mengacu pada hasil observasi kedua yang dilaksanakan tanggal 30 Oktober 2025 di lapangan UPTD SDN Kraton 1, guru terlebih

dahulu mengarahkan siswa untuk melakukan pemanasan sebelum masuk ke materi inti. Setelah itu, guru menjelaskan tentang materi dan jenis olahraga yang akan dipraktikkan, kemudian meminta siswa mempraktikkan gerakan tersebut secara bergantian. Ketika guru membuka kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran yang belum dipahami, bahkan tidak ada seorang pun yang berkenan untuk mengajukan pertanyaan. Saat guru meminta siswa untuk mengemukakan kembali isi materi sebelum kembali ke kelas, hanya satu siswa yang mampu melakukannya, sementara yang lainnya tampak mengalami kesulitan. Mereka terlihat tidak mampu mendeskripsikan gerakan yang telah dipraktikkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti gerakan dengan baik, tetapi belum bisa menjelaskan gerakan tersebut secara lisan. Hal ini terjadi karena rendahnya kemampuan literasi dan kurangnya sumber belajar tertulis, sebab tidak tersedia bahan ajar yang dapat digunakan siswa sebelum melakukan praktik.

Permasalahan dalam pembelajaran PJOK diperkuat oleh hasil penyebaran angket kebutuhan siswa kelas V. Hasil angket menunjukkan bahwa persentase siswa yang mengungkapkan PJOK sebagai mata pelajaran yang mereka sukai sebesar 92,6% siswa. Meskipun demikian, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih tergolong rendah, terbukti dari hanya 29,6% siswa yang menyatakan bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran, seperti video atau gambar. Padahal, 81,5% siswa mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru telah membantu mereka dalam memahami materi teori PJOK. Selanjutnya, data

menunjukkan bahwa 55,6% siswa dapat mengerti materi sejarah PJOK dengan baik melalui penyajian media pembelajaran berupa gambar atau video yang sifatnya visual dan menarik. Selain itu, 70,4% siswa menilai bahwa strategi permainan olahraga sulit dipahami tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa 59,3% siswa menginginkan guru untuk menggunakan lebih banyak media pembelajaran dalam penyampaian teori PJOK. 74,1% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran seperti buku, gambar, maupun video dapat membantu mereka memahami istilah-istilah dalam olahraga. Di sisi lain, 29,6% siswa mengaku merasa bosan ketika hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa dukungan media, dan 63% siswa menilai bahwa pengetahuan tentang olahraga menjadi kurang jelas apabila tidak disertai media pembelajaran. Sementara itu, 74,1% siswa menyatakan bahwa buku pelajaran PJOK yang digunakan telah memenuhi penjelasan yang disampaikan oleh guru. Selain hal tersebut menunjukkan bahwa buku pelajaran PJOK hampir tidak dimiliki oleh siswa, karena hanya guru yang memiliki buku tersebut, sehingga proses pembelajaran teori menjadi kurang optimal dan tidak didukung oleh sumber belajar yang memadai 48%. Berdasarkan hasil dari pra penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran, khususnya kegiatan belajar mengajar di kelas V, masih kurang memadai dalam penggunaan bahan ajar. Guru PJOK masih mengandalkan metode ceramah sehingga penyampaian materi kurang maksimal dan peserta didik cenderung kurang berinteraksi. Selain itu, sekolah belum menyediakan buku paket PJOK bagi peserta didik karena buku yang digunakan di kelas V hanya digunakan oleh guru saja. Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor

yang menyebabkan rendahnya ketuntasan klasikal peserta didik dalam pembelajaran PJOK yang hanya mencapai . Hasil temuan tersebut mengindikasikan bahwa siswa kelas V masih memerlukan sumber belajar tambahan untuk membantu mereka mempelajari materi secara mandiri. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif untuk mendukung penyampaian materi oleh guru agar berlangsung secara efektif, menarik, dan selaras dengan kebutuhan siswa. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan yaitu ensiklopedia PJOK yang menyajikan informasi secara sistematis, komprehensif, dan mudah dipahami sehingga dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan bahan ajar yang disajikan secara runtut, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik untuk membantu peserta didik dalam mempelajari isi materi. Ketersediaan Sumber ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari kualitas bahan ajar yang digunakan. Pemilihan dan pengembangan bahan ajar yang tepat dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif, menarik, serta mendukung terjalinnya interaksi yang baik antara guru dan peserta didik. Bahan ajar yang sesuai juga berperan dalam mempermudah penyampaian materi dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Pada penerapan Kurikulum Merdeka, pemerintah telah menyediakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar utama. Namun, keberadaan buku

tersebut belum tentu dapat mengakomodasi seluruh kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan, minat, karakteristik, dan gaya belajar yang beragam.

