

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang dapat digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.¹ Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar berisi tentang seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.² Secara umum tujuan dari bahan ajar tersebut untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Ibrahim berpendapat bahwa bahan ajar merupakan segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran.³ Bahan ajar tersebut tentunya berisi beberapa materi yang telah disajikan oleh guru untuk diolah dan dipahami oleh peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pandangan-pandangan tersebut juga

¹ Ali Mudlofar, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar dalam Guruan Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 128.

² Agung Setiawan, *Desain Bahan Ajar Yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Capaian Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa*, *Jurnal Edunomic* Vol. 5, No. 01, Tahun 2017, hal. 14

³ Syarif Sumantri, *Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 334

dilengkapi oleh Pannen mengemukakan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁴ Sehingga proses pembelajaranpun menjadi suatu hal yang bermakna bagi siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan menambah wawasan yang dimiliki oleh siswa sebelumnya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.

Abdul Majid mengemukakan bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum.⁵ Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru. Sehingga nantinya materi atau isi pembelajaran yang ada di dalam bahan ajar didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

⁴ Krimatus saidah, *Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng, Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Vol 9, No. 1, 2019, hal. 14

⁵ Hanafy, *Konsep Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Vol 1 No 2, Agustus 2014, hal 32

2. Tujuan Penyusunan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun dengan tujuan:

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum.⁶ Perkembangan dalam ilmu pengetahuan saat ini, sangatlah membawa suatu perubahan terutama dalam lingkup pendidikan. Sehingga dalam proses pembelajaranpun harus menyesuaikan dengan adanya perubahan tersebut dan mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman.
- b. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar.⁷ Kegiatan proses belajar mengajar di dalamnya tentu ada pelaku pendidikan yaitu guru dan siswa. Hal tersebut tentunya guru menyediakan berbagai pilihan bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa. Sehingga dapat mengurangi timbulnya rasa kebosanan yang dialami oleh siswa.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.⁸ Adanya bahan ajar tersebut tentu membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Bukan hanya faktor itu saja, melainkan siswa dapat belajar mandiri di rumah dengan adanya bahan ajar sebagai bahan rujukan bagi peserta didik.
- d. Sebagai alat evaluasi.⁹ Seluruh perencanaan pembelajaran tentunya ada di dalam bahan ajar, mulai dari rangkaian materi serta sampai tahap penilaian.

⁶ Agung Setiawan, *Desain Bahan Ajar Yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division untuk Capaian Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa*, Jurnal Edunomic Vol. 5, No. 01, Tahun 2017, hal. 22

⁷ Wayang Cong sujana, *Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 2 No 3, 2019, hal. 24

⁸ Yuanita, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Stem (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) Materi Kelistrikan untuk Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 6, No.2, Desember 2019, hal. 200

⁹ Mudariswati Daimis, *Development of Teaching Reading Materials in Thematic Learning by Using the VAK Model in Class 1 Elementary School*, International Journal of Science and Research, Vol 8, Issue 1, Januari 2019

Oleh sebab itu, dengan adanya bahan ajar tersebut dapat menilai serta mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

3. Jenis- Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar juga harus disesuaikan dengan kurikulumnya, setelah itu barulah dibuat rancangan pembelajarannya.¹⁰ Terdapat berbagai macam bahan ajar yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yaitu bahan ajar dalam bentuk cetak, bahan ajar dalam bentuk dengar, bahan ajar pandang dengar, serta bahan ajar interatif.

- a. Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi.¹¹ Suatu bahan cetak maupun noncetak tentu di dalamnya memuat materi yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah atau teori yang tercakup dalam mata pelajaran sesuai dengan disiplin ilmunya serta sesuai dengan informasi lainnya dalam pembelajaran. Adapun contoh bahan ajar cetak yaitu, buku, modul, handout, lembar kerja siswa, brosur, foto atau gambar, dan lain-lain.
- b. Bahan ajar dengar atau program audio merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang mana dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang.¹² Bahan ajar ini saatlah cocok jika digunakan pada anak yang mempunyai gaya audio visual. Dikarenakan siswa lebih cenderung menangkap lebih

¹⁰ Danu Aji Nugraha, *Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik*, *Journal of Innovative Science Education*, Vol 2, No. 1, 2013, hal. 28

¹¹ Sa'dun Akbar, *Instrumen Kerangka Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 34-36

¹² Bahraini, *Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pendidikan Islam Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Melalui Kegiatan Desiminasi Pada Stais di Maros*, Vol. 6, No. 1, Januari-Juni 2017

cepat materi yang disampaikan melalui bantuan teknologi tersebut. Misalnya kaset, radio, compact disk audio.

- c. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial.¹³ Ketika proses pembelajaran berlangsung tentu seorang guru dan siswa melakukan suatu proses kerjasama dalam memanfaatkan segala potensi yang bersumber baik dari siswanya itu sendiri. Bahan ajar dengan jenis ini, sangat cocok untuk mengembangkan bakat maupun minat yang ada pada diri siswa. Dikarenakan bahan ajar ini tidak hanya siswa mengamati saja, melainkan siswa dapat melihat gambar serta suara yang dapat didengar. Misalnya film, video compact disk.
- d. Bahan ajar interaktif merupakan gabungan dari beberapa media meliputi audio, teks, gambar, animasi serta video.¹⁴ Penggunaan bahan ajar ini tentunya bertujuan untuk memberikan sebuah perlakuan yang dapat mengendalikan suatu perintah yang sistematis, sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang sangat menyenangkan. Misalnya *compact disk interactive*.

4. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.¹⁵ Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan adanya bantuan bahan ajar. Rangkaian perencanaan mulai dari awal hingga akhir tentunya sudah

¹³ Megan Antropo Legendari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas VIII di SMPN 1 Ciledug*, Jurnal Eduma, Vol. 5, No. 1 Juli-2016

¹⁴ Mudariswati Daimis, *Development of Teaching Reading Materials in Thematic Learning by Using the VAK Model in Class 1 Elementary School*, International Journal of Science and Research, Vol 8, Issue 1, Januari 2019

¹⁵ Anzia Aulia Aziza, *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Berbasis PBL untuk SMK*, Jurnal Teknologi Elektro dan Kejuruan, Vol 28, No. 2, 2018

dijelaskan di dalam bahan ajar. Sehingga guru dengan mudah menyampaikan materi pada peserta didik. Secara garis besar, fungsi bahan ajar bagi guru adalah untuk mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.¹⁶ Namun disisi lain, seorang guru harus memperhatikan kondisi serta kebutuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Fungsi bahan ajar bagi siswa adalah sebagai salah satu pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari.¹⁷ Tidak hanya pada aspek itu saja, melainkan bahan ajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi dalam pencapaian hasil pembelajaran. Bahan ajar yang baik sekurang-kurangnya mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi pelajaran, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, evaluasi dan respon terhadap hasil evaluasi

5. Karakteristik Bahan Ajar

Buku yang baik, akan menjadi sebuah contoh dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.¹⁸ Jika dilihat perkembangan ilmu pengetahuan saat ini, terdapat banyak beragam bentuk buku yang dapat digunakan baik untuk jenjang sekolah dasar maupun jenjang perguruan tinggi. Contohnya buku referensi, modul ajar, buku praktikum, bahan ajar, dan buku teks pelajaran.¹⁹ Jenis-jenis buku tersebut tentunya digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar yang ada di dalamnya.

¹⁶ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), hal. 22

¹⁷ Danu Aji Nugraha, *Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik*, *Journal of Innovative Science Education*, Vol 2, No. 1, 2013, hal. 32

¹⁸ Hanafy, *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*, *Jurnal Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol 1 No 2, Agustus 2014, hal 15

¹⁹ Rusdi Kurnia, *Pengembangan Bahan Ajar*, *Jurnal Penjaminan Mutu* Vol 2 No. 1, September 2017, hal

Sesuai dengan penulisan modul yang dikeluarkan oleh Rektorat Menengah Kejuruan Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003, bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*.²⁰ Sehingga bahan ajar dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik baik secara individual maupun secara kelompok.

Pertama, *self instructional* yaitu bahan ajar dapat membuat siswa mampu belajar melalui diri sendiri.²¹ Oleh sebab itu, untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka proses pengembangan yang ada di dalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan sementara. Selain itu dengan adanya bahan ajar dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan secara tuntas dengan salah satu cara yaitu memberikan materi pelajaran yang dikemas secara spesifik dan semenarik mungkin.

Kedua, *self contained* yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh.²² Sebuah bahan ajar haruslah memuat seluruh bagian-bagiannya dalam satu buku secara utuh untuk memudahkan pembaca mempelajari bahan ajar tersebut. Ketiga, *stand alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama

²⁰ Pramod Madhavrao Vikhe, *Identifying State-Level Policy and Provision Domains for Physical Education and Physical Activity in High School*, *International Journal of Science and Research*, Vol. 9 Issue 3, March 2020, hal. 423

²¹ Nurul Zuriyah, *Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal*, *Jurnal Dedikasi*, Vol 4, No. 2, 2016, hal. 27

²² Meilan Arsanti, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA*, *Jurnal Kredo*, Vol. 1, No. 2 April 2018, hal. 74

dengan bahan ajar lain.²³ Artinya sebuah bahan ajar dapat digunakan sendiri tanpa bergantung dengan bahan ajar lain.

Keempat, *adaptive* yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.²⁴ Bahan ajar harus memuat materi-materi yang sekiranya dapat menambah pengetahuan pembaca terkait perkembangan zaman atau lebih khususnya perkembangan ilmu dan teknologi. Kelima, *user friendly* yaitu setiap intruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.²⁵ Bahan ajar selayaknya hadir untuk memudahkan pembaca dalam memperoleh banyak informasi terkait materi serta menjadi salah satu cara alternatif bagi seorang guru dalam memaksimalkan proses pembelajarannya.

