

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1. Bahan Ajar Tematik Berbasis Permainan Tradisional Daerah**

Bahan ajar merupakan seperangkat atau alat pembelajaran yang disusun secara sistematis serta berisikan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Magdalena et al., 2020). Selain itu, bahan ajar merupakan seperangkat materi yang tersusun secara sistematis meliputi pengetahuan, sikap, dan karakter untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 (Susilowati, 2017).

Bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat bentuk (Prastomo dalam Magdalena et al., 2020) sebagai berikut.

- a) Bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang dibuat menggunakan kertas berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran, contohnya modul, buku, brosur, foto/gambar, dan lain sebagainya.
- b) Bahan ajar audio merupakan bahan ajar yang dapat didengar secara langsung, contohnya kaset, radio, dan lain sebagainya.
- c) Bahan ajar audio-visual merupakan bahan ajar yang berbentuk suara dan dikombinasikan dengan gambar bergerak, contohnya video, film, dan lain sebagainya.
- d) Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengombinasikan lebih dari dua media (audio, teks, gambar, animasi dan video) contohnya CD interaktif.

Berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa bahan ajar atau materi ajar merupakan sekumpulan materi yang sudah disusun secara sistematis baik secara tertulis maupun tidak tertulis meliputi aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang sudah disesuaikan dengan Kurikulum 2013, tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran. Adapun bahan ajar terbagi menjadi empat bentuk yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio-visual, dan bahan ajar multimedia.

Bahan ajar cetak adalah bahan ajar berbentuk buku. Bahan ajar berbentuk buku dapat disisipkan gambar untuk menarik perhatian siswa. Bahan ajar bergambar biasanya dibuat dalam rangkaian cerita dan dinamakan buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang di dalamnya berisi sebuah teks yang disertai dengan gambar ilustrasi (Eliya, 2021). Cerita bergambar merupakan suatu karya yang dapat memadukan antar ilustrasi dan naskah (Yusi et al., 2014). Buku cerita bergambar merupakan buku yang ilustrasinya sama pentingnya atau bahkan lebih penting dari pada kata-kata dalam menceritakan kisah (Ikhsan & Hartanto, 2021).

Menurut Elizabeth Kennedy (Yusi et al., 2014), buku cerita bergambar merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita yang ditulis dengan gaya bahasa yang ringan, kemudian dilengkapi dengan sebuah gambar yang merupakan kesatuan dari cerita itu sendiri untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang didalamnya memiliki gambar dan disertai teks bacaan yang singkat dan saling berhubungan.

Buku cerita bergambar sangat cocok sebagai salah satu bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik, karena di dalam buku cerita bergambar memiliki banyak gambar dan materi yang saling berhubungan sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Tematik merupakan sebuah pembelajaran yang menciptakan siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, serta menciptakan situasi pemecahan masalah yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan pembelajaran secara tematik akan membuat siswa belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi (Muklis, 2012). Tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu (Hidayah, 2015). Tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan

(Wahyuni et al., 2016). Berdasarkan pengertian para ahli, tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran lain sehingga dari beberapa pelajaran tersebut dapat saling berhubungan satu sama lain dan menjadikan pelajaran yang saling berkaitan.

Kreativitas guru sangat diperlukan didalam suatu proses pembelajaran, terlebih dalam pembelajaran tematik. Bahan ajar tematik akan terasa lebih kontekstual jika dikaitkan dengan kearifan lokal seperti permainan. Kearifan lokal yang berkaitan dengan materi olahraga gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif yaitu permainan tradisional. Karena olahraga permainan tradisional merupakan warisan dari para leluhur dan dalam permainan tradisional ini bukan sekadar permainan biasa, karena didalamnya memiliki banyak manfaat untuk kesehatan dan memiliki nilai-nilai filosofis tertentu.

Permainan tradisional daerah adalah salah satu permainan yang berupa permainan anak-anak yang berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak memiliki variasi (Nadjamuddin & Kunci, 2016). Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada dari daerah tertentu dan memiliki ciri khas yang kemudian diwariskan secara turun temurun (Fajar et al., 2019). Permainan tradisional ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti : Aspek motorik : Melatih daya tahan, daya lentur, motorik kasar, dan motorik halus. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman konstekstual. Aspek emosi: Kontrol emosi, mengasah empati, pengendalian diri. Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai. Aspek sosial: Menjalin relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat. Aspek spriritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu bersifat agung. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana. Aspek nilai-nilai atau moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya (Sonjaya et al., 2021).