Oleh sebab itu, guru perlu menyediakan bahan ajar tambahan yang lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa di lingkungan belajarnya. Penggunaan bahan ajar pendukung yang dirancang secara menarik dan sesuai kebutuhan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain siswa memahami materi dengan lebih mudah, bahan ajar tersebut juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta siswa didorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Upaya tersebut penting agar pembelajaran tetap relevan, inovatif, dan mampu mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal di era yang terus berkembang. (Khusna & Febrianto, 2023)

Pengembangan bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa dapat dilakukan melalui penyusunan ensiklopedia. Ensiklopedia dipandang sebagai salah satu sumber belajar yang tidak hanya dimanfaatkan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat digunakan oleh siswa di luar jam sekolah. Karena memberikan informasi secara ringkas, lengkap, dan disertai tampilan visual yang menarik, ensiklopedia menjadi media pendukung yang penting bagi siswa dalam memahami materi ketika waktu pembelajaran di kelas terbatas. Pemanfaatan ensiklopedia juga membantu mengurangi kesulitan belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan minat

belajar siswa. Dalam hal ini kebutuhan pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan tidak monoton, menurut (Hayuningtyas et al., 2020) bahwa ensiklopedia dengan desain menarik, penggunaan gambar, serta penyajian materi yang ringkas dan jelas mampu membuat siswa lebih antusias dalam belajar.

Solusi dari permasalahan pembelajaran yang ditemukan peneliti pada kelas V UPTD SDN Kraton 1 sejalan dengan temuan tiga penelitian sebelumnya yang mengembangkan bahan ajar ensiklopedia. Penelitian oleh (Noviyanti et al., 2022) mengembangkan bahan ajar ensiklopedia IPA berbasis saintifik untuk kelas V. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk dinyatakan layak berdasarkan penilaian ahli produk dengan rata-rata skor 4, ahli materi 4,05, guru kelas 5 dan 4,73, serta hasil uji coba pada siswa dengan skor rata-rata 4,3. Selain itu, tingkat kemenarikan bagi siswa berada pada nilai sangat baik dengan skor rata-rata 4,4. Efektivitas produk juga terlihat dari hasil post-test siswa yang mencapai rata-rata 80 dan uji-t yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah menggunakan ensiklopedia tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Pratama & Sulistyowati, 2020) yang mengembangkan ensiklopedia IPA pada materi sifat-sifat benda. Validasi ahli materi memperoleh persentase 85,29% dan ahli media 90,39%, keduanya berada dalam kategori layak, sementara kepraktisan menurut guru sebesar 94,44% dan respon siswa 93,25% menunjukkan kategori sangat baik. Produk tersebut dinyatakan layak dan praktis sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran IPA.

Hasil penelitian lain oleh (Sulistyowati et al., 2025) mendukung solusi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Penelitian tersebut mengembangkan ensiklopedia digital pada mata pelajaran IPAS kelas V, khususnya materi memakan dan dimakan. Validasi ahli media memperoleh skor 95% dengan kategori sangat layak, ahli materi 91,11% termasuk kategori sangat layak, serta ahli bahasa 77% dengan kategori layak. Kepraktisan berdasarkan respon peserta didik mencapai 95,18% yang termasuk kategori sangat praktis. Selain itu, uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,807 atau peningkatan 80,71% yang berada dalam kategori tinggi, sehingga ensiklopedia digital ini dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam hal pengembangan produk berupa ensiklopedia sebagai bahan ajar alternatif yang menarik dan membantu siswa memahami materi. Perbedaannya terletak pada bentuk produk (cetak atau digital), pendekatan pengembangan, serta materi ajarnya. Dibandingkan penelitian sebelumnya yang berfokus pada materi IPA/IPAS.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan bahan ajar berbentuk ensiklopedia terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Bahan ajar tersebut sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hasil angket kebutuhan siswa kelas V menunjukkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar yang menyajikan informasi secara lengkap dan dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik. Berdasarkan temuan ini, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar pada Kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas produk pengembangan ensiklopedia atletik nomor lempar yang dikembangkan untuk siswa kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan?
2. Sejauh mana keefektifan produk pengembangan ensiklopedia atletik lempar nomor dalam meningkatkan pembelajaran siswa kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan produk pengembangan ensiklopedia atletik nomor lempar bagi siswa kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan?
4. Bagaimana tingkat kepraktisan produk pengembangan ensiklopedia atletik nomor lempar bagi siswa kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Peneliti ini memiliki tujuan untuk menciptakan bahan ajar berupa ensiklopedia atletik nomor lempar pada kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan tingkat validitas produk pengembangan ensiklopedia atletik nomor lempar pada kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan, yang ditinjau melalui lembar angket validasi oleh ahli materi, ahli desain produk, dan ahli desain pembelajaran.
2. Mengembangkan tingkat keefektifan produk pengembangan ensiklopedia atletik nomor lempar pada kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan, yang

dianalisis melalui lembar observasi guru, lembar observasi siswa, serta lembar tes hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

3. Mengembangkan tingkat kemenarikan produk pengembangan ensiklopedia atletik nomor lempar pada kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan, yang dievaluasi berdasarkan angket respons siswa dan angket respons guru.
4. Mengembangkan tingkat kepraktisan produk pengembangan ensiklopedia atletik nomor lempar pada kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan, yang ditinjau melalui angket respons guru dan siswa berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan penyajian.