Bahan ajar cetak salah satunya yaitu berupa buku. Buku merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya.²⁶ Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik, dilengkapi dengan gambar, dan keterangan isi yang jelas. Buku juga menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisannya.

²³ 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, February 2019, hal. 781

²⁴ Testiani Makmur, *Teknologi Informasi*, Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi, Vol 2, No. 1 2019, hal 11

²⁵ M. Syarif Sumantri, *Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), hal. 350

²⁶ Krimatus saidah, *Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng, Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD*, *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol 9, No. 1, 2019, hal. 23

Andi Prastowo mengemukakan bahwa buku adalah bahan tertulis dalam bentuk lembaran-lembaran kertas yang dijilid dan diberi kulit (*cover*), yang menyajikan ilmu pengetahuan yang disusun secara sistematis oleh pengarangnya.²⁷ Sementara yang disebut dengan buku teks pelajaran adalah buku yang berisi ilmu pengetahuan, yang diturunkan dari kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, di mana buku tersebut digunakan oleh siswa untuk belajar.

Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar buku diuraikan sebagai berikut:

a) Kesesuaian Materi

Buku teks pelajaran berstandart tentu memiliki kualitas yang baik.²⁸ Artinya dalam proses pemilihannya melalui rapat guru yang dapat dilakukan meliputi tujuan pembelajaran, materi yang dikembangkan, materi sejalan dengan konsep guru, materi akurat, mutakhir, dan sesuai dengan konteks dan tingkat kemampuan berpikir siswa.

b) Penyajian materi

Buku teks merupakan aspek penting untuk dipertimbangkan oleh guru dalam memilih buku teks pelajaran berstandar nasional.²⁹ Tentu perlu adanya suatu pertimbangan tertentu dalam memilih beberapa aspek yang akan dijadikan dalam proses penyajian materi. Contohnya meliputi penyajian peta konsep, tujuan, urutan materi dan hubungan antar materi disajikan secara sistematis dan logis, penyajian materi dan ilustrasi atau gambar memotivasi siswa untuk belajar, materi disajikan mendorong umpan balik dan refleksi diri siswa.

²⁷ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), hal. 25

²⁸ 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

²⁹ Ali Mudlofar, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar dalam Guruan Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 152

c) Bahasa

Bahasa merupakan aspek penting dalam buku teks. Aspek keterbacaan (*readability*) sangat menentukan keterpahaman dan kemenarikan buku teks. Aspek lainnya adalah grafik yang turut pula menentukan kualitas suatu buku teks.³⁰ Oleh karena itu, dalam memilih buku perlu mempertimbangkan aspek-aspeknya meliputi, ketepatan dalam menggunakan pilihan kata dan gaya bahasa, kalimat yang digunakan, paragraf yang disajikan, memiliki keterbacaan yang sesuai dengan usia baca dari siswa, penggunaan tata letak dan tipografi buku dapat meningkatkan pemahaman siswa.

d) Latihan dan Soal

Salah satu ciri yang membedakan buku teks dengan jenis buku lain adalah ketersediaan latihan dan soal.³¹ Oleh karena itu dalam memilih buku teks perlu mempertimbangkan beberapa aspek. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan meliputi, latihan soal yang dikembangkan berkualitas, serta soal sesuai dengan kompetensi dasar yang mampu mengukur kemampuan siswa.

B. Pendidikan Jasmani

1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah segala kegiatan/usaha mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan jasmani maupun rohani pada setiap manusia.³² Kegiatan dalam proses pendidikan tentu menggunakan aktivitas jasmani sebagai suatu alat yang harus

³⁰ Galih Kusumo, *Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi dengan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas IV*, Jurnal Transformatika, Vol. 1, No. 1, Maret 2017, hal 14

³¹ Yuanita, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Stem (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) Materi Kelistrikan Untuk Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 6, No.2, Desember 2019, hal. 209

³² Yusuf Hidayat, *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga, Vol 5, No. 1 2018, hal. 7

dihadapi anak didik dalam pengalaman hidupnya. Pendidikan jasmani juga merupakan sebagai salah satu komponen secara keseluruhan dari pendidikan dan telah disadari memiliki banyak manfaat dari beberapa kalangan.³³ Tetapi mereka mempunyai perbedaan pendapat dalam memahami pengertian tentang penjas. Perbedaan pendapat itu wajar, yang terpenting seseorang harus melakukan pembatasan pengertian yang dianut secara jelas dan konsisten.

Keragaman pemahaman tentang pendidikan jasmani juga dialami oleh masyarakat umum, terutama antara pendidikan jasmani dan olahraga.³⁴ Adanya perbedaan tersebut tentu kita harus mengacu pada pola hubungan aktivitas jasmani yang sejalan dengan peran dalam proses pendidikan. Pendidikan jasmani juga membutuhkan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran.³⁵ Hal tersebut tentunya untuk memenuhi tuntutan kebutuhan dalam melakukan proses pembelajaran. Sehingga guru harus benar-benar mempersiapkan sarana dan prasana yang belum ada.

Websters New Collegiate Dictionary berpendapat bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu pengajaran yang memberikan perhatian pada pengembangan fisik mulai dari latihan kalistenik, latihan untuk kesehatan, serta performan olahraga pertandingan.³⁶ Ketika seseorang sedang melakukan kegiatan jasmani dalam bermain maka

³³ HenryJoe Tucker, *Motor Skill Level of Children and Adolescents Motivation in Physical Activity: A Major Concern for Public Health and Physical Education, International Journal of Science and Research*, Vol. 6 Issue 12, December 2017, hal. 482

³⁴ Agung Susworo Dwi Marhaendro, *Pendidikan Jasmani di Sekolah*, Proceeding Seminar Nasional Olahraga, ISBN 978-602-7981-17-1, September 2013, hal. 70

³⁵ Purwadi, *Pengembangan Konsep Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, dalam Modul, September 2016, hal. 82

³⁶ Charles Bucher, *Foundations of Physical Education Saint Lois*. (The CV. Mosby Company, 1964), hal. 12

intensi pendidikan harus selalu ada dalam permainan itu. Oleh sebab itu proses pengembangan sangatlah penting untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik terutama untuk mencapai tujuan pendidikan.

2. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh dan memerlukan waktu jangka panjang, maka dapat dirumuskan kedalam beberapa tujuan jangka pendek dengan tidak melupakan tujuan hakiki yang ingin dicapai.³⁷ Tujuan sangat penting untuk dirumuskan agar seorang pembaca dapat memahami tujuan yang hendaknya akan dicapai dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Tujuan itu dirumuskan kedalam tujuan pengajaran pendidikan jasmani yang meliputi sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan fisik.³⁸ Salah satu dalam menyerpurnakan kepribadian seseorang yaitu mengembangkan sikap, perilaku moral serta memperhatikan partisipasi siswa dalam melakukan aktivitas terutama aktivitas jasmani. Perkembangan dan penyempurnaan keterampilan sistem syaraf otot sangat penting bagi efisiensi gerak dalam kehidupan sehari-hari (termasuk postur, dan mekanika tubuh), dan efisiensi gerak bagi berbagai aktivitas jasmani, yang mengantarkan gerak agar semakin efisien dan efektif.
- b. Mengembangkan kebugaran fisik.³⁹ Selain keterampilan fisik kebugaran fisik juga sangat penting dalam meningkatkan

³⁷ Sabarudin, *Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia*, Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 2, No. 1, 2016, hal. 4

³⁸ 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. 290

³⁹ Sandey Tantra Paramita, *Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam*, Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Vol. 3, No. 1, 2018, hal. 42

kemampuan seorang anak. Oleh sebab itu normalnya sistem tubuh dapat berdampak pada tingkat kemampuan siswa yang dimilikinya. Terutama pada aspek lingkungan masing-masing. Perkembangan kebugaran fisik dan kesehatan memberikan kontribusi pada efektivitas kehidupan dan kesenangan hidup sehingga setiap komponennya harus diajarkan melalui perpaduan tubuh dan pikiran.

- c. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman keterampilan fisikal dan sosial.⁴⁰ kebugaran jasmani tentu identiknya dengan gerak. Hubungan latihan jasmani diperlukan untuk meningkatkan kesejahteraan yang ada pada diri individu maupun orang lain. Pemahaman tentang pentingnya aktivitas jasmani dan bagaimana keterkaitannya dengan kesehatan dan kesejahteraan adalah penting.⁴¹ Pengetahuan prinsip-prinsip ilmiah terkait aktivitas jasmani, latihan, dan kesehatan perlu dimasukkan dalam program pendidikan jasmani. Karena itu penting untuk mengajarkan tentang gerak sebagaimana pentingnya mengajarkan matematika dan bahasa.
- d. Mengembangkan sikap dan apresiasi.⁴² Partisipasi dan kenikmatan dalam melakukan aktivitas jasmani yang meliputi kebugaran, kualitas penampilan, serta *self* konsep positif terhadap orang lain. Tujuan aspek tersebut dapat diterima oleh lingkungan sekitar dan dapat mencapai tujuan pendidikan terutama pendidikan dasar jasmani. Para

⁴⁰ Chafidhatun Ulum, *Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo*, Jurnal Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 10, No. 2, Desember 2018, hal. 114

⁴¹ Yusuf Hidayat, *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga, Vol 5, No. 1 2018, hal. 15

⁴² Purwadi, *Pengembangan Konsep Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, dalam Modul, September 2016, hal. 86

siswa perlu mendapatkan pengalaman yang bisa membantu mereka memahami peran aktivitas jasmani yang ada di lingkungan masyarakat. Sikap siswa terhadap aktivitas jasmani dan perasaan serta keberhasilan melakukan aktivitas jasmani mempengaruhi partisipasi mereka selanjutnya. Kecermatan perlu diperhatikan agar berdampak pada siswa yang memiliki sikap positif dan memberikan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Nilai-Nilai Pendidikan Jasmani

- a. Mengembangkan dan membantu perkembangan siswa.⁴³ Adanya suatu perubahan yang terjadi dalam proses perkembangan siswa itu merupakan suatu hal yang wajar. Terlebih saat ini, perkembangan siswa semakin meningkat dapat terjadi salah satu yaitu dengan cara olahraga secara teratur. Perubahan struktur dan fungsi sistem syaraf seperti perubahan dalam struktur otak dan perbaikan kemampuan perseptual merupakan salah satu cara dalam menyeimbangkan sensasi mood gerak.
- b. Mempromosikan fungsi kognitif melalui imitasi peran simbolik.⁴⁴ Pengembangan bahasa, dan penggunaan simbol-simbol di awal usia muda dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengambil sebuah keputusan. Di sisi lain dapat mengintegrasikan informasi serta mampu memecahkan masalah yang ada pada perkembangan selanjutnya.