## 2.2 Kemampuan Motorik

Motorik adalah gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik yaitu proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh (Mukhlisa & Kurnia, 2020). Perkembangan fisik motorik adalah perkembangan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan fisik motorik terdiri atas dua jenis, yaitu motorik kasar dan motorik halus (Rohman & Tanjung, 2022). Motorik halus merupakan kemampuan beraktivitas yang menggunakan otot-otot halus seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukan kelereng, dan aktivitas lainnya (Fitiatun et al., 2022). Motorik halus memiliki 4 indikator (Rizqia et al., 2019) sebagai berikut.

- a. Menulis, membuat coretan dan menampilkan keterampilan motorik halus lainnya dengan lebih baik. Fase ini menandai semakin baiknya keterampilan motorik halus.
- b. Menggunakan lengan, kaki, telapak tangan dan telapak kaki dengan mudah dan ketepatan yang lebih baik, seperti mengetik *keyboard* dan menjahit.
- c. Senang menggunakan tangan untuk membuat karya seni dan kerajinan tangan, memasak, melukis, membuat prakarya, membangun serta membongkar benda, seperti jam atau telepon.
- d. Menggambar secara terinci dan melukis.

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang mengandalkan gerakan otot-otot besar, seperti berlari, dan melompat (Farida & Pd, 2016). Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Maisaroh & Sari, 2022).

Motorik kasar memiliki 4 indikator yaitu (a) mampu melakukan gerak terkoordinasi untuk mendapatkan kelincahan; (b) mampu melakukan gerak terkoordinasi untuk mendapatkan keseimbangan; (c) memiliki keterampilan untuk menggunakan fungsi tangan dan kaki, baik kanan maupun kiri; (d) mampu melakukan permainan yang melibatkan fisik dan aturan permainan tertentu (Nasution et al., 2022).

### **2.3 Literasi Sains**

Literasi sains merupakan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pertanyaan baru, menjelaskan fenomena ilmiah serta mengambil simpulan berdasarkan fakta dan memahami karakteristik sains (Situmorang, 2016). Literasi sains didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan pengetahuan sains, mengidentifikasi pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti, dalam rangka memahami serta membuat keputusan berkenaan dengan alam dan perubahan yang dilakukan terhadap alam melalui aktivitas manusia (Yuliati, 2017). (Asyhari, 2015) Mendefinisikan literasi sains sebagai kemampuan seseorang untuk memahami sains, mengkomunikasikan sains (lisan dan tulisan), serta menerapkan pengetahuan sains untuk memecahkan masalah sehingga memiliki sikap dan kepekaan yang tinggi terhadap diri dan lingkungannya dalam mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sains. Literasi sains ini sangat penting untuk dimiliki siswa sebagai bekal untuk menghadapi tantangan perkembangan abad 21 (Arohman et al., 2016). Indikator kemampuan literasi sains pada kategori ini adalah (a) menjelaskan fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip dan hukum; (b) menyajikan hipotesis-hipotesis, teori-teori dan model-model; (c) Menjawab pertanyaan terkait dengan pengetahuan atau informasi sains (Situmorang, 2016).

### **2.4 Materi Olahraga dan IPA**

#### **2.4.1 Materi Olahraga (Materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-Lokomotor, dan Manipulatif)**

Olahraga adalah pelajaran yang memiliki serangkaian kegiatan yang menampilkan keterampilan gerak atau memainkan objek yang dirancang secara sistematis dengan segala batasan auran tertentu dalam pelaksanaannya (Anggriawan, 2015). Olahraga merupakan sebuah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya jasmani tetapi juga rohani. Dengan tujuan untuk mencapai prestasi yang setinggi-tingginya (Kuntjoro, 2020). Olahraga merupakan salah satu aktivitas fisik maupun psikis yang bermanfaat bagi tubuh seseorang sehingga dapat menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatannya setelah melakukan olahraga (Aditia, 2015). Dalam proses pembelajaran olahraga diharapkan guru dapat memberikan berbagai

pembelajaran keterampilan gerak dasar, teknik serta strategi dalam permainan dan olahraga yang memiliki nilai-nilai sportifitas, jujur, dan kerjasama serta pembiasaan pola hidup sehat. Olahraga bukan hanya dilakukan melalui pemberian materi namun dapat dilakukan dengan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan juga sosial (Hadisaputra et al., 2018).

Pada pelajaran Olahraga ini akan mempelajari gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan gerak dasar manipulatif ini merupakan salah satu materi rumpun Olahraga kelas IV Tema 1, sub Tema 1. Kompetensi dasar dalam materi ini yaitu memahami prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau permainan tradisional. Adapun gambar gerak dasar dapat dilihat pada gambar 2.1.

