

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PJOK menyanggah kedudukan yang amat penting dalam susunan kurikulum sekolah dasar. Selain menuntun siswa mengasah kecakapan gerak yang tangguh, pengajaran PJOK juga menyemaikan nilai-nilai luhur semisal disiplin, keguyuban dalam berkelompok, jiwa kesatria, serta rasa tanggung jawab atas diri sendiri. Mata ajar ini pun turut menyumbang bagi kebugaran raga, penempatan watak yang baik, dan pertumbuhan kematangan sosial-emosional para siswa. Menguatkan pandangan tersebut, Ariawan dkk. (2025) menyebutkan bahwa pengajaran PJOK mengemban peran yang tak tergantikan dalam menuntun tumbuh kembang siswa secara jasmani, batiniah, dan sosial sekaligus.

Senam lantai menjadi salah satu unsur pokok dalam kurikulum PJOK sekolah dasar, mencakup kecakapan mendasar seperti guling depan dan guling belakang. Menjalankan guling belakang mengharuskan siswa melingkarkan badan menyerupai bulatan kala berguling ke arah belakang; gerak ini menuntut keselarasan tubuh, kekuatan otot yang mumpuni, serta pemahaman gamblang atas runtutan langkah yang sah. Manakala siswa belum menghayati tahapan tersebut secara utuh, mereka cenderung menjalankan gerak dengan cara yang keliru dan rawan menanggung cedera yang lebih parah. Karenanya, pengajaran senam lantai menghajatkan siasat yang segar dan penuh daya cipta, yang sanggup meredakan kecut hati siswa sekaligus menggapai tujuan ajar yang dihajatkan (Kusuma dkk., 2025). Dengan begitu, guru memerlukan piranti ajar

yang mampu menyuguhkan tahapan gerak secara kasatmata, runtut, dan memikat bagi siswa.

Fajar (2020) memaknai piranti ajar sebagai penunjang yang meringankan guru dalam menuturkan bahan ajar secara lebih menyentuh, yang pada gilirannya menuntun siswa mencerna dan mengendapkan bahan tersebut dengan lebih mumpuni. Wahana kasatmata semisal foto, gambar, bagan, sketsa, dan poster terbukti amat berfaedah dalam pengajaran PJOK sebab sanggup menerangkan gagasan gerak dan mengobarkan gairah belajar siswa.

Pengamatan mula-mula di kelas empat SD Negeri 2 Kubu menyingkap bahwa 75% dari 24 siswa mengalami kesulitan dalam menjalankan guling belakang dengan sah. Kekeliruan yang lazim tersua meliputi runtutan gerak yang salah kaprah, posisi badan yang kurang membulat, serta pemakaian tangan yang kurang tepat sebagai tumpuan kala berguling. Tak sedikit siswa pula memperlihatkan keraguan dan rasa gentar yang kentara kala mencoba gerak tersebut, yang pada akhirnya menodai capaian belajar. Temuan-temuan ini terhimpun lewat pengamatan langsung di kelas sepanjang sesi pengajaran PJOK berlangsung.

Telaah kebutuhan yang ditempuh lewat wawancara dengan guru PJOK dan siswa kelas empat menyingkap bahwa guru menghajatkan piranti ajar yang sanggup menguraikan tahapan gerak guling ke belakang secara terang benderang dan runtut. Di lain pihak, siswa mengaku terkendala dalam mengikuti runtutan gerak dan kurang berteguh hati kala berlatih, terutama lantaran nihilnya tuntunan kasatmata yang menyokong pembelajaran mereka. Hal ini bermuara pada kebutuhan utama akan wahana kasatmata yang

menyuguhkan runtutan gerak dalam wujud yang gamblang, bersahaja, dan mudah dijalani. Simpulan ini dikukuhkan oleh tiga segi telaah kurikulum, lingkungan, dan bahan ajar yang masing-masing menandakan betapa pentingnya penciptaan piranti ajar bagi topik guling ke belakang.

Telaah kurikulum menyingkap bahwa senam lantai, lebih-lebih gerakan guling ke belakang, merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kurikulum Pendidikan Jasmani di jenjang sekolah dasar, terutama bagi siswa kelas empat. Bahan ajar ini termaktub dalam kompetensi pembelajaran yang bertumpu pada penguasaan kecakapan mendasar senam lantai, di mana siswa dihajatkan mampu menghayati sekaligus mempraktikkan gerakan tersebut dengan sah.

