

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tantangan di era revolusi industri 4.0 menuntut kalangan masyarakat agar paham akan teknologi. Tuntutan sumber daya manusia tentunya memiliki kemampuan dalam merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Terlebih saat ini hampir semua negara dilanda adanya musibah yaitu pandemi *covid-19* salah satunya yaitu negara Indonesia. Salah satu dampak dari pandemi *covid-19* tersebut berdampak pada bidang pendidikan. Yang mana satuan pendidikan mengalami suatu transformasi pembelajaran dari sistem *luring* menjadi sistem *daring*. Pada saat inilah guru dan peserta didik diuji dalam bidang pendidikan yang awalnya siswa dapat bertemu secara langsung dengan gurunya, namun saat ini pembelajaran hanya dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi atau media virtual.

Teknologi informasi berkembang pesat seiring dengan berkembangnya zaman yang memungkinkan permasalahan pembelajaran yang ada di Indonesia juga akan semakin berkembang.¹ Pada era saat ini, tuntutan dalam menguasai teknologi terbuka secara jelas. Sehingga dalam bidang pendidikanpun harus mampu menyuguhkan pembelajaran yang berbasis modern yang dapat memadupadankan pembelajaran dengan teknologi.

¹ Lies Sudiby, *Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia*, Jurnal Widyatama, Vol, 2 No 2, Desember 2011, hal. 9

Pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Artinya pendidikan harus memberikan sebuah wawasan yang baru terhadap suatu ilmu pengetahuan khususnya mengaitkan teknologi yang ada.² Adanya suatu perbaikan kualitas ditinjau dari segala aspek yang dapat memberikan dampak yang positif bagi pendidikan. Hal tersebut menjadi salah satu cara dalam mengurangi adanya suatu kesenjangan yang dialami oleh guru dan siswa. Di sisi lain teknologi sangatlah mempunyai peranan yang sangat penting khususnya dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya suatu kemajuan yang dilakukan oleh seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran serta dalam menggunakan media pembelajaran.

Kegiatan proses belajar mengajar tentu membutuhkan sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu bahan ajar.³ Secara umum bahan ajar dikenal dalam bentuk cetak. Contohnya LKS, majalah, buku saku, jurnal, dan lembaran lepas. Bahan ajar merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran.⁴ Proses belajar mengajar dapat dilakukan tentu dengan adanya buku pegangan yaitu bahan ajar. Karena di dalam bahan ajar berisi tentang seluruh rangkaian pembelajaran mulai dari materi, metode, strategi, serta evaluasi. Sehingga guru maupun siswa sangat membutuhkan bahan ajar untuk dijadikan sebuah pegangan atau panduan dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar.

Guru tidak pernah bosan melakukan suatu pembaharuan dalam menjelaskan materi pembelajaran pada siswa. Mulai dari menggunakan tulisan, gambar, maupun suara. Namun

² Mohammad Syaifullah, *Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Di Sekolah*, Jurnal Sosial Humaniora, Vol 3 No 5, 2012, hal. 25

³ Nurul Zuriyah, *Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal*, Jurnal Dedikasi, Vol 4, No 2, 2016, hal. 15

⁴ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta: Diva Press, 2014), hal. 9

pada tingkat sekolah dasar siswa belum mampu berpikir secara abstrak. Sehingga media yang digunakan tersebut belum sepenuhnya menjadi salah satu alat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada lingkup sekolah dasar tentu siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, mulai dari memiliki gaya belajar visual, audio visual, dan kinestik. Sehingga guru harus mampu mempunyai strategi yang tepat dalam menunjang proses pembelajaran agar maksimal.

