

Pengembangan Media *Flipchart* Bergambar untuk Materi *Roll* Belakang dalam Senam Lantai

Development of an Illustrated Flipchart Learning Media for Backward Roll in Floor Gymnastics

I Komang Pastika*, I Made Satyawan, Ni Luh Putu Spyanawati

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

* pastika@student.undiksha.ac.id (Primary Contact)

ABSTRACT

Keywords

ADDIE Model,
Backward Roll,
Elementary School,
Flipchart, Learning
Media

Article History

Received: 2026-07-25
Accepted: 2026-08-08

The present research focused on the development of a pictorial Flipchart learning medium intended to facilitate instruction in the backward roll component of floor gymnastics for fourth-grade elementary school students. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Prior to student evaluation, the developed Flipchart underwent a series of expert assessments involving subject matter specialists, media experts, instructional design experts, and a physical education practitioner, followed by individual, small-group, and field-based trials. The validation results indicated that the developed Flipchart achieved very high feasibility ratings, while student evaluations also demonstrated highly positive responses across all trial stages. The findings suggest that the pictorial Flipchart is appropriate for supporting physical education instruction by presenting movement sequences in a clear, engaging, and systematic manner. This learning medium can serve as a practical alternative for improving students' understanding of backward roll techniques, particularly in schools with limited technological resources.

Copyright © 2026, Pastika et al.
Published by MAN 4 Kota Pekanbaru
DOI: [10.56113/takuana.v5i2.673](https://doi.org/10.56113/takuana.v5i2.673)

1. PENDAHULUAN

Pembentukan karakter, peningkatan kebugaran jasmani, serta pengembangan kemampuan gerak peserta didik merupakan tujuan utama pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), yang diwujudkan melalui rangkaian aktivitas fisik secara terencana.. Selain meningkatkan keterampilan motorik, pembelajaran PJOK juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas sejak usia sekolah dasar (Ariawan *et al.*, 2025). Salah satu materi yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar adalah senam lantai, termasuk gerakan *roll* belakang, yang membutuhkan koordinasi tubuh, keseimbangan, serta penguasaan teknik secara bertahap. Perolehan hasil belajar pada pembelajaran gerakan bergantung pada perpaduan kemampuan fisik siswa dengan strategi

penyampaian materi yang dirancang guru, sehingga kedua aspek tersebut dipandang sebagai faktor penentu keberhasilan pembelajaran (Kusuma *et al.*, 2025).

Salah satu upaya untuk meningkatkan kejelasan pemahaman siswa mengenai konsep dan teknik gerakan dalam pembelajaran PJOK adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan sarana yang memuat materi pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari suatu topik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Setiawan *et al.*, 2026). Menurut Fajar (2020), peningkatan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berfungsi mengomunikasikan informasi secara lebih efektif. Pada materi yang bersifat praktik, media visual memiliki keunggulan karena mampu menampilkan tahapan gerakan secara runtut dan konkret. Efektivitas pemanfaatan media visual dalam pembelajaran PJOK diperkuat oleh berbagai temuan penelitian, di antaranya peningkatan partisipasi siswa yang dilaporkan oleh Hardian *et al.* (2025) serta meningkatnya motivasi belajar peserta didik sebagaimana dikemukakan oleh Hasanudin *et al.* (2024).

