

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap individu manusia dilahirkan ke dunia dengan membawa beragam potensi yang berbeda satu dengan yang lain. Potensi bawaan pada diri setiap individu dapat dikembangkan melalui proses yang sistematis dan terencana yakni melalui pendidikan. Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Munib, 2014: 142). Konsepsi pendidikan sebagaimana tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya terencana yang dilakukan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki setiap individu peserta didik. Potensi setiap peserta didik tentu berbeda-beda sehingga tugas seorang pendidik untuk mampu melihat dan mengasah potensi-potensi yang dimiliki peserta didiknya sehingga mampu berkembang menjadi manusia berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna pencapaian tingkat kehidupan bangsa yang semakin maju dan sejahtera. Pencapaian pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang

mempengaruhi keberhasilan peserta didik di masa depan. Menurut Sagala (2013: 42), pendidikan merupakan proses melatih peserta didik yang dirancang dalam bentuk pengalaman belajar untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dapat dijadikan sebagai modal untuk meraih cita-cita di masa depan.

Salah satu bagian dari proses pendidikan secara umum adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang sering disingkat menjadi PJOK, sehingga pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan tidak boleh diabaikan dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pelaksanaan pendidikan jasmani di Indonesia memiliki dasar hukum yang kuat yaitu Undang-Undang Nomor 4 tahun 1950 yang kemudian menjadi Undang-Undang Nomor 12 tahun 1959 yang menyebutkan bahwa "Bangsa Indonesia kuat dan sehat lahir batin. Oleh karena itu, pendidikan jasmani berkewajiban juga memajukan dan memelihara kesehatan badan terutama dalam arti preventif dan juga secara *correctief*".

Menurut Suherman (2014: 23), pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan pengetahuan dan perilaku hidup yang sehat dan aktif, mengembangkan sikap sportif, serta kecerdasan emosi peserta didik. Sementara itu Rosdiani (2012: 21) memberikan penjelasan bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai

berupa sikap, mental, emosional, dan sosial serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, stabilitas emosional, penalaran dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani yakni sesuatu proses pendidikan kegiatan jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, pola hidup sehat, sportivitas dan kecerdasan emosional bagi setiap peserta didik dalam satuan tingkat pendidikan. Schmith sebagaimana dikutip Ermawan (2016: 5) pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai berupa sikap, mental, emosional, spiritual, maupun sosial dan pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar meliputi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan yang menjadi karakteristik dari pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan itu sendiri. Secara lebih terperinci, Setyo sebagaimana dikutip Andriadi dan Saputra (2021: 42) karakteristik pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah menjadi mata pelajaran yang wajib diselenggarakan sekolah yaitu sebagai mata pelajaran pokok yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik,

menggunakan aktivitas gerak fisik atau jasmani sebagai media dalam mendidik peserta didik, ranah aktivitas gerak fisik yang dilakukan untuk membentuk manusia seutuhnya yaitu manusia yang sesuai dengan tujuan pendidikan, menggunakan aktivitas fisik sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan, kegiatan pendidikan keseluruhan yang diarahkan untuk membentuk manusia berkualitas secara menyeluruh baik fisik, moral, intelektual, sosial, estetik dan emosional serta dimensi, aspek dan ruang lingkup pendidikan jasmani tidak terbatas pada unsur jasmani saja, tetapi ditekankan pada pendidikan secara luas, yang meliputi aktivitas fisik sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang penting sehingga diberikan mulai dari tingkat sekolah dasar. Sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar yang masih suka bermain dan aktif bergerak, maka tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diperoleh di sekolah dasar terdapat tujuan yang terkait dengan kemampuan gerak dasar. Tujuan tersebut adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar ini mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dalam hal ini kemampuan gerak dasar dapat dilakukan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Kemampuan gerak dasar dilakukan guna meningkatkan kualitas hidup seseorang antara lain kemampuan lokomotor yaitu kemampuan memindahkan dari satu tempat ketempat lain atau mengangkat tubuh ke atas, kemampuan non lokomotor

yaitu kemampuan atau keadaan seseorang saat dilakukan gerak tanpa ada ruang gerak yang memadai, dan kemampuan manipulatif yaitu keadaan seseorang saat melakukan gerakan harus menguasai berbagai macam obyek sering melibatkan berbagai koordinasi (Widodo, 2014: 282).