Pengembangan bahan ajar yang efektif merupakan salah satu cara yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan proses belajar mengajar.⁵ Terlebih pembelajaran saat ini dilakukan secara *daring* dan hampir bahan ajar yang berbentuk cetak tidak dapat digunakan secara maksimal. Bahan cetak lain juga cukup terbatas dihasilkan. Apalagi bahan ajar yang berupa audio, visual, dan multimedia yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini pengembangan bahan ajar hanya berfokus pada pengumpulan materi saja tanpa melihat apa yang dibutuhkan oleh siswa. Sehingga dalam proses penyusunanpun tidak dapat menjangkau kebutuhan siswa yang sebenarnya dan cenderung tidak menarik minat siswa.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung menunjukkan bahwa materi yang ada di dalam bahan ajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak sepenuhnya terealisasi dalam bentuk praktek. Contohnya ketika siswa belajar terkait materi menggantung, melompat dan meloncat. Siswa tidak dapat melakukan gerakan tersebut secara langsung pada saat proses pembelajaran. Sehingga siswa hanya bisa mengamati gambar atau contoh gerakan tersebut

⁵ Andi Ardiman, *Development of Teaching Materials for Thematic Companions Based on Problem Based Learning Models in Theme 3 Figure and Discovery in Grade 6 th Elementary School, International Journal of Science and Research*, Vol. 8, No 2, Februari 2019, hal. 8

yang terdapat dalam bahan ajar. Padahal pendidikan jasmani identik dengan suatu gerakan. Siswa dapat memahami materi tersebut dengan adanya penjelasan dari guru dan siswa mampu mempraktekkannya secara langsung baik di sekolah maupun di rumah masing-masing. Di sisi lain dengan adanya gerakan yang dilakukan oleh siswa juga akan berdampak pada motorik kasar siswa. Salah satunya memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik anak mulai dari membangun dan memperkuat tubuh anak, melatih keterampilan gerak dan berpikir anak serta meningkatkan perkembangan emosional anak.⁶ Hal tersebut tentu menjadi sebuah permasalahan bagi siswa yang awalnya siswa mendapatkan pengetahuan secara luas tidak didapatkan oleh siswa. Oleh sebab itu seorang guru harus mempunyai solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya yaitu perlu adanya bahan ajar pendamping dalam menunjang proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di rumah. Guru tidak bisa mengajak siswa untuk mempraktekkan materi yang ada di dalam bahan ajar yang sudah mereka ketahui sebelumnya.⁷ Oleh sebab itu perlu adanya suatu pengembangan bahan ajar yang berbasis *book creator digital* yang tentunya dapat menunjang proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di rumah dengan baik. Guru harus mempunyai keinginan untuk mendalami teknologi sebagai suatu alat dalam memaksimalkan pembelajaran. Sehingga berdampak pada siswa dalam memperoleh pengetahuan yang lebih dan tidak hanya berhenti pada tahap mengamati gambar dan soal saja. Melainkan siswa dapat memahami materi serta dapat memadupadankan dalam bentuk praktek.

⁶ Wawancara Faisal Nurdiantoro, Senin 8 Februari 2021

⁷ Eko hariyanto, *Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Bentuk Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII*, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Vol. 2 No 2, Februari 2017, hal. 263

Perpindahan dari new normal membuat siswa bingung dengan bahan ajar yang digunakan oleh guru. Contohnya guru tidak mempunyai bahan ajar yang tetap dalam proses pembelajaran. Seringkali, dalam 1 minggu guru memberikan materi pada siswa melalui pembelajaran yang ada di youtube, TVRI dan lain sebagainya. Oleh sebab itu perlu adanya bahan ajar yang tetap yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pengembangan bahan ajar dalam bentuk *digital* ini diharapkan membantu seorang guru mempunyai pegangan yang tetap dalam proses pembelajarannya. Sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai salah satu upaya dalam menyampaikan pembelajaran dengan mudah diterima oleh siswa. Guru juga tidak perlu memberikan kesan menekan kepada siswa, melainkan dapat menyesuaikan dengan kondisi siswa.

Teknologi menjadi salah satu kebutuhan utama bagi kalangan umum. Yang tentunya menjadi suatu hal yang diperlukan bagi peserta didik, baik di tingkat sekolah dasar maupun perguruan tinggi.⁸ Teknologi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perubahan tersebut tidak hanya mengubah pandangan manusia saja. Melainkan mengubah cara berpikir dalam mendapatkan suatu informasi.⁹ Oleh sebab itu seorang guru dituntut untuk berpikir lebih maju lagi dalam menciptakan inovasi yang baru dan lebih baik lagi dibandingkan sebelumnya. Salah satu contoh dalam mengembangkan bahan ajar melalui bantuan teknologi yaitu berupa *book creator*.¹⁰ *Software* ini sangat cocok digunakan pada proses