Perkembangan keterampilan gerak siswa pada materi senam lantai dilaporkan mengalami peningkatan setelah media pembelajaran diterapkan, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai hasil penelitian. Yuliandra *et al.* (2024) menemukan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan *roll* belakang setelah pembelajaran didukung dengan media visual. Media *Flipchart* juga telah banyak dikembangkan pada berbagai mata pelajaran dan terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Efektivitas media *Flipchart* dalam meningkatkan capaian kognitif siswa memperoleh dukungan empiris dari penelitian Talakua & Aloatuan (2021), yang menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Ghasya (2022) serta Priamada & Utomo (2024) juga menunjukkan bahwa *Flipchart* layak digunakan karena dapat meningkatkan minat belajar, sedangkan Kurniawati & Atmojo (2024) melaporkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Kajian terdahulu telah mengonfirmasi efektivitas media *Flipchart* maupun media visual lainnya dalam pembelajaran. Akan tetapi, perhatian penelitian tersebut masih lebih banyak diarahkan pada capaian hasil belajar secara umum, sehingga penerapannya pada materi gerakan *roll* belakang belum banyak dieksplorasi. Penelitian Yuliati *et al.* (2023) dan Setiawan *et al.* (2022), misalnya, lebih menitikberatkan pada penggunaan media audiovisual dan media berbasis ICT dalam pembelajaran senam lantai. Sementara itu, Adnyana *et al.* (2025) mengembangkan media berbasis *website*, sedangkan Yuni *et al.* (2025) menggunakan media *Flipbook* sebagai alternatif pembelajaran PJOK. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, media *Flipchart* yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang secara khusus untuk siswa sekolah dasar dengan mengedepankan ilustrasi berwarna yang sederhana, penyajian tahapan gerakan *roll* belakang secara berurutan dari sikap awal hingga akhir, penggunaan penjelasan singkat pada setiap tahap, serta dilengkapi latihan evaluasi sederhana yang dapat digunakan sebagai panduan sebelum praktik. Karakteristik tersebut menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai panduan visual prosedural yang disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami informasi melalui gambar konkret dan penyajian bertahap. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media *Flipchart* yang mengintegrasikan aspek desain visual, urutan penyajian gerakan, dan fitur pembelajaran sederhana ke dalam satu media yang praktis untuk mendukung pembelajaran gerakan *roll* belakang.

Sebanyak sekitar 75% dari 24 siswa kelas IV SD Negeri 2 Kubu belum mampu memperagakan gerakan *roll* belakang secara benar berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, sehingga memperkuat adanya permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Kesalahan yang sering muncul meliputi urutan gerakan yang belum tepat, posisi tubuh yang kurang membulat, serta penggunaan tumpuan tangan yang belum optimal. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru memerlukan media yang mampu menjelaskan setiap tahapan gerakan secara lebih sistematis, sedangkan siswa membutuhkan media visual yang dapat dijadikan panduan saat praktik sehingga rasa percaya diri mereka meningkat. Karakteristik belajar siswa sekolah dasar dijadikan dasar dalam merancang media *Flipchart* bergambar yang menyusun setiap tahapan gerakan *roll* belakang secara sistematis. Pendekatan tersebut sekaligus menjadi unsur kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini. Pengembangan media dilakukan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) karena metode ini memungkinkan produk dirancang, divalidasi, dan diuji kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran (Spyanawati *et al.*, 2021). Kesesuaian antara prinsip desain pembelajaran dengan tahapan pengembangan yang dimiliki model ADDIE menjadikannya sebagai pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini. Melalui pendekatan tersebut diharapkan tercipta media yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik serta memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran (Tegeh & Kirna dalam Saputra *et al.*, 2025). Penyediaan media *Flipchart* bergambar yang memenuhi kriteria kelayakan untuk mendukung pembelajaran materi *roll* belakang pada siswa kelas IV sekolah dasar menjadi target utama pengembangan dalam penelitian ini.