⁴³ Tawseef Ahmad Malik, *Importance of Physical Education and Sports, International Journal of Science and Research*, Vol. 7, Issue 12, December 2018, hal. 662

⁴⁴ 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. 251

- c. Memperkokoh dan memperkuat tulang.⁴⁵ Tubuh tentu saja perlu digerakkan. Agar jaringan lemak-lemak yang ada di dalam tubuh dapat dikendalikan melalui pengeluaran energi. Bukan hanya itu saja, melainkan dapat meningkatkan sistem metabolik tubuh.
- d. Mengarahkan pada kematangan keterampilan syaraf-otot.⁴⁶ Artinya gerakan motorik belum dapat dikuasai dengan baik sebelum mekanisme otot dan syaraf anak berkembang. Sehingga upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara berpartisipasi dalam kegiatan jasmani atau melakukan sebuah permainan pada waktu luang.
- e. Mencegah beberapa penyakit dan menunda akibat efek penuaan.⁴⁷ Aktivitas jasmani sangat membantu dalam mencegah timbulnya penyakit. Diantaranya jantung koroner, kekentalan darah darah, serta kapasitas kerja fisik. Dikarenakan dengan bergeraknya sistem tubuh secara teratur akan membantu tubuh kita menjadi lebih sehat.
- f. Mengembangkan kompetensi sosial.⁴⁸ Kehidupan sosial begitu penting untuk pengembangan diri seseorang untuk dapat meningkatkan sosialisasi kearah hubungan yang lebih baik. Dalam hal ini, kemampuan kecakapan seseorang dalam melakukan sebuah interaksi harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang tepat. Oleh sebab itu mengembangkan kemampuan dalam lingkup sosial

⁴⁵ Gregorius, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Mengacu Pada Pembiasaan Sikap Fair Play Dan Kepercayaan Pada Peserta Didik*, *Jurnal Olahraga Prestasi*, Vol 1, No. 1, Juli 2016, hal. 5

⁴⁶ Agung Widodo, *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan*, *Jendela Olahraga*, Vol. 3, No. 1, Januari 2018, hal. 73

⁴⁷ Asep Suharta, *Development of Sports Sociology Learning Devices*, *International Journal of Science and Research*, Vol 7, Issue 9, September 2018, hal. 1086

⁴⁸ Purwadi, *Pengembangan Konsep Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, dalam Modul, September 2016, hal. 96

akan memfasilitasi perkembangan seseorang serta meningkatkan kompetensi dalam pengendalian dirinya sendiri.

Penelitian yang dilakukan di negara Amerika, salah satunya yaitu ketika guru pendidikan jasmani ditanya terkait nilai-nilai yang ada dalam pendidikan jasmani yaitu kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan umum menjadi prioritas utama.⁴⁹ Oleh sebab itu nilai pengalaman sosial, rekreasional dan penyaluran emosional menjadi salah satu kunci dalam meningkatkan perkembangan fisik. Kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang tentunya berbeda-beda. Sehingga Sebagian wanita berpendapat bahwa pendidikan jasmani cenderung memberikan sebuah pengalaman bagi seorang laki-laki dalam mengembangkan kompetensi sosialnya.

C. *Book Creator Digital*

1. Pengertian *Book Creator Digital*

Book Creator Digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk *digital* yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, smartphone, atau tablet.⁵⁰ *Book creator digital* ini tidak sama sekali mengurangi isi dari buku cetak. melainkan materinya lebih dipersingkat dan dikemas semenarik mungkin. *Book creator* dipandang sesuai dengan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca.⁵¹

⁴⁹ Nisa Fitri Andini, *Pendidikan Jasmani, Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol 2, No. 1, 2017, hal. 34

⁵⁰ Nasrul Makdis, *Penggunaan E-book pada Era Digital*, Jurnal Al-Maktabah, Vol. 19, Mei 2020, hal. 80

⁵¹ 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. 312

Sehingga seorang guru dapat menyesuaikan dengan situasi yang dapat memberikan dampak positif bagi diriya sendiri maupun peserta didik.

Berkembangnya ilmu teknologi tidak lain juga akan berpengaruh pada perkembangan ilmu pengetahuan. Sebuah penelitian di Belanda yang dikutip dari jurnal berjudul *A Study Of E-Books And C Books Utilization By University Students And Faculties In Kenya* menunjukkan bahwa “dengan berkembangnya *e-book*, *e-reader* dan *tablet* yang terjual, dunia buku menjadi semakin *digital*.⁵² Artinya digitalisasi pada sektor buku telah berpengaruh besar pada sektor perpustakaan terutama pada penggunaan *book creator digital*. Dalam konteks ini mau tidak mau sebenarnya manusia tidak bisa terlepas dari perkembangan yang ada. Manusia diharapkan mampu memanfaatkan proses *digital* yang semakin hari semakin berkembang. Era *digital* bukanlah pilihan yang harus dipilih oleh manusia. Melainkan telah menjadi konsekuensi dari perkembangan teknologi yang akan selalu bergerak bagaikan arus laut yang selalu berjalan di tengah kehidupan manusia.

Book creator digital ini tidak lain bertujuan untuk melestarikan koleksi buku yang dibasiskan melalui bantuan teknologi untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi materi serta untuk menghemat waktu yang digunakan. Karena *book creator digital* ini sangatlah mudah dibawa.⁵³ *Book creator digital* ini tidak hanya tentang perkembangan *era digital* melainkan salah satu gaya baru dalam

⁵² Jacob Neyole Misiko, *A Study of E-Books and C-Books Utilization By University Students and Faculties In Kenya*. *International Journal of Technology Enhancements and Emerging*, Vol. 2, Issue 11, 2014, hal. 80

⁵³ Prabowo Heriyanto, *Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik*, *Jurnal ilmu perpustakaan*, Vol. 2, No. 2, 2013, hal, 71

menemukan sumber kemudahan untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang.

2. Kelebihan *Book Creator Digital*

- a. Lebih praktis dan mudah dibawa.⁵⁴ Selama manusia membawa perangkat elektronik; *smartphone, laptop, tablet* dan lain-lain sebagainya manusia bisa membaca *book creator digital* yang dapat tersedia ratusan di dalamnya, sehingga di manapun dan kapanpun manusia dapat membaca.
- b. Lebih ramah lingkungan.⁵⁵ Buku cetak tentunya memerlukan pohon sebagai bahan dasar pembuatan kertas. Berapa banyak pohon yang ditebang dengan sia-sia akhirnya. Sementara *book creator* ini tidak memerlukan pohon karena bentuknya *digital* sehingga penggunaannya ramah lingkungan.
- c. Lebih mudah didistribusikan.⁵⁶ Pendistribusian *book* ini dapat menggunakan media elektronik seperti internet. Pengiriman menjadi lebih cepat bahkan dalam hitungan menit atau bahkan mungkin detik *book digital* ini dapat dibaca seketika itu pula.

3. Kekurangan *Book Creator Digital*

- a. Membutuhkan perangkat.⁵⁷ Artinya ketika kita hendak membaca *book digital* tentu kita harus memiliki perangkat seperti *Computer,*

⁵⁴ Ruddamayanti, *Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca*, (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2019), hal. 321

⁵⁵ Prasetya, *An Interactive Digital Book for Engineering Education Students*, *World Transactions on Engineering and Technology Education*, Vol.16, Issue 1, 2018, hal 52

⁵⁶ 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. 342

⁵⁷ Anggri Sekar Sari, *Pengembangan Book Digital Melalui Aplikasi Sigil pada Mata Kuliah Cookies dan Candys*, *Jurnal Science Tech*, Vol. 1, No. 2, Februari 2016, hal. 48

Smartphone, atau *Tablet*. Sehingga seseorang dapat mengakses *book creator digital* tersebut baik itu secara *online* maupun *offline*.

- b. Membutuhkan daya listrik.⁵⁸ Artinya untuk menghidupkan perangkat tersebut tentunya membutuhkan konsumsi daya listrik untuk kita gunakan dalam membuka *book digital* tersebut. Jika computer atau hp kita mati tentu kita tidak bisa lagi melanjutkan membaca *book creator digital* tersebut.
- c. Mempengaruhi kesehatan mata.⁵⁹ Jika kita menatap layar computer secara terus menerus tentu akan berpengaruh terhadap kesehatan mata. Meskipun dengan menggunakan fitur ataupun mode gelap sekalipun. Sehingga kita perlu mengistirahatkan mata kita dalam beberapa menit. Selanjutnya kita dapat membaca *book creator digital* kembali.

4. Langkah-Langkah Pembuatan *Book Creator Digital*

Book creator digital ini merupakan sebuah *software* yang dapat digunakan dalam mendesain suatu produk. Adapun langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut.