⁸ Muniri, *Pengembangan Kamus Istilah Bahasa Inggris untuk Matematika Berbasis Mobile untuk Meningkatkan Pemahaman Masiswa Tadris Matematika IAIN Tulungagung*, Tulungagung, 2019. Hal. 1

⁹ Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, dalam jurnal pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, hal. 3

¹⁰ Verdiana Pupitasari, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Differensial Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam*, Jurnal Education and Development, Vol. 8, No. 4 Nopember 2020, hal. 305

pembelajaran secara *luring* maupun *daring*. Karena *software* tersebut dapat menyisipkan dari berbagai materi yang dapat dijadikan dalam bentuk aplikasi maupun web yang di dalamnya terdapat penjelasan, gambar, video, kuis atau simulasi.

Pembuatan bahan ajar berbasis *book creator digital* ini sangatlah sederhana.¹¹ Guru dapat memanfaatkan bahan ajar ini untuk menunjang proses belajar selama pembelajaran dilakukan di rumah. Produk yang diharapkan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang berupa bahan ajar berbasis *book creator digital*. Produk ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi keolahragaan yang disampaikan oleh guru dan mampu menjadi salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar yang dimiliki oleh siswa.

Bahan ajar dalam bentuk *digital* ini sangatlah bermanfaat bagi guru yang sadar akan pentingnya sebuah pembelajaran.¹² Guru dengan mudah menjelaskan materi dengan menyuguhkan penjelasan berupa gambar, video, animasi secara langsung yang dapat dilihat oleh siswa di rumah masing-masing tanpa perlu datang ke sekolah. Bahan ajar berbasis *book creator digital* ini mempunyai suatu kelebihan salah satunya yaitu mudah dibawa dan dapat akses melalui *android* yang tentunya siswa memilikinya. Sehingga dapat menarik partisipasi siswa terhadap materi yang disampaikan dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam proses berpikir.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis *book creator digital* pada jenjang sekolah dasar dalam meningkatkan

¹¹ Nurhannisah, *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMK Kelas X*, (Universitas Negeri Yogyakarta, Tesis tidak diterbitkan 2017).

¹² Andi Ardiman, *Development of Teaching Materials for Thematic Companions Based on Problem Based Learning Models in Theme 3 Figure and Discovery in Grade 6 th Elementary School*, *International Journal of Science and Research*, Vol. 8, No 2, Februari 2019, hal. 15

kemampuan motorik kasar siswa selama pandemi *covid-19*. Mengingat bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menjelaskan materi. Maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih lanjut tentang “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Berbasis *Book Creator Digital* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Selama Pandemi *Covid-19* di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian, yaitu:

- 1) Guru menjelaskan materi tanpa memperhatikan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik
- 2) Bahan ajar dalam bentuk cetak hanya membuat siswa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran
- 3) Peserta didik kesulitan dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru, yang hanya diminta untuk melihat gambar serta mendengarkan penjelasan dari guru
- 4) Perlu adanya bahan ajar pendamping
- 5) Kurangnya pengembangan bahan ajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran salah satunya dalam pemanfaatan teknologi
- 6) Perlu adanya inovasi baru terkait bahan ajar untuk mata pelajaran pendidikan jasmani.

- 7) Penerapan bahan ajar berbasis *book creator digital* masih langka dan perlu dikembangkan
- 8) Interaksi hanya dapat dilakukan di sekolah, sehingga tidak adanya interaksi selama di rumah.

b. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dan terarah dari tujuan penelitian maka masalah perlu dibatasi. Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi pada:

- 1) Bahan ajar yang berbasis *book creator digital* dalam pembelajaran pendidikan jasmani
- 2) Peran bahan ajar berbasis *book creator digital* terhadap kemampuan motorik siswa
- 3) Keefektivan bahan ajar berbasis *book creator digital* dari penilaian para ahli