2. METODE

2.1. Desain Penelitian

Proses pengembangan media *Flipchart* bergambar beserta evaluasi terhadap kelayakannya sebagai media pembelajaran materi *roll* belakang pada siswa kelas IV sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Tahapan perancangan, validasi, implementasi, dan evaluasi yang saling terintegrasi dalam pendekatan *Research and Development* (R&D) memungkinkan proses pengembangan berlangsung secara sistematis. Kondisi tersebut mendukung dihasilkannya produk pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan pengguna (Sugiyono, 2023). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penyempurnaan media pembelajaran dapat dilakukan secara berkesinambungan karena setiap tahapan validasi dan uji coba menjadi dasar perbaikan produk. Karakteristik tersebut didukung oleh alur kerja model yang tersusun secara sistematis sehingga sesuai diterapkan dalam proses pengembangan. Motivasi, perhatian, dan pemahaman peserta didik dilaporkan mengalami peningkatan ketika proses pembelajaran didukung oleh media visual. Konsistensi temuan tersebut menjadi dasar bahwa pengembangan media pembelajaran visual memiliki relevansi tinggi sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar (Diningsih *et al.*, 2017; Fauziyyah *et al.*, 2024).

2.2. Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan media mengikuti lima tahapan model ADDIE. Informasi awal yang menjadi dasar pengembangan media diperoleh melalui observasi dan wawancara. Kedua

teknik tersebut digunakan untuk memetakan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta hambatan yang dihadapi siswa dalam mempelajari materi *roll* belakang pada tahap *analysis*. Rancangan awal media pembelajaran dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar. Proses tersebut melibatkan penyusunan materi, pembuatan ilustrasi gerakan, penataan tata letak, pemilihan warna, dan pengorganisasian penyajian informasi sebagai bagian dari tahap *design*. Kelayakan produk awal dievaluasi melalui validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Seluruh rekomendasi yang diperoleh dari proses tersebut diintegrasikan ke dalam revisi sebagai bagian dari penyempurnaan media pada tahap *development*. Produk yang telah dinyatakan layak selanjutnya diimplementasikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kubu, kemudian dievaluasi berdasarkan hasil validasi, respons guru, dan tanggapan peserta didik sebagai dasar penyempurnaan produk akhir.

2.3. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Informasi mengenai kebutuhan pembelajaran diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara. Sementara itu, kualitas kelayakan media dievaluasi berdasarkan hasil angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, guru PJOK, dan peserta didik. Sebelum digunakan, seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi menggunakan validitas isi dengan metode Gregory melalui penilaian dua orang ahli untuk memastikan setiap butir instrumen telah sesuai dengan indikator yang diukur. Keputusan mengenai kelayakan media diperoleh melalui analisis deskriptif terhadap data kuantitatif dengan pendekatan persentase. Hasil persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Kategori penilaian tersebut digunakan sebagai dasar dalam menetapkan apakah media termasuk sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, atau sangat kurang layak. Adapun kriteria interpretasi persentase kelayakan media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

Sumber: Adaptasi dari Ningsih & Komikesari (2019)

Media dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran apabila memperoleh persentase minimal berada pada kategori "Layak", sedangkan media dengan kategori "Sangat Layak" menunjukkan bahwa produk telah memenuhi sebagian besar indikator penilaian sehingga dapat digunakan dengan revisi yang sangat minimal atau tanpa revisi yang berarti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Media *Flipchart* bergambar untuk materi *roll* belakang pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kubu dikembangkan sebagai hasil akhir dari rangkaian penelitian ini. Analisis kebutuhan menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan media, kemudian diikuti oleh perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sesuai prosedur yang ditetapkan dalam model ADDIE. Urutan penyajian menjadi salah satu karakteristik utama media yang dikembangkan. Materi *roll* belakang disusun mulai dari tujuan pembelajaran, pengenalan materi, kegiatan pemanasan, tahapan gerakan, evaluasi, hingga penutup sehingga membentuk alur pembelajaran yang sistematis. Setiap tahapan gerakan dilengkapi ilustrasi berwarna dan penjelasan singkat sehingga peserta didik dapat memahami urutan gerakan secara lebih mudah sebelum melakukan praktik. Kontribusi para validator menjadi dasar utama dalam penyempurnaan media. Masukan dari ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan praktisi lapangan diintegrasikan ke dalam proses revisi hingga diperoleh produk yang memenuhi kriteria kelayakan untuk pembelajaran PJOK.

Tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi para ahli. Penilaian terhadap penerimaan media oleh peserta didik dilakukan melalui tiga bentuk pengujian, yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Ketiga tahapan tersebut merupakan bagian dari proses implementasi produk. Dasar penetapan kelayakan media *Flipchart* bergambar diperoleh dari rangkaian hasil validasi dan uji coba peserta didik. Ringkasan seluruh temuan tersebut disajikan dalam Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media *Flipchart* Bergambar

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	96,88	Sangat Layak
Ahli Desain Pembelajaran	100,00	Sangat Layak
Ahli Materi	95,59	Sangat Layak
Praktisi Lapangan	97,50	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, media *Flipchart* bergambar memperoleh persentase kelayakan yang sangat tinggi pada seluruh aspek penilaian. Dominasi nilai kelayakan terlihat pada hasil evaluasi ahli desain pembelajaran yang mencapai 100%. Sementara itu, evaluasi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan juga menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi dengan persentase masing-masing sebesar 96,88%, 95,59%, dan 97,50%. Aspek isi, desain pembelajaran, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan secara keseluruhan telah memenuhi kriteria yang dipersyaratkan, sehingga media *Flipchart* bergambar layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi secara menyeluruh menempatkan media *Flipchart* bergambar pada kategori layak digunakan. Oleh karena itu, produk tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran materi *roll* belakang di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji coba menunjukkan bahwa media *Flipchart* bergambar memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik pada seluruh tahapan uji coba. Persentase kelayakan berada pada rentang 94,23% hingga 95,51%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Meskipun terjadi sedikit penurunan persentase seiring

bertambahnya jumlah responden, seluruh hasil tetap berada pada kategori yang sama sehingga menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dalam berbagai skala uji coba. Efektivitas media dalam mendukung pembelajaran materi *roll* belakang tercermin dari tingginya tingkat keterterimaan yang diperoleh selama proses evaluasi.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Peserta Didik

Jenis Uji	Jumlah Responden	Persentase (%)	Kategori
Uji Perorangan	3	95,51	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil	9	94,87	Sangat Layak
Uji Kelompok Besar	24	94,23	Sangat Layak

Bentuk fisik media *Flipchart* bergambar yang dikembangkan ditampilkan pada Gambar 1. Media dirancang dengan mengombinasikan ilustrasi, teks, dan warna yang disusun secara sistematis agar memudahkan peserta didik memahami tahapan gerakan *roll* belakang. Tampilan yang disajikan meliputi bagian sampul, materi inti, serta evaluasi pembelajaran yang menjadi satu kesatuan dalam produk yang dikembangkan. Kemudahan memahami materi dan meningkatnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran PJOK menjadi manfaat yang dapat diperoleh melalui penyajian visual yang diterapkan dalam media.



Gambar 1. Produk Media *Flipchart* Bergambar

Media yang dihasilkan memuat komponen pembelajaran yang disusun secara berurutan, mulai dari pengenalan materi, tahapan gerakan *roll* belakang, hingga evaluasi dalam bentuk kuis. Penerapan ilustrasi yang sederhana dan komunikatif pada setiap halaman mencerminkan penyesuaian desain visual terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain berfungsi sebagai media penyampaian materi, *Flipchart* juga dapat digunakan sebagai panduan saat praktik karena setiap tahapan gerakan disertai penjelasan yang ringkas dan mudah dipahami. Efektivitas pembelajaran materi *roll* belakang dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media ini, karena penyampaian materi menjadi lebih mudah bagi guru, sementara peserta didik memperoleh dukungan yang lebih baik dalam memahami dan mempraktikkan setiap tahapan gerakan.