Berdasarkan karakteristik dan tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat diketahui bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu pendidikan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan menggunakan sarana gerak tubuh atau jasmani. Melalui gerak itu pula, tujuan pendidikan akan dapat dicapai. Salah satu diantara tujuan pendidikan jasmani menurut Badan Standar Nasional Pendidikan 2006 sebagaimana dikutip Rejeki dan Gunawan (2021: 219) adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari.

Kemampuan gerak dasar merupakan suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks. Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar. Semua kemampuan tersebut harus dimiliki peserta didik tingkat dasar dengan baik, agar memiliki landasan untuk mengembangkan kemampuan gerak yang lebih kompleks. Kemampuan gerak dasar sering disebut dengan kemampuan motorik. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir. Syarifuddin dan Muhadi (2021: 24) memberikan penjelasan bahwa gerak dasar yang dimiliki setiap

individu manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar. Kemampuan gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh yang berbeda seperti berlari, melompat, menangkap, melempar, memukul, dan keseimbangan. Kemampuan gerak dasar sebagaimana tersebut sesuai dengan perkembangan gerak dasar peserta didik usia sekolah dasar yaitu mampu berlari dengan membawa bola, menjaga keseimbangan dengan meloncat menirukan binatang, mampu meliukkan tubuh, mendorong bola, menangkap dan melempar bola.

Sesuai dengan karakteristik dari gerak dasar dan perkembangan gerak dasar peserta didik maka disusun materi pembelajaran gerak dasar untuk peserta didik tingkat sekolah dasar khususnya pada kelas rendah. Dasar pengembangan keterampilan gerak dasar peserta didik kelas rendah meliputi beberapa kompetensi diantaranya adalah mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional, mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional, serta mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Berbagai kompetensi pada gerak dasar di tingkat sekolah dasar tersebut diupayakan dapat terwujud melalui pembelajaran yang interaktif

memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Ali (2016: 89) mengemukakan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, menstimulus pikiran, perhatian, serta kemauan setiap peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, maka pendidik harus mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, variatif dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus mampu mengembangkan berbagai media pembelajaran berbasis *higher order thinking skills* (HOTS). Terkait dengan media pembelajaran berbasis *higher order thinking skills*, Sumandya (2019: 213) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *higher order thinking skills* merupakan media pembelajaran yang mampu menstimulus perkembangan kemampuan berpikir kritis atau berpikir tingkat tinggi pada diri peserta didik.

Urgensitas media pembelajaran berbasis *higher order thinking skills* khususnya pada pembelajaran jasmani di kelas rendah sekarang kurang mendapatkan perhatian dari berbagai pihak terutama dari pendidik. Umumnya pendidik enggan untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran dan memiliki kecenderungan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti media gambar yang terdapat dalam buku paket sehingga aktivitas

kurang dapat menstimuli perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut sebagaimana hasil observasi prapenelitian yang dilaksanakan di beberapa sekolah dasar yang ada di kecamatan Belitang yaitu SD Negeri Talang Giring, SD Negeri Jmban Bungur, dan SD Negeri Margotani.

Hasil observasi prapenelitian di tiga sekolah dasar sebagaimana tersebut menunjukkan bahwa pendidik mata pelajaran pendidikan jasmani khususnya di kelas 3 belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *higher order thinking skills* pada materi gerak dasar, bahkan terdapat pendidik yang melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran selain peralatan praktek. Pembelajaran materi gerak dasar umumnya disampaikan secara ceramah dengan memberikan penjelasan berbagai materi gerak dasar, mendemonstrasikan berbagai bentuk gerak dasar, kemudian menugaskan peserta didik mengulangi gerak dasar yang dipraktekkan pendidik. Rutinitas kegiatan pembelajaran sebagaimana tersebut menjadikan peserta didik mengalami rasa bosan dan jenuh sehingga peserta didik merasa malas ketika harus mengulangi gerakan-gerakan yang dipraktekkan pendidik.