- a. Masuk pada laman *google chrome*
- b. Membuka alamat *web book creator.com*
- c. Membuat akun email untuk *book creator*
- d. Mulailah masuk pada laman *book creator*, yang muncul tampilan “*your account nearly ready*”

⁵⁸ Robert Heinich, *Instructional Media and Technologies for Learning*, (New Jersey: Prentice Hall, 1996), hal. 237

⁵⁹ Dwi Mentari, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-d untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa*, *Journal of Science Education*, Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 131-134

- e. Lalu muncul tampilan memilih jenjang, mulai jenjang tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas
- f. Kemudian muncul tampilan “*Which Subjek dou you Teach*” bertujuan untuk memilih mata pelajaran
- g. Lalu tampilan selanjutnya muncul “*Great, Now Name Your Library*” yang bertujuan untuk membuat nama buku yang akan dibuat
- h. Kemudian muncul tampilan “*Start Making Awesome Books*” yang bertujuan untuk memulai membuat buku
- i. Langkah yang terakhir muncul tampilan “*Take Me to My Library*” yang bertujuan untuk diisi dengan beberapa materi, gambar, video, beserta kuis.

Hasil *output* dari pembuatan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis

book creator digital dapat disajikan pada gambar 2.1 berikut



Gambar 2.1. *Output* bahan ajar *book creator digital*

D. Kemampuan Motorik

1. Pengertian Kemampuan Motorik

Kemampuan motorik berasal dari bahasa Inggris yaitu *Motor Ability*. Artinya yaitu merupakan aktivitas yang sangat penting bagi semua untuk dapat meraih sesuatu yang menjadi keinginannya.⁶⁰ Dalam sudut pandang yang lain, kemampuan motorik mempunyai pengertian yang sama dengan kemampuan gerak dasar yang merupakan gambaran umum dari kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas. Aktivitas tersebut dapat membantu berkembangnya pertumbuhan anak.⁶¹ Sehingga dapat mengembangkan kesanggupan dan kemampuan pada setiap individu dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Adi Wijayanto berpendapat bahwa kemampuan motorik merupakan ciri genetik yang tidak dapat dimodifikasi melalui kegiatan praktek dan merupakan prasyarat dalam sebuah keterampilan kinerja.⁶² Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik merupakan hasil gerak individu dalam melakukan gerak baik gerak yang bukan gerak olahraga maupun gerak dalam olahraga.

Berkembangnya kemampuan motorik ditentukan oleh dua faktor yaitu faktor pertumbuhan dan faktor perkembangan.⁶³ Perkembangan unsur kematangan seseorang dapat dilihat dari pengendalian gerak tubuh serta kematangan kontrol motorik. Kontrol motorik tidak akan optimal tanpa

⁶⁰ Lutfi Nur, *Kemampuan Motorik Dasar Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik*, Jurnal Ilmiah, Vol 14, No. 2, Desember 2019, hal. 2

⁶¹ Pangondian Hotliber Purba, *Feedback and Motor Skills Provides a Good Effect on the Results of Learning Karate Stance*, *International Journal of Science and Research*, Vol 8 Issue 5, May 2019, hal. 1861

⁶² Adi Wijayanto, *Perkembangan Pembelajaran dan Pengendalian Motorik Anak*, (Akademia Pustaka, Perum. BMW Madani Kavling 16 Tulungagung, 2019), hal. 33

⁶³ Richard Decaprio, *Aplikasi Pembelajaran Motorik Di Sekolah*, (Jakarta: DIVA Press, 2013), hal. 23

kebugaran tubuh. Kebugaran tubuh tidak akan tercapai tanpa latihan fisik. Oleh sebab itu perlu dikembangkan aspek-aspek motorik pada anak mulai dari aspek kognitif, emosi, sosial, moralitas dan kepribadian. Setiap gerakan yang dilakukan oleh siswa tentu akan melibatkan proses pembelajaran motorik atau disebut dengan belajar gerak.⁶⁴ Hal tersebut merupakan salah satu proses untuk meningkatkan keterampilan yang dapat membantu siswa dalam memperoleh suatu gerakan yang diinginkan.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh yang erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak.⁶⁵ Hurlock mengatakan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.⁶⁶ Dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak dan *spinal cord*. Hal ini sesuai dengan ayat Al-Qur'an surah Al-Qiyamah ayat 3-4 yang berbunyi:

أَيَحْسَبُ الْإِنْسَانُ أَلَّنْ نَجْمَعَ عِظَامَهُ بَلَىٰ قَدَرِينٌ عَلَىٰ أَنْ نُسَوِّيَ بَنَانَهُ[ۗ]

Artinya: *Apakah manusia mengira, bahwa Kami tidak akan mengumpulkan (kembali) tulang belulangnya? bukan demikian, sebenarnya Kami kuasa menyusun (kembali) jari jemarinya dengan sempurna. (QS. Al-Qiyamah: 3-4)*

Perkembangan motorik juga berinteraksi dengan banyak subdisiplin lain dalam studi tentang gerakan manusia.⁶⁷ Terutama pada saat

⁶⁴ Adi Wijayanto, *Pengaruh Metode Pembelajaran Movement Exploration dan Metode Pembelajaran Guided Discovery Serta Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Lay Up Bolabasket pada Mahasiswa IAIN Tulungagung*, Jurnal Segar, Vol. 9, No. 1, November 2020, hal. 5

⁶⁵ Jhon, Santrock, *Masa Perkembangan Anak Edisi* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hal. 12

⁶⁶ Reni Novitasi, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui bermain dengan Media hula hoop pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong*, Jurnal Ilmiah Potensia, Vol.4, No. 1, 2019, hal. 12

⁶⁷ V. Gregory Payne, *Human Motor Development*, (London: Mayfield Publishing Company, 1994), hal. 9

ini perkembangan motorik dapat mengevaluasi suatu gerakan secara lebih akurat. Namun hal tersebut perlu adanya suatu kerja sama dengan spesialis dari bidang lain. Sehingga dapat menghasilkan suatu perbedaan gerakan yang dapat dideteksi dan dianalisis menggunakan bantuan teknologi.

Pembelajaran yang umum mengenai kontrol motorik digunakan untuk menunjuk pada keterampilan motorik tertentu yaitu istilahnya berupa tindakan.⁶⁸ Proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan akan meningkatkan penguasaan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisir baik. Gerakan kasar maupun gerakan halus tentunya dikendalikan oleh otor besar, kelompok otot, maupun otot kecil.⁶⁹ Oleh sebab itu mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan terutam bagi anak agar mereka tumbuh dan berkembang secara optimal. Hal ini sesuai dengan ayat al-qur'an surah Ar-Rum yang berbunyi:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً ۚ
يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ ۗ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ

Artinya: *Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa. (QS. Ar-Rum: 54)*

Pembelajaran gerak adalah belajar tentang proses yang terlibat dalam perolehan keterampilan gerak dan variabel yang mendorong atau

⁶⁸ Richard A. Magil, *Motor Learning Concept and Application*, (Sixth International Edition, 2001), ISBN 0-07-232936, hal. 3

⁶⁹ Santy Siregar, *The Relationship Games Educational Tool with Motor Development, Social and Language of Children Ages 3-4 Years*, *International Journal of Science and Research*, Vol 6, Issue 11, November 2017, hal. 827

menghambat perolehan tersebut.⁷⁰ Oleh sebab itu hendaknya seorang guru dalam mengajar diharapkan mampu memberikan suatu pengalaman yang berarti bagi siswa baik secara fisik maupun psikis. Sehingga mampu meningkatkan partisipasi minat gerak siswa dan tingkat kualitas gerak yang maksimal. Menurut aliran psikologi suatu keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan. Konsep tersebut selaras dengan karakteristik belajar motorik sebagai suatu proses.⁷¹ Sehingga pembelajaran dapat dilakukan melalui latihan yang sederhana yang mampu menstabilkan program gerak siswa tersebut. Untuk memperoleh hasil belajar gerak yang maksimal tentu perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan motorik siswa.

Pengetahuan didasarkan pada pengumpulan sebuah informasi yang dapat dipercaya. Akan tetapi jenis informasi tentang perilaku motorik ini hanya dapat diperoleh melalui sebuah penerapan yang cermat.⁷² Oleh sebab itu diperlukan suatu proses yang dapat menentukan kelayakan dari generalisasi dalam melakukan keterampilan motorik. Seffel menggolongkan tiga ketrampilan motorik diantaranya yaitu, keterampilan lokomotorik, keterampilan nonlokomotor, dan keterampilan manipulatif.⁷³

⁷⁰ Adi Wijayanto, *Perkembangan Pembelajaran dan Pengendalian Motorik Anak*, (Akademia Pustaka, Perum. BMW Madani Kavling 16 Tulungagung, 2019), hal. 5

⁷¹ Adi Wijayanto, *Pengaruh Metode Guided Discovery dan Metode Movement Exploration Serta Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Pukulan Atas Bulutangkis Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung*, *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, Vol. 1, No. 2, 2018, hal. 16

⁷² Richard A. Magil, *Motor Learning Concept and Application*, (Second International Edition, 1980), ISBN 0-697-00426-0, hal. 16

⁷³ Hasninda, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media, 2014), hal. 14

a. Keterampilan lokomotorik

Keterampilan gerak dasar tubuh harus dikuasai pada saat-saat awal dalam hidup. Penguasaan keterampilan gerak dasar dimulai dengan tumbuhnya kemampuan mengontrol tubuh.⁷⁴ Biasanya keterampilan lokomotorik dinilai dengan pengukuran kuantitatif terhadap penampilan keterampilannya. Perubahan-perubahan dalam keterampilan dasar seperti lari, lompat, berjalan dalam hal penampilan diukur melalui kecepatan jarak atau kecepatan yang menggambarkan peningkatan secara kuantitatif.