3.2. Pembahasan

Kelayakan media *Flipchart* bergambar dalam pembelajaran materi *roll* belakang pada jenjang sekolah dasar dibuktikan melalui pencapaian kategori sangat layak berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik dibuktikan melalui terpenuhinya seluruh komponen penilaian yang mencakup isi, tampilan, penyajian materi, dan kemudahan penggunaan. Kemampuan peserta didik dalam memahami rangkaian gerakan diperkuat melalui penyajian materi yang disusun secara bertahap serta dilengkapi ilustrasi visual sebagai acuan sebelum praktik dilakukan. Perancangan media visual yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran berkontribusi terhadap terciptanya proses belajar yang lebih sistematis serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Keberhasilan media yang dikembangkan tidak terlepas dari proses analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal pengembangan. Ketergantungan pembelajaran pada metode demonstrasi menjadikan peserta didik belum memperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap urutan gerakan *roll* belakang. Penyajian informasi secara bertahap melalui perpaduan ilustrasi dan penjelasan singkat menjadi pendekatan utama dalam perancangan media untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran meningkat ketika peserta didik terlebih dahulu memperoleh pemahaman yang jelas mengenai teknik gerakan melalui penyajian materi yang disusun secara terstruktur sebelum tahap praktik.

Kemampuan media *Flipchart* bergambar dalam membantu peserta didik memahami gerakan *roll* belakang didukung oleh karakteristik media yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media dirancang dengan menyajikan ilustrasi berwarna yang dipadukan dengan penjelasan singkat pada setiap tahapan gerakan sehingga peserta didik dapat mengikuti urutan gerakan mulai dari sikap awal, pelaksanaan, hingga sikap akhir secara lebih sistematis. Selain itu, media juga dilengkapi materi pendukung serta evaluasi sederhana yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meninjau kembali pemahamannya sebelum melakukan praktik. Penyajian materi secara bertahap tersebut menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai panduan belajar yang membantu peserta didik memahami teknik *roll* belakang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa guru memerlukan media yang mampu menjelaskan tahapan gerakan secara sistematis, sedangkan peserta didik membutuhkan media visual yang dapat dijadikan panduan selama proses pembelajaran.

Penyajian materi yang sederhana, sistematis, dan mudah dipahami melalui media *Flipchart* terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, sebagaimana dilaporkan oleh Ghasya (2022), sehingga hasil tersebut memperkuat temuan yang diperoleh dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, penyajian tahapan gerakan *roll* belakang secara berurutan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami hubungan antar setiap langkah gerakan. Kemampuan peserta didik untuk meninjau kembali urutan gerakan secara mandiri selama kegiatan praktik diperkuat melalui penggunaan media yang tetap dapat dimanfaatkan ketika guru memberikan arahan. Kemandirian peserta didik dalam belajar memperoleh dukungan melalui penggunaan media *Flipchart* yang berperan sebagai sumber belajar sekaligus penunjang pelaksanaan pembelajaran.

Hasil penelitian juga mendukung penelitian Priamada & Utomo (2024) yang menjelaskan bahwa media *Flipchart* memiliki daya tarik visual yang mampu meningkatkan

motivasi belajar peserta didik. Penerapan ilustrasi berwarna, tata letak yang sederhana, serta ukuran huruf yang mudah dibaca menjadi unsur utama dalam desain media guna menyesuaikannya dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Keterhubungan antara penjelasan guru dan pelaksanaan gerakan lebih mudah dipahami peserta didik melalui dukungan visual yang disajikan dalam media pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan unsur visual yang menarik pada media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung terpeliharanya perhatian peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

Mempermudah peserta didik dalam memahami keterampilan gerak yang bersifat bertahap, itulah salah satu keunggulan media yang dikembangkan, selain memiliki tampilan yang menarik. Setiap tahapan *roll* belakang disajikan dalam satu ilustrasi yang disertai penjelasan singkat sehingga peserta didik dapat mempelajari gerakan secara berurutan tanpa mengalami kebingungan. Media visual mampu membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian informasi yang sistematis dan mudah diikuti, demikian pendapat Khasanah *et al.* (2022) yang sesuai dengan karakteristik tersebut. Dengan demikian, salah satu alternatif media yang efektif untuk mendukung pembelajaran keterampilan motorik di sekolah dasar, itulah peran *Flipchart*.