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain model bahan ajar berbasis *book creator digital* yang dihasilkan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa selama pandemi *covid-19* di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan bahan ajar berbasis *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa selama pandemi *covid-19* di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan desain model bahan ajar berbasis *book creator digital* yang dihasilkan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung
2. Untuk menjelaskan kelayakan bahan ajar berbasis *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa selama pandemi *covid-19* di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung?
3. Untuk menjelaskan efektifitas penggunaan bahan ajar berbasis *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa selama pandemi *covid-19* di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terkait desain produk pengembangan bahan ajar dalam bentuk *digital*. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan nantinya memiliki beberapa komponen diantaranya yaitu terdapat halaman cover, daftar isi, materi yang diikuti dengan gambar animasi, video pembelajaran, biodata penulis, daftar rujukan, dan pada akhir materi terdapat kuis dalam bentuk *game*. Bahan ajar *book creator digital* ini dapat diaplikasikan oleh siswa tanpa harus datang ke sekolah bertemu dengan gurunya. Melainkan bahan ajar ini dapat dilakukan di rumah dengan baik untuk menunjang proses pembelajaran agar terlaksana secara maksimal. Pada masing-masing materi juga disertai video pembelajaran, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pendidikan jasmani.

Petunjuk penggunaan bahan ajar ini terdiri dari latar belakang pembuatan bahan ajar, tujuan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar, serta isi setiap materi yang

dijelaskan melalui bahan ajar berbasis *book creator digital* tersebut. Panduan pemanfaatan bahan ajar didesain dengan menarik agar mudah dipahami oleh siswa. Struktur materi serta penjelasan hampir sama dengan bahan ajar yang berupa cetak, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi dari bahan ajar dalam bentuk *book creator digital*.

Penyajiannya jauh lebih singkat daripada bahan ajar bentuk buku. Sehingga dengan adanya pengembangan produk ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa secara maksimal. Stimulus visual ini lebih baik daripada bahan ajar sebelumnya. Rancangan produk bahan ajar berbasis *creator book digital* ini terdiri dari bentuk desain, cara mengaplikasikannya, penjelasan mengenai materi yang akan disampaikan serta kuis yang terletak pada akhir penjelasan. Sehingga guru dapat mengetahui seberapa besar pemahaman siswa dalam memahami materi yang penyajiannya menggunakan bahan ajar *digital*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan bagi semua pihak dalam menunjang proses pembelajaran secara maksimal. Sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik lagi. Dalam hal ini dapat memberikan manfaat bagi pendidikan bagi secara teoritis maupun praktis, di antaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya menciptakan berbagai konsep pengembangan bahan ajar yang efektif, produktif dan inovatif. Khususnya tentang pengembangan bahan ajar berbasis *digital* pada pembelajaran pendidikan jasmani maupun pembelajaran yang lainnya. Sehingga dapat

menjadi bahan referensi dalam membuat bahan ajar yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Kegunaan dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman bagi peneliti mengenai berbagai cara dalam menyusun bahan ajar serta mampu meningkatkan kualitas siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 2) Memberi masukan pemikiran pada peneliti dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui bahan ajar dan menjadi sebuah Langkah awal dalam melakukan pengembangan bahan ajar berbasis *digital*.

b. Bagi Perguruan Tinggi IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam mempertimbangkan berbagai usaha yang akan dilaksanakan dalam mendesain bahan ajar yang baik dan sekreatif mungkin bagi seluruh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat memberikan informasi mengenai hasil pencapaian yang selama ini telah dilakukan oleh pihak sekolah dan sebagai masukan untuk meningkatkan kinerja seluruh pihak sekolah dalam membuat bahan ajar yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

d. Bagi Pendidik

Hasil penelitian bagi para pendidik bermanfaat sebagai salah satu referensi dalam membuat bahan ajar dengan berbagai variasi untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar yang inovatif. Sehingga guru dapat menjadikan bahan ajar sebagai acuan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Bahan ajar berbasis *digital* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta mampu meningkatkan kemampuan motoriknya melalui bahan ajar yang telah dikembangkan.

e. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar dan salah satu upaya dalam meminimalisir kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan secara *daring* maupun secara *luring*.

f. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan bahan ajar khususnya pendidikan jasmani . Dan juga dapat memberikan pemahaman kepada pembaca akan pentingnya bahan ajar bagi siswa serta meningkatkan pengetahuan yang dimilikinya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis *creator book digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa selama pandemi *covid-19* yaitu:

- a. Guru dan siswa mampu menggunakan bahan ajar dalam bentuk digital
 - b. Siswa dapat belajar secara mandiri di rumah masing-masing.
 - c. Validator adalah seorang dosen Doktor pendidikan olahraga dan seorang guru olahraga yang ahli dalam bidangnya.
 - d. Bahan ajar sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Keterbatasan pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa selama masa pandemi *covid-19* yaitu:

- a. Penelitian hanya dilakukan untuk siswa kelas V di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung
- b. Bahan ajar pendidikan jasmani ini memuat materi sesuai dengan silabus yang ada di semester 2
- c. Kemampuan motorik yang ditingkatkan pada aspek kognitif dan psikomotorik.