b. Keterampilan nonlokomotor

Perkembangan gerak dasar dimasa anak-anak sangatlah menonjol. Penyempurnaan atau perbaikan gerak dasar terjadi pada masa anak-anak.⁷⁵ Menjelang masa remaja gerak yang makin kompleks bisa dikuasai dengan kemampuan memanfaatkan keterampilan gerak sesuai dengan kebutuhannya. Keterampilan nonlokomotor berhubungan dengan gerakan yang dilakukan di tempat. Contohnya memutar mengangkat, melipat, meregang, menarik serta menurunkan.

c. Keterampilan manipulatif

Keterampilan manipulatif merupakan suatu proses yang harus dikembangkan. Pada gerak dasar selain gerak lokomotorik dan gerak nonlokomotorik gerak manipulatif juga perlu dikembangkan ketika

⁷⁴ Sugiyanto, *Perkembangan dan Belajar Gerak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penataran Guru SD Setara D-II Bagian Proyek Penataran Guru Pendidikan Jasmani SD Setara D-II, 1991), hal. 6

⁷⁵ Arif Hidayat, *Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Vol. 2, No. 2, September 2017, hal. 23

anak tengah menguasai bermacam objek.⁷⁶ Sesuai dengan tujuan pendidikan bahwa mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak harus dilakukan sejak dini. Oleh sebab itu pengembangan jasmani ini menitik beratkan pada latihan gerak yang sifatnya informal. Contohnya anak bisa memegang, membentuk, menggunting serta menulis.

Motor skill ialah kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu.⁷⁷ Keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak sangat diperlukan untuk mengendalikan tubuh. Ada dua macam keterampilan motorik, yaitu ketrampilan koordinasi otot halus dan ketrampilan koordinasi otot kasar. Keterampilan motorik dapat dikonseptualisasikan dengan salah satu dari dua cara seperti memanah, biliar, atau mengukir kalkun.⁷⁸ Dilihat dengan cara ini, keterampilan dapat diklasifikasikan berdasarkan sejumlah dimensi atau menurut karakteristik yang menonjol.

Keterampilan juga dapat dilihat dalam kaitannya dengan fitur-fitur yang membedakan orang yang memiliki keterampilan lebih tinggi dari yang berkinerja lebih rendah.⁷⁹ Sistem klasifikasi menekankan pentingnya elemen motorik dan kognitif dalam melakukan sebuah aktivitas. Sehingga dengan keterampilan motorik menjadi salah satu penentu utama dalam

⁷⁶ Aida Farida, *Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Raudhah, Vol. 4, No. 2, Juli-Desember 2016, ISBN. 2338-2163

⁷⁷ Kishore Mukhopadhyay, *Role of Virtual Reality, Augmented Reality and Mixed Reality in Physical Education and Sports*, *International Journal of Science and Research*, Vol 9, Issue 11, November 2020, hal. 1665

⁷⁸ Richard A Schmidt, *Motor Learning and Performance*, (Clifornia: Los Angeles. 2004), hal. 5

⁷⁹ Aastha Goel, *Effectiveness of Therapeutically Applied Behavior, Language and Fine Motor Occupational Therapy Sessions for Children with Autism Spectrum Disorder Aged 18 Months - 5 Years*, *International Journal of Science and Research*, Vol 5, Issue 3, March 2016, hal. 495

menghasilkan suatu gerakan yang maksimal dengan kualitas yang tinggi serta mengurangi aspek penekanan yang diberikan pada aspek persepsi.

2. Fungsi Perkembangan Motorik

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak secara keseluruhan.⁸⁰ Perkembangan manusia sering dipelajari dari sudut pandang yang terkotak-kotak yang menyebabkan pandangan menjadi tidak seimbang tentang proses perkembangan. Perkembangan sering dipelajari dalam hal ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Banyak ahli perkembangan motorik yang mengambil pemikiran bahwa tuntutan fisik dan mekanis sangatlah saling berinteraksi dengan diri sendiri maupun dengan lingkungan.⁸¹ Perkembangan motorik dapat dipelajari melalui tiga cara yaitu, *studi longitudinal*, *studi cross sectiona*, dan *studi longitudinal* campuran. Dalam penelitian perkembangan motorik tentu akan melibatkan studi tentang perubahan motorik dari waktu ke waktu. Oleh sebab itu salah satu cara yang benar untuk mempelajari perkembangan yaitu dengan metode *longitudinal*. Menurut Hurlock mengemukakan beberapa fungsi perkembangan motorik sebagai berikut, yaitu:⁸²

- a. Perkembangan motorik yang berkembang dengan baik menandakan kesehatan fisik dalam kondisi baik.⁸³ Kondisi fisik motorik yang tidak

⁸⁰ Jasneet Kaur, *Effect of Fine Motor Skill Training on Decoding Skills in School Going Children*, *International Journal of Science and Research*, Vol 6 Issue 5, May 2017, hal. 396

⁸¹ David L. Gillahue, *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescents, Adult*, (The McGraw Hill Companies, 1998), hal. 5

⁸² Jasneet Kaur, *Effect of Fine Motor Skill Training on Decoding Skills in School Going Children*, *International Journal of Science and Research*, Vol 6, Issue 5, May 2017, hal. 471

⁸³ Aida Farida, *Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini*, *Jurnal Raudhah*, Vol. 4, No. 2, Juli-Desember 2016, ISBN. 2338-2163

baik akan membuat anak merasa minder dan tidak optimal dalam melakukan kegiatan sehingga hasilnya pun menjadi tidak maksimal.

- b. Melalui kegiatan fisik motorik.⁸⁴ Anak dapat melakukan katarsis emosional untuk melepaskan emosi yang tertahan dan membebaskan tubuh dari ketegangan, kegelisahan dan keputusasaan, sehingga mereka dapat merasa lebih rileks secara fisik maupun psikologis.
- c. Anak yang perkembangan fisik motoriknya baik akan dapat melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri.⁸⁵ Adanya hal tersebut tentu akan membuat anak merasa lebih bahagia dan percaya diri. Namun sebaliknya, bila kondisi fisik motorik anak tidak berkembang dengan baik, anak akan banyak bergantung pada orang lain untuk melakukan aktivitas sehari-harinya dan hal tersebut bisa membuat anak merasa sedih dan minder dengan teman-teman sebayanya.
- d. Kondisi fisik motorik yang baik, akan membuat anak mampu melakukan kegiatan atau hobi yang diamatinya dengan perasaan senang walaupun dilakukan sendiri misalnya memainkan alat musik piano.
- e. Perkembangan fisik motorik yang baik akan membantu anak untuk dapat bersosialisasi, bermain dan memainkan perannya diantara teman sebayanya.⁸⁶ Berbeda dengan anak yang memiliki hambatan fisik motorik, mereka tetap dapat bersosialisasi namun kesulitan untuk bisa

⁸⁴ Reni Novitasi, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media hula hoop pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong*, Jurnal Ilmiah Potensia, Vol.4, No. 1, 2019, hal. 23

⁸⁵ HenryJoe Tucker, *Motor Skill Level of Children and Adolescents Motivation in Physical Activity: A Major Concern for Public Health and Physical Education*, *International Journal of Science and Research*, Vol. 6 Issue 12, December 2017, hal. 482

⁸⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan anak usia dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), hal. 13

bermain dan memainkan perannya saat dibutuhkan keterampilan motorik dalam melakukannya.

- f. Perkembangan fisik motorik yang baik, akan menumbuhkan rasa aman secara psikologis.⁸⁷ Hal tersebut akan menimbulkan rasa percaya diri pada anak dan membentuk diri yang positif bagi anak.

3. Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik pada dasarnya merupakan kesempatan yang luas untuk bergerak. pengalaman belajar untuk menemukan aktivitas sensorik motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.⁸⁸ Anak prasekolah tidak perlu lagi melakukan suatu upaya hanya saja sekedar berdiri tegak dan bergerak kesekitar. Ketika anak-anak menggerakkan kaki mereka, secara tidak langsung mereka lebih percaya diri dan membawa diri mereka ketujuan yang lebih khusus.

Proses bergerak ke sekitar di dalam lingkungannya menjadi lebih otomatis.⁸⁹ Dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya mendorong anak, berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Otot yang lebih besar digunakan dalam kinerja keterampilan motorik kasar, yang kurang menekankan pada

⁸⁷ Andres Redondo, *Association between gross motor competence and health-related quality of life in (pre)schoolchildren: the mediating role of cardiorespiratory fitness*, *Jurnal Physical Education & Sport Pedagogy*, Vol 26, Issue 1, 2021, hal. 4

⁸⁸ 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

⁸⁹ Lutfi Nur, *Kemampuan Motorik Dasar Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Akuatik*, *Jurnal Ilmiah*, Vol 14, No. 2, Desember 2019, hal. 11

ketepatan dan biasanya merupakan hasil dari multi gerakan. Contohnya berlari dan melompat yang pada umumnya dikenal dalam pendidikan jasmani sebagai keterampilan motorik dasar.⁹⁰ Hal lain yang menarik bagi praktisi kenyataannya bahwa anak-anak cenderung mencapai kemampuan motorik kasar sebelum mengembangkan keterampilan motorik halus. Kesiapan perkembangan harus menjadi pertimbangan saat merancang perkembangan pengajaran dengan urutan di mana komponen keterampilan atau keterampilan diperkenalkan bergerak dari kasar ke halus.

