

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran tematik integratif kurikulum 2013 menghubungkan beberapa aspek secara khusus dalam mata pelajaran ataupun antar pelajaran. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih bermakna kepada siswa dalam proses pembelajaran (Yuniasih et al., 2014). Integrasi antar pelajaran ini dapat dilakukan secara total maupun parsial. Integrasi antar pelajaran secara parsial contohnya adalah integrasi pelajaran IPA dan Olahraga. Pendidikan olahraga merupakan salah satu bagian penting dari pendidikan secara keseluruhan dengan tujuan untuk mengembangkan beberapa aspek yaitu, aspek kebugaran jasmani, aspek keterampilan gerak, aspek keterampilan berpikir kritis, aspek keterampilan sosial, aspek stabilitas emosional, aspek hidup sehat, dan aspek pengenalan lingkungan bersih dengan melalui aktivitas seperti jasmani, olahraga dan kesehatan yang sudah dirancang dengan sistematis agar tujuan dapat mencapai tujuan pendidikan (Supriyadi, 2018). Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa mendapatkan perubahan perilaku baik intelektual, moral, ataupun sosial. Dalam proses pembelajaran juga sumber belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran selalu berhubungan dengan sebuah bahan ajar yang dibawakan seorang guru untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa. Bahan ajar dapat terbagi menjadi dua yaitu bahan ajar tertulis dan tidak tertulis. Dengan begitu, bahan ajar yaitu sebuah alat atau sarana dalam proses pembelajaran yang berisikan materi, Metode, dan cara mengevaluasi yang sudah dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru sebaiknya menggunakan bahan ajar dan media atau alat peraga yang menarik sesuai dengan materi. Namun pada kenyatannya menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Eva, 2020), guru biasanya hanya memanfaatkan buku paket dari Kemendikbud sehingga membuat pelajaran yang guru sampaikan kurang maksimal menjadikan siswa merasa bosan dan tidak antusias selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan salah satunya oleh kemampuan guru dalam menggunakan bahan ajar

serta ketersediaan bahan ajar pendukung di sekolah yang masih kurang (Sari, 2017).

Jenis bahan ajar dari segi bentuknya dibagi menjadi empat, yaitu: pertama, bahan ajar cetak (*printed*), yaitu sebuah bahan ajar yang dirancang dalam bentuk kertas dan berfungsi sebagai keperluan pembelajaran atau dalam penyampaian informasi. Kedua, bahan ajar audio yaitu bahan ajar berbentuk suara yang dapat dimainkan atau didengar oleh penggunanya. Ketiga, bahan ajar audio visual, yaitu bahan ajar kombinasi antar suara dengan gambar yang dapat bergerak. Keempat, bahan ajar interaktif, yaitu bahan ajar dari dua atau lebih yang berisikan (gambar, teks, audio, dan animasi) yang dirancang menjadi sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Amelia, 2018).

Untuk mewujudkan pembelajaran yang meraiik bagi siswa salah satunya dengan melalui sumber belajar yang dikemas dalam bentuk buku bergambar (Sari & Yustiana, 2021). Buku bergambar memiliki peran yang sangat penting bagi siswa dalam proses belajar. Siswa pada umumnya lebih tertarik membaca jika buku tersebut mempunyai banyak gambar didalamnya, sehingga akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan baik menggunakan buku cerita bergambar yang disukai oleh siswa (Lestari et al., 2017).

Berdasarkan latar belakang, maka penulis berencana melaksanakan penelitian dengan judul, **“Desain Bahan Ajar Tematik ORIPA (Olahraga dan IPA Berbasis Permainan Tradisional Daerah Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik dan Literasi Sains Siswa SD”**.

1.2 Rasional Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan penulis di Sekolah Dasar Kabupaten Cirebon, yaitu guru kurang mengembangkan dalam mempersiapkan bahan ajar pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran membuat siswa merasa bosan, kurang aktif, konsentrasi rendah, kemudian minat membaca sains siswa masih rendah dan tidak menerima pembelajaran dengan baik serta siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data empiris bahwa guru kelas V Sekolah Dasar kurang mengembangkan bahan pembelajaran, pada proses pembelajaran

berlangsung guru hanya menggunakan buku tematik guru dan buku tematik siswa. Buku siswa kurang rinci penjelasannya dan sedikit gambar sehingga membuat siswa sulit untuk menangkap dan memahami materi (Fauza & Farida, 2020). Terlebih untuk bahan ajar yang digunakan siswa hanya menggunakan buku pendamping tematik dan LKS. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar serta ketersediaan media pendukung di sekolah yang masih kurang, sehingga perlu adanya penerapan bahan pembelajaran yang lebih kreatif seperti bahan ajar berbentuk buku cerita bergambar berbasis permainan tradisional daerah. Bahan ajar berbentuk buku cerita bergambar ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran olahraga, dan dapat meningkatkan literasi sains.

1.3 Kebaharuan Penelitian

Adapun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Buku Cerita Bergambar Pada Siswa di SDN 17 Pasar Surantih Pesisir Selatan-Sumatra Barat” (Dewanti & Yasmita, 2022). Hasil uji validitas terhadap bahan ajar yang dikembangkan diperoleh nilai sebesar 3,5 (sangat valid) sedangkan nilai praktikalitas bahan ajar diperoleh dari angket respons peserta didik adalah 20,4 (sangat praktis). Adapun hasil belajar peserta didik yaitu 85,15 untuk pembelajaran I dan 84,78 untuk pembelajaran II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis buku cerita bergambar di kelas IV sekolah dasar sudah valid, praktis, dan efektif.

Kedua penelitian berjudul “Pengembangan Bahan ajar Berbasis Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Sekolah Dasar” (Indriani et al., 2022). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar berbasis cerita bergambar ini layak untuk diujicobakan dan mendapatkan respons sangat baik dari siswa dan guru. Ketiga penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya Pada Subtema Globalisasi Dan Cinta Tanah Air Berbentuk Cerita Bergambar Di Kelas VI SD” (Yunarto et al., 2021). Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi ahli oleh 2 dosen dan praktisi oleh guru, bahan ajar ini mendapatkan

kategori valid dan layak. Perolehan penilaian validasi materi mendapatkan persentase 94,23% oleh ahli 1, 80,76% oleh ahli 2, dan 96,15% oleh praktisi. Sedangkan validasi tampilan memperoleh persentase 90% dari ahli 1, 90% dari ahli 2, dan 95% dari praktisi.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah dihasilkannya desain bahan ajar buku cerita bergambar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis lakukan yakni penulis membuat rancangan bahan ajar berbentuk buku cerita bergambar tematik ORIPA berbasis permainan tradisional daerah untuk mengembangkan kemampuan motorik dan literasi sains di kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah & Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana desain bahan ajar tematik ORIPA berbasis permainan tradisional daerah yang dikembangkan?
2. Bagaimana validitas desain bahan ajar tematik ORIPA berbasis permainan tradisional daerah yang dikembangkan?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui desain bahan ajar tematik ORIPA berbasis permainan tradisional daerah yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui validitas desain bahan ajar tematik ORIPA berbasis permainan tradisional daerah yang dikembangkan.