Media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar, demikian penelitian Firdos *et al.* (2025) yang diperkuat temuan ini. Pada pelaksanaan pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme ketika mengamati ilustrasi, berdiskusi mengenai tahapan gerakan, serta mempraktikkan *roll* belakang sesuai petunjuk yang terdapat pada media. Efektivitas pembelajaran ternyata tidak berkurang akibat kesederhanaan media, apabila dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran, demikian yang ditunjukkan kondisi tersebut. Suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif justru mampu tercipta melalui media yang mudah digunakan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Talakua & Aloatuan (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Flipchart* memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa media. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada ranah kognitif, penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat *Flipchart* juga dapat diterapkan pada pembelajaran keterampilan gerak. Membantu peserta didik memahami teknik *roll* belakang secara lebih jelas sebelum melakukan praktik, itulah manfaat penyajian informasi secara bertahap melalui ilustrasi dan teks singkat. Kebutuhan akan visualisasi prosedural pada berbagai materi pembelajaran dapat diakomodasi melalui pemanfaatan media *Flipchart* karena karakteristik penyajiannya mendukung penyampaian tahapan secara sistematis.

Penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah dasar, khususnya pada materi yang menuntut penguasaan keterampilan gerak. Media *Flipchart* bergambar dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik tanpa bergantung pada perangkat teknologi, sehingga tetap dapat digunakan pada sekolah dengan sarana yang terbatas. Media visual sederhana yang dikembangkan sesuai karakteristik peserta didik mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, demikian pendapat Khasanah *et al.* (2022) dan Firdos *et al.* (2025) yang diperkuat temuan ini. Oleh karena itu, media *Flipchart* bergambar tidak hanya berpotensi digunakan pada materi *roll* belakang, tetapi juga dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi PJOK lainnya yang memerlukan penyajian tahapan gerakan secara sistematis.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Flipchart* bergambar pada materi *roll* belakang untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Kubu menggunakan model pengembangan ADDIE. Pencapaian kategori sangat layak diperoleh media setelah melalui proses evaluasi yang melibatkan ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan praktisi lapangan. Alternatif media pembelajaran PJOK dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media *Flipchart*, sebagaimana tercermin dari dominannya respons sangat positif yang diberikan peserta didik pada saat uji coba. Proses penguasaan tahapan gerakan *roll* belakang menjadi lebih optimal ketika penyampaian materi dilakukan melalui media *Flipchart* bergambar yang menyajikan informasi secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran visual yang sederhana dan praktis tetap memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, terutama pada sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi. Batasan penelitian tercermin pada ruang lingkup implementasi yang hanya melibatkan satu sekolah dengan jumlah responden relatif terbatas, sehingga pembuktian mengenai pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar maupun keterampilan gerak melalui desain eksperimen belum dapat dilakukan. Perluasan bukti empiris mengenai kontribusi media *Flipchart* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pengujian efektivitas menggunakan desain eksperimen, implementasi pada beragam materi PJOK dan jenjang pendidikan, serta analisis perbandingan dengan media pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. D. P., Darmayasa, I. P., & Lesmana, K. Y. P. (2025). Media pembelajaran interaktif berbasis website pada mata pelajaran PJOK materi senam lantai berguling untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, 13(2), 194–203. <https://doi.org/10.23887/jjp.v13i2.93932>
- Ariawan, I. G. P., Satyawan, I. M., & Dartini, N. P. D. S. (2025). Implementasi model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola voli pada siswa SMP. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 5(3), 397–406. <https://doi.org/10.38048/jor.v5i3.5693>
- Diningsih, A. P., Widiati, S. W., & Isnaini, Z. L. (2017). The effectiveness of flashcard media in learning Japanese vocabulary in student X SMAN 9 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 4(2), 1–8.
- Fajar, D. A. (2020). Penggunaan media visual dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.627>
- Fauziyyah, L. N. F., Agustina, S. R. E., Syarofani, M., Novita, A., & Fadzil, H. B. M. (2024). Development of flashcard learning media to increase learning motivation to memorize Juz 29 in the Al-Qur'an educational institute. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), 26–43.
- Firdos, I. I., Rokhmaniyah, R., & Ngatman, N. (2025). Penerapan model Project Based Learning dengan media flipchart untuk meningkatkan keterampilan sosial IPAS materi bentuk Indonesiaku pada siswa kelas VB SD Negeri Munggu tahun ajaran