Gerak Dasar		
Gerak Nonlokomotor	Gerak Lokomotor	Gerak Manipulatif
<ul style="list-style-type: none"> <li>• membungkuk</li> <li>• meregang</li> <li>• memutar</li> <li>• mengayun</li> <li>• handstand</li> <li>• memutar tubuh</li> <li>• mendarat</li> <li>• berhenti</li> <li>• mengelak</li> <li>• keseimbangan</li> <li>• dll.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• berjalan</li> <li>• berlari</li> <li>• meloncat</li> <li>• melompat</li> <li>• melayang</li> <li>• meluncur</li> <li>• berjingkrak</li> <li>• memanjat</li> <li>• dll.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• melempar</li> <li>• menangkap</li> <li>• menendang</li> <li>• menjerat/menjebak</li> <li>• menyerang</li> <li>• memvoli</li> <li>• melambung</li> <li>• memelanting</li> <li>• bergulir</li> <li>• menggelinding</li> <li>• menyepak</li> </ul>

**Gambar 2.1** Gerak dasar.

#### a. Gerak Dasar Lokomotor

Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang dilakukan menggunakan bantuan alat contohnya seperti bola, melempar benda, dan berbagai bentuk permainan yang menggunakan alat. Kemudian, gerak dasar lokomotor dapat diartikan gerakan yang berpindah tempat seperti jalan, lari, dan lompat (Amirzan, 2017). Gerak lokomotor sangat sering digunakan, misalnya untuk mengejar (*chasing*), menghindari kejaran (*fleeing*) dan lari berubah-ubah arah (*dodging*) (Siahaan, 2015). Gerak lokomotor mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan seperti

lari cepat, lompat jauh, lompat tinggi dan cabang olahraga lainnya (Hanief & Sugito, 2015).

b. Gerak Dasar Non-Lokomotor

Gerak dasar non lokomotor merupakan gerakan yang dapat dilakukan di tempat contohnya seperti mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat, dan mendarat (Pertiwi et al., 2018).

c. Gerak Dasar Manipulatif

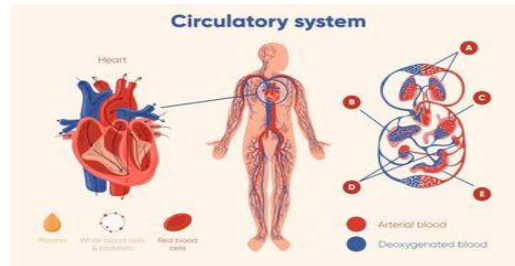
Gerak dasar Manipulatif adalah gerak yang dikembangkan ketika anak tengah menguasai bermacam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh juga dapat digunakan. Keterampilan manipulatif dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu: Menjauhkan objek: melempar, memukul, menendang. Menambah penguasaan: menangkap, mengumpulkan, mengambil. Bergerak bersama: membawa, memantul-mantulkan (*dribbling*) (Hanief & Sugito, 2015).

#### **2.4.2 Materi IPA (Materi Peredaran Darah Manusia)**

Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas anak yang melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA (Widiantari et al., 2013). Pengembangan Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting agar usaha pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif (Noorhafizah & Asmawati, 2014). IPA merupakan pelajaran yang diterima sejak jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan menengah atas, kecakapan fisik, mental, intelektual yang berproses dari kegiatan belajar baik di jenjang pendidikan formal seperti sekolah dan di jenjang pendidikan non formal seperti dilingkup keluarga dan masyarakat yang akan digunakan dalam kegiatan sehari-hari baik didalam sekolah maupun bermasyarakat (Ariyanto, 2018). Berdasarkan beberapa pengertian tadi dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pelajaran yang mengharapkan siswa dapat terjun secara langsung dengan tahapan yang sistematis melalui berbagai macam tahapan logis, dan berujung pada sebuah penemuan baru mengenai alam demi tercapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar yaitu materi peredaran darah manusia. Peredaran darah

manusia merupakan peredaran darah tertutup dan ganda. Peredaran darah tertutup artinya darah selalu mengalir di dalam pembuluh darah. Peredaran darah ganda artinya dalam satu kali beredar, darah melalui jantung sebanyak dua kali sehingga terdapat peredaran darah besar dan peredaran darah kecil. Siklus peredaran darah manusia dapat dilihat pada gambar 2.2.