Telaah lingkungan sekolah menyingkap bahwa SD Negeri 2 Kubu memiliki sarana dan prasarana yang mumpuni guna menyokong kegiatan Pendidikan Jasmani, termasuk lapangan olahraga dan matras untuk berlatih senam lantai. Kendati fasilitas tersebut memadai bagi pembelajaran praktik langsung, masih tersua kekurangan dalam hal piranti yang dapat meringankan guru menuntun siswa melintasi tahapan gerak secara terang benderang dan runtut, yang pada gilirannya akan meneguhkan pemahaman siswa.

Akhirulkalam, telaah bahan ajar menyingkap dewasa ini belum tersedia piranti ajar yang dirancang khusus guna memeragakan runtutan tahapan gerak guling ke belakang. Proses pengajaran amat bergantung pada peragaan langsung oleh guru, sehingga siswa mesti menyimak gerakan tersebut tanpa sokongan kasatmata yang dapat membantu mereka membedah dan menghayati setiap tahapan secara terperinci.

Kajian yang diselenggarakan Hardian *et al.* (2025) memaparkan Sarana ajar berbasis kasatmata mencakup gambar, video, dan infografis telah menyingkap kesanggupan dalam mengobarkan keterlibatan dan gairah siswa di kelas PJOK. Kendati demikian, sekian kajian turut menyorot adanya kendala yang nyata di lapangan, terutama sempitnya jangkauan terhadap teknologi serta minimnya kecakapan guru dalam meracik bahan visual yang selaras dengan hajat siswa.

Hasanudin dkk. (2024) mendapati bahwa piranti ajar kasatmata membawa pengaruh yang nyata terhadap gairah belajar siswa, dengan koefisien korelasi 0,748 dan nilai R^2 0,560 yang bermakna piranti visual menyumbang kurang lebih 56% bagi lonjakan gairah yang tersua. Temuan ini bersesuaian dengan hasil telaah Yuliandra dkk. (2024), yang mencatat kenaikan yang mencolok dalam kecakapan menjalankan guling ke belakang (backward roll), yakni dari 52,94% pada siklus pertama menjadi 82,35% pada siklus kedua, sehabis diterapkannya sarana visual yang dipadukan dengan siasat ajar bertahap.

Salah satu wahana yang dipandang amat mumpuni untuk menuntaskan persoalan tersebut ialah flipchart bergambar—ragam visual yang menyuguhkan keterangan secara runtut lewat paduan gambar dan aksara, sehingga menuntun siswa mencerna bahan setapak demi setapak. Menurut Khasanah dkk. (2022), flipchart terbukti sanggup mendongkrak hasil belajar secara nyata sebab menyuguhkan bahan dengan cara yang gamblang, tersusun rapi, dan mudah diikuti, yang pada gilirannya menopang keterlibatan nalar siswa terhadap bahan ajar.

Firdos (2025) memaparkan flipchart mendorong keterlibatan siswa yang kian besar dalam pembelajaran, berkat wataknya yang interaktif dan kesanggupannya memusatkan tilikan siswa pada tiap tahapan bahan yang disuguhkan. Senada dengan itu, Untari dkk. (2024) berpendapat bahwa flipchart amat serasi untuk pengajaran di jenjang sekolah dasar sebab menghadirkan perlambangan kasatmata yang konkret, yang meringankan siswa usia dini dalam menangkap gagasan. Qusairi (2025) meneguhkan pandangan ini dengan mencatat bahwa pemakaian flipchart terbukti mendongkrak hasil belajar sekaligus keikutsertaan siswa, serta menjadikan proses mengajar lebih mumpuni secara menyeluruh. Selain faedah instruksionalnya, flipchart mudah dirakit, praktis dipakai, dan tak menghajatkan teknologi yang rumit sifat-sifat yang menjadikannya pilihan yang tepat guna bagi sekolah dasar dengan sumber daya yang serba terbatas. Kendati kajian terdahulu menegaskan bahwa piranti visual—termasuk flipchart sanggup mendongkrak gairah, keikutsertaan, dan hasil belajar dalam pengajaran PJOK, jangkauan kajian tersebut masih cenderung bersifat umum belaka. Hanya secuil, atau bahkan nihil, kajian yang secara khusus menitikberatkan pada perancangan piranti untuk bahan senam lantai—khususnya gerak guling ke belakang—bagi siswa sekolah dasar. Terlebih lagi, piranti dalam kajian-kajian terdahulu umumnya berlaku sebagai alat bantu ajar yang serbaguna, bukan dirakit khusus untuk menuntun siswa melalui tahapan gerak secara runtut dan bertahap selaras dengan jenjang tumbuh kembang mereka.