1.4 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk dibuat untuk menjelaskan karakteristik produk yang akan dikembangkan. Produk dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Ensiklopedia dicetak menggunakan ukuran kertas A3.
2. Ensiklopedia dijilid dengan bentuk soft cover, menggunakan kertas art carton yang dilapisi laminasi glossy sehingga permukaannya licin dan mengkilap.
3. Pembuatan ensiklopedia dilakukan menggunakan aplikasi Canva Pro.
4. Produk ini diberi judul “Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar Kelas V UPTD SDN KRATON 1 Bangkalan”.
5. Materi yang disajikan berisi pembelajaran PJOK khususnya mengenai atletik lempar.
6. Ensiklopedia memuat cover depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, glosarium, daftar pustaka, biodata penulis, serta cover belakang.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

1. Penggunaan ensiklopedia ini difokuskan pada materi atletik nomor lempar untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Analisis keefektifan produk terbatas pada pengukuran hasil belajar siswa pada ranah kognitif melalui tes tertulis.
3. Uji coba skala besar dilakukan pada 20 siswa kelas V UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan, sedangkan uji coba skala kecil dilaksanakan di sekolah UPTD SDN Kraton 1 Bangkalan dengan melibatkan 7 siswa.

1.6 Pentingnya penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai upaya menghadirkan inovasi pada bahan ajar, khususnya yang sesuai dengan kurikulum terbaru. Pentingnya penelitian ini dapat dilihat dari aspek teoritis dan praktis, dengan rincian sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Pengembangan ensiklopedia atletik lempar untuk kelas V dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk mempermudah siswa dalam memahami isi materi pembelajaran.
- b. Menjadi referensi dan acuan bagi penelitian-penelitian berikutnya dalam pengembangan bahan ajar serupa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

1. Membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui ilustrasi dan gambar yang memperjelas materi.

2. Memudahkan siswa dalam memahami konsep materi secara sistematis dan rinci.
3. Mendorong rasa ingin tahu dan minat belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

1. Dapat dijadikan panduan dalam penyampaian materi sehingga mempermudah proses pembelajaran.
2. Membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan optimal.
3. Meningkatkan motivasi dan semangat guru dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

1. Produk penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah.
2. Memberikan solusi bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan menyeluruh.

1.7 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, diperlukan penjelasan terhadap beberapa istilah yang digunakan agar tidak menimbulkan perbedaan pemahaman dalam menafsirkan isi penelitian. Oleh karena itu, definisi istilah disusun untuk memperjelas makna setiap istilah sesuai dengan konteks penelitian pengembangan.

1. Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar

Hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa bahan ajar Ensiklopedia Atletik Nomor Lempar yang dikembangkan sebagai bahan ajar untuk mendukung pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Ensiklopedia

tersebut memuat berbagai materi mengenai cabang atletik nomor lempar, meliputi lempar lembing, lempar cakram, tolak peluru, dan lontar martil. Materi disajikan secara runtut dan mudah diikuti sehingga dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber belajar yang membantu pemahaman konsep dan keterampilan dasar pada setiap nomor lempar. Dalam pengembangannya, ensiklopedia dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar melalui penggunaan bahasa yang komunikatif, tampilan yang menarik, serta penyajian gambar dan ilustrasi yang relevan dengan materi. Keberadaan unsur visual tersebut untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mempermudah peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan.

Selain menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar, ensiklopedia ini juga dilengkapi dengan kode QR yang terhubung ke video pembelajaran. Melalui fitur tersebut, peserta didik dapat mengakses contoh gerakan dan teknik dasar nomor lempar secara langsung sehingga memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai pelaksanaan setiap cabang atletik. Dengan memadukan materi tertulis, ilustrasi, dan media video, ensiklopedia yang dikembangkan Tidak hanya berperan sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai bahan ajar yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran PJOK berlangsung.

2. Bahan Ajar

Mengenai penelitian ini, bahan ajar diartikan sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran oleh sebab itu tujuan yang telah diterapkan dapat diraih secara optimal. Keberadaan bahan

ajar membantu guru menerangkan materi pembelajaran sekaligus memudahkan siswa dalam memahami pengetahuan yang dipelajari. Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini berupa ensiklopedia yang disusun dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta disesuaikan dengan materi atletik nomor lempar. Pengembangan ensiklopedia tersebut bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, mempermudah penyajian materi, serta membantu mereka menguasai konsep dan teknik dasar nomor lempar secara lebih terarah dan sistematis.