**Gambar 2.2** Saluran peredaran darah

Berikut adalah organ-organ peredaran darah pada manusia (Sulistiyanto & Nugroho, 2015).

a. Jantung

Jantung berperan sebagai pemompa dalam sistem peredaran darah. Dua rongga atas yang disebut dengan serambi (atrium) dan dua rongga bawah yang disebut bilik (ventrikel). Jantung memiliki tiga katup yaitu katup vena semilunair yang terletak pada pangkal aorta (arteri besar), katup valvula bikuspidalis yang terletak antara bilik (ventrikel) kiri dan serambi (atrium) kiri, serta valvula trikuspidalis yang terletak antara bilik (ventrikel) kanan dan serambi (atrium) kanan.

a. Pembuluh Darah

Pembuluh darah terdiri dari pembuluh darah nadi (arteri), pembuluh balik (vena), dan kapiler.

Peredaran darah yang baik penting agar semua organ dan jaringan dalam tubuh bisa mendapatkan oksigen dan nutrisi yang cukup untuk berfungsi. Namun, ada banyak faktor yang bisa mengganggu sirkulasi darah, salah satunya adalah gaya hidup yang tidak sehat. Gaya hidup tidak sehat contohnya, kurang aktif bergerak, sering begadang, kurang konsumsi air putih dan pola makan yang salah. Jadi, untuk memiliki peredaran darah yang baik, kuncinya dengan melakukan perubahan gaya hidup menjadi lebih sehat seperti rutin berolahraga, mengonsumsi makanan yang sehat, dan tetap terhidrasi (banyak minum air putih).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan materi sistem peredaran darah manusia, merupakan materi yang kompleks yang menggambarkan pengetahuan mengenai apa yang terdapat dalam diri manusia. Materi ini berisi tentang organ utama dalam peredaran darah yaitu jantung dengan bagian-bagiannya yang memiliki tugas tertentu dalam mengedarkan darah ke seluruh tubuh hingga kembali lagi menuju jantung. Jenis peredaran darah ini dibagi menjadi 2 yaitu peredaran darah kecil dan peredaran darah besar

## **2.5 Kajian Penelitian Relevan**

Penelitian relevan yang mendukung penelitian dan pengembangan ini yaitu penelitian yang memiliki hubungan dengan desain bahan ajar modul. Adapun penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini adalah pertama penelitian berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas II SD/MI” oleh (Shawmi et al., 2021). Penelitian ini bertujuan (1) dapat menghasilkan produk buku cerita bergambar dengan bantuan aplikasi *correl draw* dan *soft ware potoshop*. (2) mengetahui bagaimana kelayakan media buku cerita bergambar. (3) untuk mengetahui respons kelayakan validasi terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian menyatakan validasi pada buku cerita bergambar oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase 90% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase 97% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase 92% dengan kriteria sangat layak. Penilaian pada respons pendidik memperoleh rata-rata persentase 99% dengan kriteria sangat layak, dan respons peserta didik pada uji coba skala kecil di Sekolah Dasar Negeri Wates Lampung Tengah memperoleh rata-rata persentase 90% dengan kriteria sangat layak, serta uji coba skala besar pada sekolah di MI Al-Hikmah Bandar Lampung memperoleh rata-rata persentase 89% dengan kriteria sangat layak.

Kedua, penelitian berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar” oleh (Farendra, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sumber belajar yang valid dan praktis untuk literasi pembelajaran sains di sekolah dasar pada kelas VI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar untuk literasi

pembelajaran sains di sekolah dasar termasuk dalam kategori sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian buku cerita bergambar sudah bisa untuk diujicobakan ke kelas IV sekolah dasar.

Ketiga, penelitian berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia” oleh (Ananda et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika sebagai pendamping pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi oleh siswa pada tahap uji kelompok kecil di SDN 1 Sukamulia memperoleh rerata skor 4,4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada tahap uji kelompok besar diperoleh nilai dengan rerata skor 4,6 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Keempat, penelitian berjudul ”Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” oleh (Tarigan, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca siswa kelas empat sekolah dasar di Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan buku cerita bergambar efektif meningkatkan minat siswa dalam membaca dengan skor -26,317 dengan probabilitas (sig) 0,000.

Kelima, penelitian berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk Pembelajaran Membaca siswa SD Kelas IV” oleh (Purwani, 2020). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kebutuhan pengembangan buku cerita bergambar, mendeskripsikan karakteristik kebutuhan pengembangan buku, memperoleh hasil pengujian produk buku sehingga layak digunakan sebagai pembelajaran membaca buku siswa SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk telah baik dan layak sebagai sarana sumber belajar dan hasil uji menyatakan bahwa produk efektif dalam pembelajaran karena menggunakan gambar yang menarik, kalimat yang jelas, komunikatif sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi atau isi buku tersebut.