Perkembangan motorik usia sekolah dasar lebih halus dan lebih terkoordinasi dibanding dengan usia di masa kanak-kanak awal. Karena perkembangan otak pada masa kanak-kanak ditandai dengan pertumbuhan struktur khususnya lobus frontal. Lobus ini terletak di bagian depan otak bawah tengkorak yang berfungsi antara lain untuk perencanaan, penalaran, penilaian sosial, etika, dan pengambilan keputusan.⁹¹ Oleh sebab itu manusia memiliki dorongan untuk melakukan suatu gerakan sebagai proses dalam belajar sehingga menghasilkan suatu penyempurnaan dalam kemampuan gerak. Kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar yang ada di dalam tubuh manusia.⁹² Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga yang berhubungan dengan suatu gerakan. Namun kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak tentu sangatlah

⁹⁰ Cherly A. Coker, *Motor Learning and Control for Practitioners*, (The McGraw Hill Companies, 2004), hal. 6

⁹¹ Pinton Setya Mustafa, *Keterampilan Motorik pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup*, Jurnal Sporta Saintika, Vol. 5, No. 2, September 2020, hal. 210

⁹² Bonita Mahmud, *Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini*, Jurnal Kependidikan, Vol, 12, No. 1, Juni 2018, hal. 80

berbeda. Oleh sebab itu perkembangan gerak yang melibatkan kemampuan motorik kasar pada anak terdiri dari beberapa fase yaitu:

a. *Reflexive Movement Phase*

Fase ini dimulai saat bayi pertama kali membuat gerakan refleksi di dalam kandungan sampai usia 1 tahun.⁹³ Pada fase ini bayi membuat suatu gerakan refleksi untuk mengetahui keadaan yang ada di lingkungan sekitarnya. Salah satu contohnya yaitu ketika bayi akan bereaksi pada stimulus yang berupa sentuhan maupun suara.

b. *Rudimentary Movement Phase*

Fase ini dimulai saat anak berusia 1 –2 tahun. Kemampuan anak di usia ini berbeda-beda tergantung dari stimulus yang didapatkan dari lingkungannya.⁹⁴ Sehingga anak dapat memulai mengenai tahapan belajar untuk menjaga keseimbangannya, misalnya anak mulai belajar mengontrol gerakan kepala, leher, dan batang otot serta melakukan gerakan lokomotor.

c. *Fundamental Movement Phase*

Fase ini dimulai sejak anak berusia 2 –7 tahun. Fase ini merupakan kelanjutan dari fase perkembangan gerak sebelumnya.⁹⁵ Pada fase ini anak sudah mulai belajar mengeksplor tubuhnya dalam melakukan suatu gerakan. Anak juga sudah banyak melakukan gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Sehingga dalam

⁹³ Mirroh Fikriyati, *Perkembangan Anak Usia Emas*. (Yogyakarta: Laras Media Prima, 2013), hal. 13

⁹⁴ George Sage, *Motor Learning and Control A Neuropsychological Approach*. USA: Wm. C. Brown Publishers, 1984, hal. 5

⁹⁵ Jurana, *Perkembangan Motorik Kasar dan Halus pada Anak Usia 1-3 Tahun (Toddler) di Kelurahan Mamboro Barat Wilayah Kerja Puskesmas Mamboro*, Jurnal Ilmiah, Vol. 4, No. 3, September 2017, hal. 49

perkembangan gerak ini sangat dipengaruhi oleh faktor kesempatan dalam melakukan praktek secara langsung.

d. *Specialized Movement Phase*

Fase ini dimulai sejak anak berusia 7 tahun dan berlanjut hingga anak dewasa. Fase ini merupakan kelanjutan dari fase perkembangan sebelumnya.⁹⁶ Pada fase ini anak sudah mulai bisa melakukan gerakan kombinasi antara lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, khususnya pada kegiatan olahraga. Anak juga mulai belajar untuk menyempurnakan gerakannya tanpa bantuan orang dewasa yang ada di sekitarnya. Namun, pemberian stimulus dan kesempatan kepada anak untuk melakukan praktek harus tetap diberikan. Sehingga anak dapat melakukan gerakan yang maksimal.

Penelitian ini berfokus pada fundamental *Movement Specialized Movement Phase* yang dimulai sejak usia 7 tahun sampai dewasa. Fase ini dikembangkan pada awal masuk sekolah dasar. Pada fase ini kemampuan motorik kasar sudah mulai dikembangkan. Sehingga menjadikan suatu bekal bagi anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar yang lebih khusus. Dalam hal ini adanya suatu proses latihan gerakan sangat dibutuhkan sebagai salah satu bentuk stimulasi kemampuan motorik kasar yang dimiliki oleh anak. Pertumbuhan dan perkembangan keterampilan motorik cenderung dieksplorasi dan ditingkatkan melalui pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.⁹⁷ Sehingga guru merupakan salah satu ujung tombak yang dapat membentuk keterampilan motorik bagi peserta didik. Layanan yang diberikan

⁹⁶ Hamilton, Smith S, *Motor proficiency of the Head Start and Typically Developing Children on MABC*, Journal of Child & Adolescent Behavior, Vol. 2, No. 2, 2015, hal 6

⁹⁷ Pinton Setya Mustafa, *Keterampilan Motorik Pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup*, Jurnal Sporta Sainatika, Vol. 5, No. 2, September 2020, hal. 199

tentu akan berdampak pada pemahaman peserta didik dalam meningkatkan kemampuan motorik.

E. Pandemi Covid-19

Pandemi corona virus *Covid-19* telah memunculkan tantangan baru untuk diatasi oleh negara dan bangsa. Secara khusus, yaitu mengenai bagaimana negara merespons dan berupaya mencegah dan menghentikan penyebaran virus agar tidak jauh lebih luas.⁹⁸ Segala upaya terus dilakukan oleh berbagai negara agar virus ini tidak menyebar secara luas. Namun berdasarkan data yang ada hampir setiap hari tidak menunjukkan adanya penurunan kasus sedikitpun melainkan tingkat tertularnya semakin tinggi.

Serangan awal virus corona di Indonesia dimulai minggu akhir bulan februari 2020, dari situ semua sektor kehidupan sosial berbangsa dan bernegara mulai waspada.⁹⁹ Pemerintah selalu menghimbau masyarakat agar tetap melakukan aktifitas di rumah. Mulai dari bekerja, belajar serta ibadah di rumah demi menghindari terpaparnya virus *covid-19*. Pandemi *covid-19* lambat laun membawa perubahan terhadap mayoritas masyarakat Indonesia. Mulai dari memberikan sebuah perubahan pada dunia pendidikan. Terutama dalam proses pembelajaran *luring* menjadi sistem *daring*.¹⁰⁰ Kondisi saat ini sangat mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia dalam mendukung proses pembelajaran. Implementasinya yaitu mengharuskan guru dan peserta didik untuk melakukan interaksi dan transfer ilmu pengetahuan secara *online*. Di sisi lain, semua sistem pembelajaran

⁹⁸ Anggia Valerisha, *Pandemi Global Covid-19 dan Ploblematika Negara Bangsa*, Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional, 2020, p-ISSN: 2614-2562, e-ISSN: 2406-8748, hal. 3

⁹⁹ Adi Wijayanto, *Jaga Jarak Fisik, Jaga Kesehatan, Jaga Kebugaran untuk Meningkatkan Imunitas Tubuh di Tengah Gempuran Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hal. 3

¹⁰⁰ Sandler, Ulrich: *Industrie 4.0 Unleashed, Regensburg*, (Germany: 2016), hal. 5

dimaksudkan untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran yang demikian berubah dengan adanya perkembangan teknologi dan komunikasi.¹⁰¹ Sehingga siswa dapat lebih mampu meningkatkan kualitas keilmuannya dalam mencapai proses pembelajaran yang maksimal. Meskipun pembelajarannya tidak dilakukan secara tatap muka langsung, namun siswa tetap mendapatkan pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu sumber elemen yang sangat penting untuk menyiapkan generasi emas dalam menghadapi perubahan yang ada di era globalisasi ini.¹⁰² Negara kita saat ini sedang menghadapi pandemi yang dampaknya sangat berpengaruh pada sektor pendidikan. Mengingat pada masa pandemi waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan yang cukup besar. Sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung. Hal ini tentunya merupakan sebuah tantangan yang baru khususnya pada semua elemen dan jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah diliburkan untuk sementara waktu. Namun, teknik pembelajaran ini penting untuk dievaluasi sesuai dengan kondisi setempat mengingat fasilitas dan kemampuan orang tua beserta peserta didik sangatlah berbeda.