Namun, keadaan di lapangan menyingkap hal yang berlainan: siswa masih terkendala dalam menangkap runtutan gerak guling ke belakang secara sah. Jurang antara kajian yang ada dan hajat nyata di kelas ini membuka celah yang gamblang, yakni merakit flipchart yang dirancang secara khusus, disusun secara runtut, dan diselaraskan dengan watak siswa sekolah dasar guna menopang pemahaman serta laku mereka dalam menjalankan guling ke belakang. Hajat ini timbul lantaran belum ada piranti yang dirakit untuk menyuguhkan tahapan guling ke belakang dalam ragam yang bertahap dan runtut yang serasi bagi siswa usia dini, serta lantaran kajian terdahulu lebih mengutamakan piranti serbaguna ketimbang produk yang memvisualkan tata cara gerak secara rinci dan bertahap lewat sarana yang mudah dijangkau semisal flipchart.

Secara menyeluruh, temuan-temuan ini mengisyaratkan bahwa kesanggupan flipchart dalam menyuguhkan keterangan secara kasatmata dan bertahap menjadikannya amat serasi untuk pengajaran yang berpusat pada runtutan tata cara. Dalam senam lantai semisal gerak guling ke belakang, pemahaman siswa akan runtutan gerak merupakan kunci keberhasilan dalam menjalankannya. Dengan begitu, pemakaian flipchart tidak semata bersandar pada landasan teoretis, melainkan juga pada sokongan empiris yang kukuh sebagai wahana yang menuntun siswa menjalankan gerak dengan lebih saksama dan penuh keyakinan diri.

Flipchart menawarkan sejumlah keunggulan tambahan dalam ihwal pembelajaran. Lantaran bahan disuguhkan secara bertahap seiring dibukanya lembar demi lembar, siswa dapat mengikuti runtutan keterangan secara

tersusun dan wajar. Watak kasatmata dari wahana ini pun membantu menyedot tilikan siswa serta mengukuhkan pemahaman mereka atas gerak atau gagasan apa pun yang tengah diuraikan guru. Selain itu, flipchart mudah dipakai, dapat dijinjing (portable), tak menghajatkan listrik atau perkakas teknis, serta dapat dipakai berulang-ulang dalam pelbagai sesi ajar. Lewat ilustrasi yang berurutan, flipchart menghadirkan gambaran yang gamblang kepada siswa mengenai tiap tahapan gerak guling ke belakang. Secara menyeluruh, hal ini bermuara pada perakitan flipchart bergambar untuk bahan guling ke belakang di kelas empat SD Negeri 2 Kubu selaku ikhtiar praktis yang dapat menuntun siswa dalam tahapan gerak secara bertahap dan mengukuhkan kecakapan senam lantai mereka, khususnya gerak guling ke belakang. Selain penempatan kecakapan, wahana ini pun dihayatkan mampu mendongkrak gairah siswa, meringankan ihwal mengajar, serta menghadirkan suasana kelas yang lebih semarak dan menggembirakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari uraian fenomena serta gejala-gejala yang tersua di lapangan, maka dapat dipaparkan identifikasi masalah pada kajian ini berikut:

1. Sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri 2 Kubu belum mampu melakukan gerakan roll belakang dengan baik dan benar. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami tahapan serta teknik dasar gerakan, yang berdampak pada rendahnya keterampilan siswa dalam pelaksanaan roll belakang.
2. Pembelajaran senam lantai di SD Negeri 2 Kubu belum menggunakan media pembelajaran khusus. Guru masih mengandalkan metode

demonstrasi tanpa dukungan media visual yang dapat membantu siswa memahami tahapan gerakan secara sistematis.

3. Tidak adanya media visual seperti *Flipchart* bergambar dalam proses pembelajaran gerakan roll belakang. Padahal, media visual sangat diperlukan bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif konkret agar dapat memahami konsep melalui pengamatan langsung.
4. Kurangnya pemahaman siswa terhadap urutan gerakan roll belakang menyebabkan kesalahan dalam pelaksanaan, bahkan menimbulkan rasa takut dan ragu ketika melakukan gerakan, sehingga aktivitas belajar menjadi kurang optimal.
5. Belum pernah dilakukan pengembangan media *Flipchart* bergambar di SD Negeri 2 Kubu. Hal ini menunjukkan adanya peluang dan kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, khususnya pada materi senam lantai.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Kajian ini difokuskan pada perluasan media pembelajaran *Flipchart* bervisual guna materi gerakan roll belakang dalam senam lantai pada siswa sekolah dasar.
2. Subjek kajian dibatasi pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kubu yang berjumlah 24 orang.
3. Kajian ini mengimplementasikan model pengembangan ADDIE, namun hanya dilakukan sampai pada tahap Pengembangan (*Development*) dan

Evaluasi awal (*Formative Evaluation*). Tahap Implementasi dan Evaluasi akhir (*Summative Evaluation*) tidak dilakukan secara menyeluruh.