Selain permasalahan sebagaimana tersebut, dari hasil observasi prapenelitian yang dilakukan diketahui bahwa kemampuan gerak dasar peserta didik belum optimal. Kemudian dari hasil wawancara di lapangan dengan pendidik mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan peserta didik khususnya di 3 memiliki penguasaan keterampilan dan

kemampuan gerak dasar yang masih kurang dengan pencapaian rata-rata peserta didik hanya mencapai skor 68. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terlihat ketika pendidik memberikan penjelasan secara verbal, terlihat peserta didik kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan sebagaimana tersebut, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan dalam rangka mengatasi permasalahan dalam pembelajaran gerak dasar sebagaimana telah diuraikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar. Kegiatan pengembangan dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis *higher order thinking skills* yakni mengembangkan media pembelajaran *Flashcard*. Media pembelajaran *Flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kata *Flashcard* sendiri berasal dari bahasa Inggris *flash* berarti menyala, bercahaya, melintas, berlalu dengan cepat atau mempertunjukkan dan *card* berarti kartu jadi. Media *Flashcard* berarti media pembelajaran berupa seperangkat kartu berisikan gambar-gambar atau huruf-huruf yang sesuai dengan materi pembelajaran yang berfungsi sebagai alat peraga (Hariyono, 2020: 166).

Media pembelajaran *Flashcard* menjadi media pembelajaran yang sangat menarik bagi peserta didik di kelas rendah. Hal tersebut sebagaimana disampaikan Permadi dan Suryana (2018: 24) bahwa media *Flashcard*

merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata sehingga dapat menstimuli perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). *Flashcard* merupakan alat peraga berbentuk kartu berukuran 18×16 inchi yang dibubuhi gambar-gambar menarik, kata, ungkapan, atau kalimat untuk menstimulasi perkembangan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran *Flashcard* merupakan media sederhana yang dapat dipergunakan oleh pendidik dalam menyampaikan isi materi pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan khususnya materi gerak dasar. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempel pada sisi depan dan sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *Flashcard* tersebut. Media *Flashcard* mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Angreany dan Saud, 2017: 140).

Media *Flashcard* menurut Susilana dan Riyani (2019: 54) memiliki beberapa kelebihan yaitu mudah dibawa karena ukurannya yang kecil dan dapat disimpan ditas bahkan disaku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas serta dapat digunakan di kelas dan di luar kelas. praktis dilihat dari cara

pembuatan dan penggunaan karena tidak memerlukan keahlian khusus, mudah diingat karena disajikan dengan menghubungkan teks atau gambar yang dapat memudahkan peserta didik memahami suatu konsep dan menyenangkan karena penggunaannya bisa melalui permainan. Selain itu, berbagai gambar dan keterangan gambar menjadi sarana stimuli bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap materi pembelajaran.

Penjelasan tentang media pembelajaran *Flashcard* mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di kelas 3 Sekolah Dasar pada materi gerak dasar. Media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan serta mampu membuat peserta didik bergerak aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada materi gerak dasar. Oleh karena itu pada penelitian ini dirumuskan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Materi Gerak Dasar Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan bagian dari proses penelitian yang dapat dipahami sebagai upaya mendefinisikan problem serta membuat definisi tersebut menjadi lebih terukur atau *measurable* sebagai suatu langkah awal penelitian sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan. Oleh

karena itu, berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Pendidik belum pernah mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *higher order thinking skills* pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
2. Pendidik belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *higher order thinking skills* pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan khususnya pada materi gerak dasar.
3. Peserta didik khususnya di kelas rendah memiliki penguasaan keterampilan dan kemampuan gerak dasar yang masih kurang dengan pencapaian rata-rata peserta didik hanya mencapai skor 68.
4. Peserta didik kurang dapat berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar menjadi salah satu penghambat dalam proses pembelajaran dan kurangnya perasaan senang dan antusias dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik malas untuk bergerak.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan kerangka konseptual yang dirumuskan untuk membatasi ruang lingkup penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah "pengembangan media pembelajaran *Flashcard* materi Gerak Dasar peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar".