F. Kerangka Berpikir

Bahan ajar merupakan salah satu pedoman bagi guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Di dalam bahan ajar terdapat seluruh rangkaian perencanaan yang akan disampaikan oleh guru. Meliputi kompetensi

¹⁰¹ Adi Wijayanto, dkk, *The Use of Computer Mediated Communication (CMC) in Distance Learning During Covid-19 Pandemic: Pros and Cons*, (Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 510 6th International Conference on Social and Political Sciences, ICOSAPS, 2020), hal. 96

¹⁰² Abbas. *Membangun Pendidikan*. (Universitas Lambung Mangkurat, 2017), hal. 17

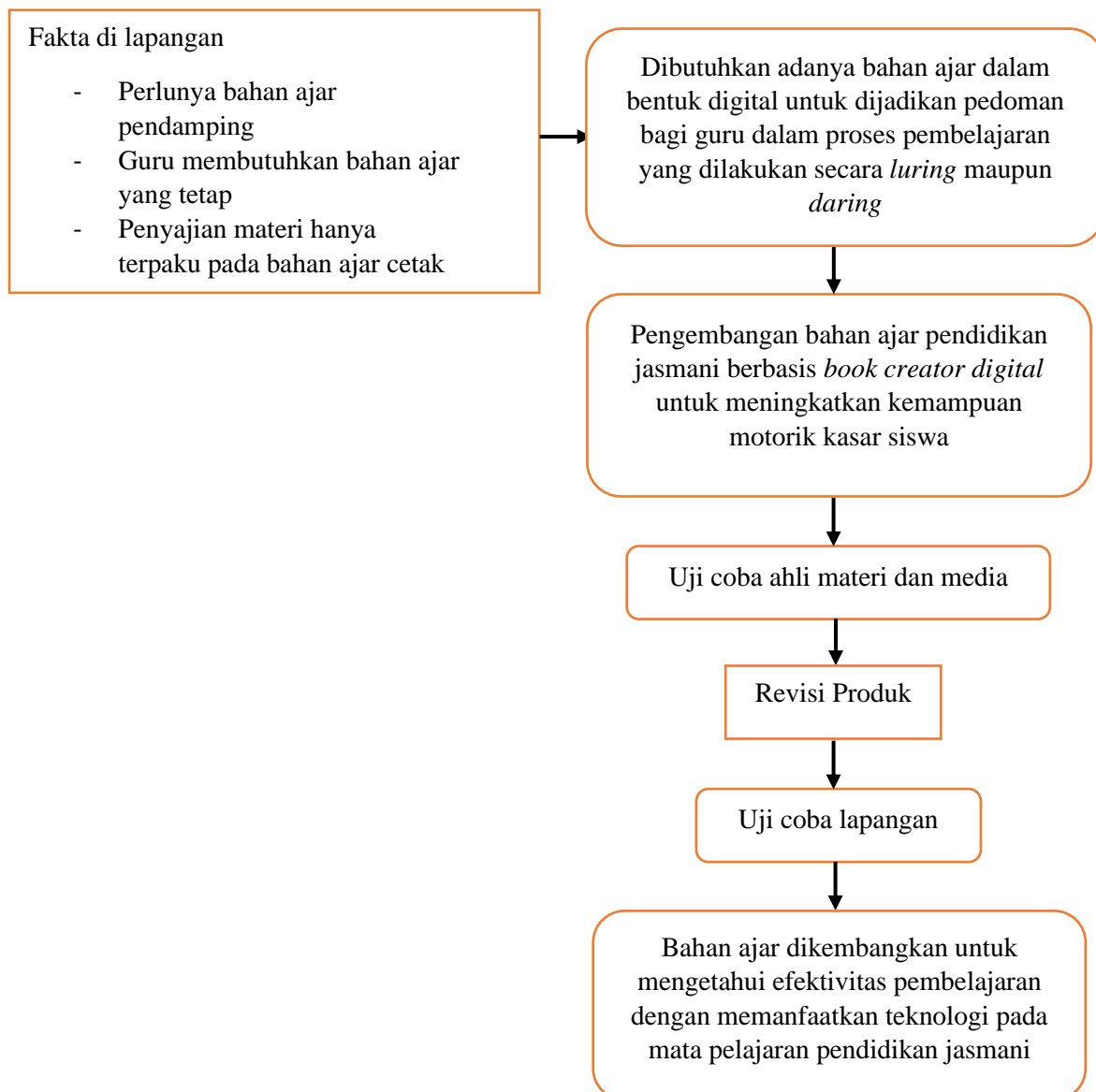
dasar, indikator, tujuan yang akan dicapai serta evaluasi dalam pembelajarannya. Bahan ajar lebih lengkap dari pada sebuah media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tanpa adanya media, pembelajaran akan tetap berlangsung. Namun ketika tidak ada bahan ajar maka pembelajaran tidak dapat dilakukan. Berdasarkan hasil pengamatan yang ada di lapangan bahwa salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu pendidikan jasmani. Di mana mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang dapat menghibur siswa. Namun realita yang ada di lapangan siswa tidak dapat mengaplikasikan seluruh isi materi yang ada di dalam bahan ajar. Dikarenakan terbatasnya oleh waktu dan tidak ada pembelajaran di rumah.

Perpindahan pada new normal membuat siswa merasa kebingungan dalam mengikuti pembelajaran secara *daring*. Disebabkan pada setiap proses pembelajaran guru seakan-akan tidak mempunyai bahan ajar yang tetap yang tentunya hal tersebut berdampak pada pengetahuan yang akan didapat oleh siswa. Setiap guru hendak memberikan materi selalu meminta siswa untuk melihat materi di *youtube*, TVRI dan lain-lain. Sehingga dengan adanya kesenjangan tersebut perlu adanya bahan ajar yang tetap untuk dijadikan panduan oleh guru. Semenjak Indonesia dilanda musibah *covid-19* hampir semua bahan ajar dalam bentuk cetak tidak dapat digunakan secara maksimal dan siswa hanya memperoleh pengetahuan melalui latihan soal yang diberikan oleh guru pada setiap pembelajaran.

Pengetahuan yang seharusnya diperoleh secara luas oleh siswa tidak sepenuhnya didapatkan. Oleh sebab itu adanya perubahan tersebut menuntut seorang guru agar lebih melek akan teknologi. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran

terutama secara *daring*. Dengan adanya pengembangan bahan ajar dalam bentuk *digital* ini dapat membantu guru dalam mengatasi kesenjangan tersebut dan memberikan inovasi yang baru dalam melakukan proses pengembangan bahan ajar. Terlebih pada situasi seperti ini, mengingatkan kita bahwa bahan ajar dalam bentuk cetak tidak selamanya digunakan. Oleh sebab itu perlu adanya bahan ajar yang dijadikan suatu alat alternatif yang dapat menggantikan bahan ajar secara cetak tanpa mengurangi dari bahan ajar sebelumnya.

Produk yang dihasilkan diharapkan adalah produk yang efektif dan efisien. Artinya bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa serta sesuai dengan kemampuan siswa. Adapun kerangka berfikir dalam pengembangan bahan ajar *book creator digital* dapat disajikan pada bagan 2.1 berikut.



Bagan 2.1. Kerangka Berfikir Pengembangan Bahan Ajar

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilaksanakan didasarkan pada penelitian yang relevan. Sehingga peneliti menemukan beberapa penelitian yang memiliki objek kemiripan atau tema pembahasan. Adapun penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Agung Widodo (2018) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) Terintegrasi dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (ISMUBA) di SD/MI Muhammadiyah”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam proses pembelajaran dengan adanya pengembangan bahan ajar dengan nilai presentase 74,09%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan inovasi baru dalam mengembangkan bahan ajar. Hasil validasi ahli materi yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli ISMUBA dan ahli pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap draf bahan ajar yang dikembangkan secara keseluruhan diperoleh skor 81.5 dari skor maksimal 110. Setelah dihitung persentasenya penilaian dari ahli (validator) menunjuk pada angka 74,09%. Selanjutnya, berdasarkan hasil penilaian praktisi pada uji skala kecil diperoleh skor 80 dari skor maksimal 110. Setelah dihitung persentasenya, menunjuk pada angka 74,09%. Hal ini menunjukkan bahan ajar tematik integratif PJOK dengan ISMUBA di SD/MI Muhammadiyah dikategorikan sebagai bahan ajar yang baik/layak digunakan dalam pembelajaran. Peneliti memberikan saran bagi bagi peneliti selanjutnya diharapkan dalam mengembangkan bahan ajar perlu memperhatikan aspek yang hendak diukur dan menyesuaikan dengan kemampuan siswa yang dimiliki. Aspek yang diteliti juga dapat dikembangkan kembali tidak hanya fokus

pada satu materi. Sehingga dapat dijadikan sebagai komponen penelitian selanjutnya.¹⁰³

2. Nurhairunnisah (2017) dalam penelitian tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMK Kelas X”. hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan menghasilkan bahan ajar interaktif dalam bentuk digital yang dikemas menggunakan *Compact Disk* yang dilengkapi buku petunjuk dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar pendukung pembelajaran matematika, Produk yang dihasilkan dinilai sangat layak untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan subyek uji coba, dan produk yang dihasilkan efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta, terbukti dengan nilai rata-rata pretest sebesar 22,65 meningkat pada posttest sebesar 74,23 dengan nilai skor 0,71. Peneliti memberikan saran bagi pengguna bahan ajar terutama bagi siswa untuk mempelajari keseluruhan komponen yang terdapat dalam produk mulai dari daftar isi, petunjuk, kompetensi, materi serta Latihan soal. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam produk bahan ajar interaktif.¹⁰⁴

3. Reni Novitasi (2019) dalam jurnal yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui bermain dengan Media hula hoop pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong”. Hasil penelitian membuktikan bahwa bermain dengan media hula hoop dapat meningkatkan

¹⁰³ Agung Widodo, *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (Pjok) Terintegrasi dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (ISMUBA) Di Sd/Mi Muhammadiyah*, Jurnal Jendela Olahraga, Vol. 3, No. 1, 2018

¹⁰⁴ Nurhannisah, *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMK Kelas X*, (Universitas Negeri Yogyakarta, Tesis tidak diterbitkan 2017).

perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Dibuktikan dengan peningkatan Kapasitas Motorik Kasar pada anak, terlihat pada pertemuan siklus I pada aspek kekuatan dan keseimbangan nilai rata-rata mencapai 2,27 dengan kriteria Cukup, kemudian pada siklus II pertemuan ketiga mencapai 4,3 dengan kriteria Baik. Kegiatan bermain menggunakan hula hoop dapat digunakan anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, guru dapat menerapkan kegiatan bermain menggunakan hula hoop ini pada anak usia dini agar perkembangan kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan. Bermain menggunakan hula hoop merupakan cara yang digunakan untuk membuat anak lebih antusias dalam melakukan gerak motorik kasar, oleh sebab itu guru dapat melakukan kegiatan ini untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. Peneliti memberikan saran bagi peneliti selanjutnya kegiatan bermain menggunakan hula hoop dapat dijadikan untuk referensi lebih disempurnakan kembali. Kegiatan bermain menggunakan hula hoop dapat divariasikan dengan melakukan gerakan lain seperti melompat ke dalam hula hoop dan mendarat di matras. Aspek yang diteliti juga dapat dikembangkan kembali tidak hanya kelincahan dan keseimbangan tetapi kekuatan dan fleksibilitas juga dapat dijadikan komponen penelitian selanjutnya.¹⁰⁵