4. Kajian ini tidak bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif dalam jangka panjang, melainkan menekankan pada proses pengembangan serta uji kelayakan media *Flipchart* bergambar pada pembelajaran PJOK.

1.4 Rumusan Masalah

Berladaskan paparan diatas, memunculkan beberapa persoalan berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran *Flipchart* bergambar untuk materi gerakan roll belakang dalam senam lantai bagi peserta didik sekolah dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Flipchart* bergambar yang dikembangkan berlandaskan penilaian ahli media, ahli design, ahli materi, dan guru mata pelajaran PJOK?
3. Bagaimanakah tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Flipchart* bergambar dalam memahami gerakan roll belakang pada pembelajaran senam lantai?

1.5 Tujuan Pengembangan

1. Menelusuri rancang bangun pengembangan media pembelajaran *Flipchart* bergambar agar layak digunakan dalam pembelajaran gerakan roll belakang bagi siswa kelas IV SD Negeri 2 Kubu.
2. Menelusuri tingkat kelayakan media pembelajaran *Flipchart* bergambar yang dikembangkan berlandaskan penilaian ahli media, ahli design, ahli materi, dan guru mata pelajaran PJOK.

3. Menelusuri tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Flipchart* bergambar dalam memahami tahapan gerakan roll belakang pada pembelajaran senam lantai.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang digubah dalam kajian ini berwujud wahana ajar *Flipchart* bergambar yang dirakit secara khusus guna menuntun siswa kelas IV SD menangkap gerak dasar roll belakang dalam senam lantai. *Flipchart* ini digubah berupa lembaran bergambar berukuran A4 yang disusun secara runtut dan dijalin memakai spiral di bagian pucuk, sehingga dapat dibolak-balik per lembar dengan gampang kala proses pengajaran berlangsung.

Setiap lembar *Flipchart* menampilkan gambar ilustrasi berwarna disertai penjelasan singkat dan sederhana mengenai tahapan gerakan roll belakang. Desain visual dibuat dengan warna yang menarik dan proporsional agar mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan mereka memahami konsep gerakan melalui pengamatan langsung.

Adapun susunan isi media *Flipchart* ini meliputi:

1. Halaman pertama: cover berisi judul media, gambar animasi siswa melakukan roll belakang, serta identitas pembuat.
2. Halaman kedua: pengertian gerakan roll belakang.
3. Halaman ketiga: tujuan dari gerakan roll belakang.
4. Halaman keempat hingga halaman kesebelas: tahapan-tahapan menyelenggarakan gerakan roll belakang secara berurutan mulai dari sikap awal, pelaksanaan, hingga sikap akhir.

5. Halaman kedua belas dan ketiga belas: hal-hal yang harus diperhatikan dan kesalahan umum yang perlu dihindari saat melakukan gerakan roll belakang.
6. Halaman terakhir: latihan reflektif berupa kuis ringan dan pertanyaan pemahaman untuk memperkuat konsep yang telah dipelajari.

Flipchart bergambar ini dihayatkan menjelma wahana yang praktis, memikat, dan mumpuni dalam menuntun guru menuturkan bahan secara kasatmata. Selain itu, wahana ini pun dihayatkan sanggup mengukuhkan pemahaman siswa akan tahapan gerak *roll* belakang dengan cara yang menggembirakan, mudah terkenang, dan aman untuk dipraktikkan.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *Flipchart* bergambar ini menjadi penting karena selama ini pembelajaran PJOK, terutama pada bahan senam lantai *roll* belakang, masih cenderung dijalankan secara lawas/konvensional. Guru biasanya hanya memperagakan gerakan tanpa menggunakan media bantu yang dapat membantu siswa memahami urutan gerakan secara mandiri. Akibatnya, banyak siswa yang kesulitan dalam menguasai tahapan teknik roll belakang sehingga pelaksanaannya sering tidak tepat dan berisiko menyebabkan cedera.

Dengan adanya media *Flipchart* bergambar, guru memiliki alat bantu pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan sistematis untuk menjelaskan setiap tahapan gerakan roll belakang. Siswa dapat mengamati gambar pada setiap lembar *Flipchart*, membaca penjelasan singkatnya, serta memahami langkah-langkah secara berurutan sebelum melakukan praktik. Hal ini

menjadikan proses pengajaran kian bergairah, menggembirakan, dan mudah ditangkap oleh peserta didik sekolah dasar.