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan kerangka konseptual permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang akan dicarikan jawaban melalui kegiatan penelitian. Perumusan masalah pada penelitian ini didasarkan pada hasil identifikasi masalah yaitu "Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flashcard* materi Gerak Dasar peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar?".

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* materi Gerak Dasar peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar. Secara khusus penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui media pembelajaran *Flashcard* materi gerak dasar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Flashcard*. Selain itu, hasil penelitian diharapkan membantu pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan materi gerak dasar di kelas 3 Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari kegiatan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Hasil produk dari pengembangan diharapkan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran gerak dasar pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Hasil penelitian dapat menambah pengalaman baru bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sehingga mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran gerak dasar berbasis *higher order thinking skills* untuk mengetahui dan meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik, meningkatkan kemampuan sekaligus keterampilan berpikir kritis pada diri peserta didik serta dapat meningkatkan dan memperbaiki profesionalitas pendidik dalam dunia pendidikan. Produk yang dihasilkan dari kegiatan pengembangan diharapkan dapat dimanfaatkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran gerak dasar di kelas 3 Sekolah Dasar.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai pengalaman dalam menyusun tugas akhir perkuliahan dan dapat dijadikan sebagai acuan dan rujukan untuk peneliti selanjutnya. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan langsung oleh peneliti yang notabene adalah pendidik pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini merupakan wahana pengembangan media pembelajaran sebagai wujud inovasi pada bidang metodologi pembelajaran dari peneliti.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran *Flashcard* berbasis *higher order thinking skills* untuk dapat diterapkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan khususnya di kelas 3 Sekolah Dasar. Produk media pembelajaran *Flashcard* berbasis *higher order thinking skills* memiliki spesifikasi:

1. Media pembelajaran *Flashcard* yang dikembangkan berbentuk kartu bergambar dengan ukuran *postcard* atau sekitar 5 X 7 cm.
2. Media pembelajaran *Flashcard* dibuat dari bahan kertas tebal (260 GSM) Silky Matte yang kuat dan tahan lama
3. Desain *Flashcard* adalah kartu bergambar bolak-balik dimana satu sisi berisi gambar, sedangkan sisi lain berisi keterangan gerakan yang ada pada gambar yang telah dianalisis manfaat anatominya.
4. Media *Flashcard* berisi materi gerak dasar yang terdiri atas gerak lokomotor, gerak nonlokomotor, dan gerak manipulatif.

5. Beberapa *flashcard* berisi gambar gerak dasar pada satu sisi, sedangkan pada sisi lain berupa kuis yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk memancing sekaligus mengukur kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan berdasarkan asumsi peneliti terhadap objek pengembangan. Asumsi dalam penelitian pengembangan ini dilandasi bahwa:

1. Media pembelajaran *Flashcard* materi gerak dasar berbasis *higher order thinking skills* dapat menjadi panduan peserta didik dalam mempraktekkan berbagai bentuk gerak dasar.
2. Media pembelajaran *Flashcard* materi gerak dasar berbasis *higher order thinking skills* dapat meningkatkan unsur-unsur keterampilan gerak dasar seperti jalan, lari, lompat, dan loncat.
3. Media pembelajaran *Flashcard* materi gerak dasar berbasis *higher order thinking skills* dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik.
4. Media pembelajaran *Flashcard* materi gerak dasar berbasis *higher order thinking skills* yang dihasilkan akan dikemas secara mudah dan menarik, sehingga menambah minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Asumsi-asumsi pengembangan sebagaimana tersebut pada prakteknya akan menemukan berbagai keterbatasan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Flashcard* materi gerak dasar berbasis *higher order thinking skills* yang dikembangkan hanya cocok diterapkan pada kelas rendah pada materi gerak dasar.
2. Kelayakan dari produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *Flashcard* materi gerak dasar berbasis *higher order thinking skills* hanya didasarkan pada validasi produk yang dikembangkan oleh para ahli dan hasil uji coba baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar.
3. Kemenarikan produk yang dihasilkan hanya didasarkan pada kuesioner kemenarikan produk yang diisi oleh peserta didik dan juga pendidik mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.