H. Penegasan Istilah

Penelitian ini yaitu mengenai pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis *book creator digital* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa selama pandemi *covid-19*. Untuk menghindari kesalahpahaman dan memudahkan pemahaman konsep judul dari penelitian ini, peneliti perlu mengemukakan definisi dari istilah judul penelitian, baik secara konseptual maupun operasional yaitu sebagai berikut:

1. Penegasan konseptual

Beberapa istilah penting ini perlu dipaparkan agar tidak terjadi suatu kesalahpahaman dalam menafsirkan suatu istilah. Maka perlu adanya istilah untuk

memberikan suatu kemudahan dalam memahami penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Bahan Ajar

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 yang disusun secara lengkap berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.¹³

b. Pendidikan Jasmani

Pendidikan yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan untuk mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah. Seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan atau pertandingan dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia yang sportif, jujur, dan sehat.¹⁴

c. *Book Creator Digital*

Book Creator merupakan salah satu *software* yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk *digital* yang dapat dibaca di computer maupun perangkat elektronik lainnya seperti *android*, *smartphone*, atau *tablet*.¹⁵ Dalam *book creator digital* ini juga terdapat *tool* yang dapat digunakan

¹³ Andi Ardiman, *Development of Teaching Materials for Thematic Companions Based on Problem Based Learning Models in Theme 3 Figure and Discovery in Grade 6 th Elementary School*, *International Journal of Science and Research*, Vol. 8, Issue 2, Februari 2019, hal. 4

¹⁴ Agung Widodo, *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) Terintegrasi dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (ISMUBA) di SD/MI*, *Jurnal Jendela Olahraga*, Vol 3, No 1, 2018

¹⁵ Nasrul Makdis, *Penggunaan E-book Pada Era Digital*, *Jurnal Al-Maktabah*, Vol. 19, Mei 2020, hal. 80

untuk membuat buku atraktif. Sehingga di dalamnya dapat menampilkan sebuah gambar, tulisan, serta dapat menyisipkan audio ataupun video.

d. Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik pada dasarnya merupakan kesempatan yang luas untuk bergerak. pengalaman belajar untuk menemukan aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.¹⁶ Sehingga dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

2. Penegasan Operasional

- a. Bahan ajar adalah kumpulan dari beberapa materi yang dijadikan dalam satu bahan ajar yang didesain menggunakan software berupa *book creator digital* yang didalamnya terdapat penjelasan materi, gambar, video, serta kuis. Adapun proses penilaiannya dapat diukur melalui kuis yang dicantumkan dalam bahan ajar untuk mengetahui seberapa besar siswa memahami materi yang ada di dalam bahan ajar *book creator digital*. Bahan ajar *book creator digital* ini menjadi salah satu faktor bahan ajar pendukung dalam memaksimalkan proses pembelajaran.
- b. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan seluruh anggota tubuh mulai dari, kepala, tangan dan kaki. Tujuan dari pendidikan jasmani tersebut untuk mendorong ketrampilan kemampuan motorik kemampuan fisik, pengetahuan serta pembentukan karakter.

¹⁶ Renuchitra, *Effect of Motor Skills Acquisition Training on Gross Motor Skills of Autistic Children*, *International Journal of Science and Research*, Vol 7, Issue 9, September 2018, hal. 719

- c. *Book creator digital* merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk mendesain suatu produk. Dalam hal ini *book creator digital* digunakan untuk mendesain suatu produk berupa bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di rumah.
- d. Kemampuan motorik kasar adalah perkembangan gerak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari. Dalam hal ini kemampuan motorik yang akan diukur terkait proses perkembangan siswa yang berkaitan dengan aktifitas gerak tubuh meliputi, melompat, melocat, dan menggantung.