- 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.87039>
- Ghasya, D. A. V. (2022). Kelayakan media flip chart dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 5001–5007. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2920>
- Hardian, A., Rizal, A., & Sumange, M. (2025). Pengaruh media berbasis visual pada mata pembelajaran PJOK di UPT SPF SD Inpres Monginsidi Makassar. *Global Journal Sport Science*, 3(2), 228–231.
- Khasanah, L. A. I. U., MZ, A. F. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2022). Pengaruh penggunaan media flipchart terhadap hasil belajar menulis surat resmi siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 125–130. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.141>
- Kurniawati, F., & Atmojo, S. E. (2024). Dampak media flip chart kuis roda putar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2987–2997. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8279>
- Kusuma, I. W. K. A., Satyawan, I. M., & Dartini, N. P. D. S. (2025). Penerapan metode bermain untuk meningkatkan hasil belajar senam lantai pada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Poh Bergong tahun 2024/2025. *Athena: Physical Education and Sports Journal*, 3(2), 147–156. <https://doi.org/10.56773/athena.v3i2.81>
- Priamada, A. I., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan media flipchart berbasis komik pada materi sila-sila Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2007–2016. <https://doi.org/10.58230/27454312.550>
- Saputra, G. A., Spyawanati, N. L. P., & Gunarto, P. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis digital (flipbook) pada materi sapuan, dengkulan, dan guntingan. *Athena: Physical Education and Sports Journal*, 3(2), 72–81. <https://doi.org/10.56773/athena.v3i2.76>
- Setiawan, I. N. D., Wijaya, M. A., & Spyawanati, N. L. P. (2022). Media pembelajaran senam lantai berorientasi ICT TPACK untuk peserta didik kelas VII SMP. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 4(2), 66–73. <https://doi.org/10.23887/ijst.v4i2.49237>
- Setiawan, P., Lesmana, K. Y. P., & Satyawan, I. M. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi permainan sepak bola teknik dasar passing untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 26(1), 187–196. <https://doi.org/10.36728/jis.v26i1.5710>
- Spyawanati, N. L. P., Dartini, N. P. D. S., & Semarayasa, I. K. (2021). Pengembangan model permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk peserta didik kelas satu sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 4(2), 88–97. <https://doi.org/10.26418/jilo.v4i2.52279>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Talakua, C., & Aloatuan, F. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran flipchart terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(1), 95–101. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i01.12228>

- Yuliandra, R., Fahrizqi, E. B., & Mahfud, I. (2024). Peningkatan gerak dasar guling belakang bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 204–213. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i2.34110>
- Yuliati, Y., Pranamosa, A. G., & Syafutra, W. (2023). Penerapan media audio visual senam lantai terhadap hasil belajar senam lantai siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. *E-SPORT: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.31539/e-sport.v4i1.7589>
- Yuni, K. M. R., Parwata, I. G. L. A., & Dartini, N. P. D. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook materi atletik lari jarak pendek di kelas X SMA Negeri 4 Singaraja. *Athena: Physical Education and Sports Journal*, 3(2), 12–23. <https://doi.org/10.56773/athena.v3i2.61>