4. Irma Fitriani (2019) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan *E-Book* Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran”. Berdasarkan hasil pengembangan ini menunjukkan hasil kelayakan materi sebesar 81,69% dengan kriteria sangat baik, kelayakan Bahasa sebesar 90% dengan kriteria sangat baik, dan kelayakan grafis sebesar 85,45% dengan kriteria sangat baik. Rata-rata ke-tiga komponen

¹⁰⁵ Reni Novitasari, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hula Hoop pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong*, Jurnal Ilmiah Potensia, Vol. 4, No. 1, 2019

tersebut adalah sebesar 84,71%. Rata-rata persentase respon peserta didik adalah sebesar 90,90% dengan kriteria sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *e-book* berbasis *android* dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran administrasi pajak dapat dinyatakan sangat baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penulis memberikan saran terkait penelitian pengembangan *e-book* berbasis *android* pada mata pelajaran administrasi pajak materi PPh pasal 21 sebagai berikut: (1) Penelitian pengembangan bahan ajar berupa *e-book* berbasis *android* hanya dilakukan sampai tahap develop saja. Peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya melanjutkan hingga tahap disseminate untuk mengetahui efektivitas *e-book* berbasis *android* sehingga bisa diterapkan pada kegiatan pembelajaran yang sebenarnya, dan sebagai tambahan literasi akuntansi bagi perpustakaan sekolah; (2) Penelitian pengembangan bahan ajar berupa *e-book* berbasis *android* dengan pendekatan saintifik menyajikan tugas dengan pendekatan saintifik yang meliputi kegiatan 5M yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Dalam kegiatan pengamatan hanya menggunakan ilustrasi dan gambar pada setiap KD, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar yang dengan inovasi yang lebih menarik.¹⁰⁶

5. Verdiana Puspitasari (2020) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan *Book Creator* untuk Pembelajaran Bipa di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model diferensiasi mendapatkan nilai dari hasil validasi ahli materi sebesar

¹⁰⁶ Irma Fitriani, *Pengembangan E-Book Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran*, Jurnal Pendidikan Akuntansi, Vol. 7, No. 1, 2019

92,22%, yang berarti bahwa perangkat pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk uji coba. Perangkat pembelajaran juga mendapatkan nilai dari hasil validasi ahli desain sebesar 92%, yang berarti perangkat pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk uji coba. Hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran model diferensiasi ini diperoleh hasil yang positif dengan prosentase hasil rating sebesar 82%, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penerapan produk yang dikembangkan. Peneliti memberikan saran yaitu sebagai berikut: (1) Perangkat ini masih jauh dari kesempurnaan dan perlu dikembangkan lagi agar nantinya benar-benar dapat menjadi perangkat yang baik, menarik, dan dapat digunakan di kondisi lapangan yang berbeda-beda. (2) Perangkat ini perlu dikembangkan dan diuji cobakan lebih luas sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih baik karena dalam penelitian ini peneliti hanya melibatkan sedikit responden. (3) Dalam menggunakan perangkat ini hendaknya juga memperhatikan karakteristik peserta didik karena tidak semua peserta didik mampu menerima atau menyerap materi menggunakan model pembelajaran diferensiasi. (4) Selain itu, koneksi internet dan kesiapan iPad juga perlu diperhatikan karena meskipun dapat digunakan secara *offline* tetapi tetap memerlukan jaringan internet ketika peserta didik memerlukan gambar dari internet. Guru hendaknya dapat menyelesaikan masalah teknis apabila terjadi masalah pada koneksi internet. (5) Penelitian ini dapat juga dilakukan pada mata pelajaran lain, tidak hanya di kelas BIPA.¹⁰⁷

Peneliti dalam melakukan penelitian, harus mengkaji ulang dengan penelitian yang sudah ada. Hal ini bertujuan agar dapat membedakan penelitian

¹⁰⁷ Verdiana Puspitasari, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran Bipa di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam*, *Jurnal Education and Development*, Vol. 8, No. 4 Nopember 2020

yang akan dilakukan dengan penelitian yang sudah ada. Adapun penelitian tersebut dapat disajikan pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Agung Widodo Dengan Judul Jurnalnya Yaitu Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) Terintegrasi dengan Al-Islam Kemuhamma diyahan Bahasa Arab (ISMUBA) di SD/MI Muhammadiyah.	Mengembang kan bahan ajar pada mata pelajaran PJOK dan sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D	Penelitian ini berupa jurnal. Titik dari produk ini mengembangkan prototype menjadi bahan ajar PJOK. Penelitian ini dilakukan SD/MI Muhammadiyah. Peneliti menggunakan 3 tahap yang selanjutnya di hitung presentasenya untuk menunjukkan bahan ajar yang baik.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam proses pembelajaran dengan adanya pengembangan bahan ajar dengan nilai presentase 74,09%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan inovasi baru dalam mengembangkan bahan ajar.
Nurhairunnis ah dengan judul penelitian tesis yaitu Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMK Kelas X.	Proses pengembangannya menggunakan penelitian R&D	Penelitian ini berupa penelitian tesis. Titik dari produk ini mengembangkan sebuah bahan ajar. Penelitian ini dilakukan di SMK PIRI 1 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Selanjutnya dihitung bahwa dalam pengembangan bahan ajar memenuhi kriteria valid.	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan menghasilkan bahan ajar interaktif dalam bentuk digital yang dikemas menggunakan <i>Compact Disk</i> yang dilengkapi buku petunjuk dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar pendukung pembelajaran matematika, Produk yang dihasilkan dinilai sangat layak untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan subyek uji coba, dan produk yang dihasilkan efektif meningkatkan

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
			pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta, terbukti dengan nilai rata-rata pretest sebesar 22,65 meningkat pada posttest sebesar 74,23 dengan nilai skor 0,71.
Reni Novitasi dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui bermain dengan Media hula hoop pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong.	Dalam proses penelitiannya memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada siswa	Penelitian ini berupa jurnal. Tujuan dari penelitian ini tidak menghasilkan suatu produk. Objek dari penelitian ini yaitu PAUD As-Syafaqoh.	Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa bermain dengan media hula hoop dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Dibuktikan dengan peningkatan Kapasitas Motorik Kasar pada anak, terlihat pada pertemuan siklus I pada aspek kekuatan dan keseimbangan nilai rata-rata mencapai 2,27 dengan kriteria Cukup, kemudian pada siklus II pertemuan ketiga mencapai 4,3 dengan kriteria Baik.
Irma Fitriani dengan judul Pengembangan <i>E-Book</i> Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran.	Proses pengembangannya mengembangkannya berupa <i>E-book</i> berbasis android dengan menggunakan penelitian R&D	Penelitian ini berupa penelitian jurnal. Titik dari produk ini mengembangkan sebuah <i>E-book</i> berbasis android. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Buduran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.	Berdasarkan hasil pengembangan ini menunjukkan hasil kelayakan materi sebesar 81,69% dengan kriteria sangat baik, kelayakan Bahasa sebesar 90% dengan kriteria sangat baik, dan kelayakan grafis sebesar 85,45% dengan kriteria sangat baik. Rata-rata ke-tiga komponen tersebut adalah sebesar 84,71%. Rata-rata persentase respon peserta didik adalah sebesar 90,90% dengan kriteria sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
Verdiana Puspitasari dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan <i>Book Creator</i> untuk Pembelajaran Bipa di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam.	Proses pengembangannya menggunakan perangkat pembelajaran dengan model differensiasi menggunakan book creator. Dengan menggunakan penelitian R&D	Penelitian ini berupa jurnal. Model rancangan produk menggunakan model pembelajaran diferensiasi yang menggunakan teori dari Hocket mengenai proses perencanaan dan implementasi pembelajaran diferensiasi. Model SAMR yang dikembangkan oleh Puentedura juga digunakan untuk mengembangkan penggunaan <i>Book Creator</i> dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui dua hal yakni, validasi dua ahli yang digunakan untuk menilai kelayakan perangkat pembelajaran dan revisi jika diperlukan, dan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon dan pendapat peserta didik tentang pengembangan model ini di kelas	<i>e-book</i> berbasis <i>android</i> dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran administrasi pajak dapat dinyatakan sangat baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran
			Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model diferensiasi mendapatkan nilai dari hasil validasi ahli materi sebesar 92,22%, yang berarti bahwa perangkat pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk uji coba. Perangkat pembelajaran juga mendapatkan nilai dari hasil validasi ahli desain sebesar 92%, yang berarti perangkat pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk uji coba. Hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran model diferensiasi ini diperoleh hasil yang positif dengan prosentase hasil rating sebesar 82%, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penerapan produk yang dikembangkan.

Penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan dalam mengembangkan suatu produk namun terdapat juga perbedaan diantara penelitian terdahulu dan penelitian sekarang. Perbedaannya terletak pada proses pengembangannya, desain, serta materi yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis *digital* yang mengadopsi dari salah satu jenis *software* berupa *book creator digital* dalam pendidikan jasmani kelas V. Pengembangan ini menggunakan teori pengembangan dari Borg and Gall. Desain bahan ajar disusun berdasarkan *software book creator* yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar terutama pada masa pandemi, karena siswa tidak dapat melakukan proses pembelajaran secara tatap muka langsung.