Selain itu, perakitan wahana ini turut menuntun guru untuk berdaya cipta dalam pengajaran PJOK. Guru tidak semata bersandar pada siasat ceramah atau peragaan belaka, melainkan turut mendayagunakan piranti kasatmata yang bersahaja namun mumpuni dalam mengukuhkan tilikan dan pemahaman siswa. Karenanya, perakitan wahana Flipchart bergambar ini dihayatkan sanggup menyumbangkan andil yang nyata bagi pengukuhan mutu pengajaran senam lantai, khususnya pada bahan roll belakang di sekolah dasar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam perakitan wahana *Flipchart* bergambar ini, peneliti menetapkan sekian anggapan dasar agar ihwal perancangan dan pendayagunaan wahana dapat berlangsung dengan mulus, yakni:

1. Siswa kelas IV sudah memiliki kemampuan membaca dan memahami kalimat sederhana sehingga dapat mengikuti petunjuk maupun informasi yang terdapat pada *Flipchart* bergambar.
2. Guru PJOK bersedia menggunakan media *Flipchart* bergambar sebagai salah satu alat bantu pembelajaran guna menaikkan pemahaman siswa terhadap materi roll belakang.
3. Lingkungan sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran tambahan, baik dari segi waktu, fasilitas, maupun kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

4. Materi yang disajikan dalam *Flipchart* bergambar sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran senam lantai.
5. Sekolah memiliki sarana penunjang berupa matras senam lantai yang layak digunakan dalam pembelajaran gerak dasar roll belakang, dengan ketebalan $\pm 5-10$ cm, ukuran $\pm 1 \times 2$ meter, permukaan tidak licin, dan mampu meredam benturan guna mengurangi risiko cedera.

Meskipun media ini dirancang sebaik mungkin, terdapat beberapa keterbatasan dalam proses pengembangannya, antara lain:

1. Materi yang disajikan dalam *Flipchart* hanya berfokus pada teknik dasar gerakan roll belakang, sehingga belum mencakup materi senam lantai lainnya.
2. Ukuran lembar *Flipchart* disesuaikan agar mudah dibalik dan digunakan di kelas, sehingga ruang untuk teks dan gambar terbatas dan harus disajikan secara ringkas.
3. Uji coba wahana ini dijalankan semata pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kubu, sehingga hasilnya boleh jadi berlainan manakala diterapkan pada jenjang atau sekolah lain dengan watak siswa yang tak serupa.
4. Penggunaan media *Flipchart* ini tetap memerlukan pendampingan guru, karena tidak semua tahapan gerakan dapat dipahami siswa hanya melalui gambar tanpa penjelasan langsung.
5. Pelaksanaan pembelajaran roll belakang membutuhkan ketersediaan matras senam lantai dalam jumlah memadai. Apabila jumlahnya terbatas,

pembelajaran harus dilakukan secara bergiliran, yang dapat memengaruhi efektivitas waktu pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan asumsi dan keterbatasan tersebut, diharapkan media *Flipchart* bergambar ini tetap dapat memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa, serta menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran sejenis di masa mendatang.

1.9 Definisi Istilah

Agar tak tersua kelainan tangkap atas istilah-istilah yang dipakai dalam kajian ini, berikut diuraikan keterangan sejumlah istilah yang penting:

1. Pengembangan

Yang dimaksud dengan pengembangan pada kajian ini adalah proses merancang, membuat, dan menyempurnakan suatu produk, dalam hal ini media pembelajaran *Flipchart* bergambar, agar sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat digunakan dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi roll belakang dalam senam lantai.

2. Media *Flipchart* Bergambar

Media *Flipchart* bergambar adalah media pembelajaran visual berupa lembaran gambar yang disusun secara berurutan dan dapat dibalik satu per satu. Pada kajian ini, *Flipchart* bergambar berisi tahapan gerakan roll belakang disertai penjelasan singkat dan ilustrasi menarik untuk membantu siswa memahami urutan gerak secara sistematis dan menyenangkan.

3. Roll Belakang

Roll belakang merupakan salah satu gerakan dasar dalam senam lantai yang dilakukan dengan menggulingkan tubuh ke belakang melalui punggung dan

panggul hingga kembali ke posisi jongkok atau berdiri. Gerakan ini membutuhkan koordinasi, kelenturan, dan pemahaman teknik yang benar.

4. Siswa Kelas IV SD

Siswa kelas IV SD adalah peserta didik yang berada pada jenjang pendidikan dasar dengan rentang usia sekitar 9–10 tahun. Pada kajian ini, subjek uji coba difokuskan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kubu.

5. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan media pembelajaran yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada kajian ini, model ADDIE digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media *Flipchart* bergambar, namun hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan dan evaluasi formatif.

