

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. *Sustainable Development Goals*

*Sustainable Development Goals* atau biasa disebut dengan SDGs merupakan salah satu bentuk program jangka panjang untuk mengoptimalkan semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh setiap negara. SDGs disahkan langsung oleh PBB (Persatuan Bangsa Bangsa) pada 25 September 2015 di New York. Program ini direncanakan dapat mencapai 17 tujuan dan 169 target pada tahun 2030. Salah satu tujuan dari 17 tujuan yang diprogramkan adalah pendidikan berkualitas yaitu menjamin kualitas pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat untuk semua.<sup>1</sup> Hal tersebut sesuai dengan ayat Al-Qur'an yang membahas mengenai pentingnya pendidikan pada Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ  
آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ  
خَبِيرٌ

Artinya “Wahai orang – orang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majlis-majlis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untkmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu, “Maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang – orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan”.

Surat Al-Mujadilah ayat 11 tersebut berkaitan erat dengan pendidikan, baik pendidikan di dalam keluarga, sekolah, masyarakat dan pusat pendidikan lainnya. Pentingnya

---

<sup>1</sup> Fahmi Irhamsyah, “Sustainable Development Goals (SDGs) Dan Dampaknya Bagi Ketahanan Nasional Dampaknya Bagi Ketahanan Nasional,” *Jurnal Kajian LEMHANNAS RI* (2019): 45–54.

mempunyai ilmu tidak hanya dirasakan oleh diri sendiri tetapi mempunyai ilmu juga berdampak pada sosial bahkan juga negara. Ayat tersebut memberikan gambaran bahwa membagi kaum beriman menjadi dua kelompok besar, yaitu kaum beriman dan beramal sholeh serta kaum beriman dan beramal sholeh yang disertai dengan ilmu pengetahuan. Derajat kelompok yang kedua yaitu kaum beriman dan beramal sholeh yang disertai dengan ilmu pengetahuan memiliki derajat lebih tinggi dari kaum yang beriman dan beramal sholeh.<sup>2</sup>

Pendidikan berperan dalam menciptakan generasi muda sebagai *agent of producer* yang mampu menciptakan perubahan yang nyata. Pendidikan juga menjadi tumpuan dalam mendorong pencapaian tujuan dan sasaran pembangunan berkelanjutan dalam era *Sustainable Development Goals*. Sehingga diharapkan melalui pendidikan mampu meningkatkan daya saing Indonesia dalam mendukung SDGs 2030. Hal tersebut juga dijelaskan di dalam Al-Qur'an surat Ar – Ra'ad ayat 11 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيَّرُوهُمَا بِمَا بَأْسُهُمْ

Artinya “Sesungguhnya Allah tidak mengubah suatu kaum sampai mereka sendiri yang mengubahnya.”

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa perubahan sosial tidak dapat dilakukan oleh seorang individu, masyarakat melakukan perubahan pada sisi dalam mereka (tekad dan kemauan keras). Perubahan ini menyangkut banyak hal seperti kekayaan, kemiskinan, kesehatan, dan kemuliaan. Ayat tersebut juga menegaskan bahwa perubahan yang dilakukan oleh Allah juga harus didahului oleh perubahan yang dilakukan oleh masyarakat itu sendiri.<sup>3</sup>

## 2. *Education for Sustainable Development*

Pendidikan yang berorientasi pada lingkungan alam dan sosial disebut sebagai *Education for Sustainable Development* atau biasa disingkat dengan ESD. Berbeda dengan pendidikan yang hanya dipahami sebagai sarana untuk menyelesaikan masalah dan mendapatkan kesejahteraan dan status sosial. *Education for Sustainable Development* memiliki tujuan

---

<sup>2</sup> Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2007), hal. 14

<sup>3</sup> M. Quraish Shihab. 2007. “*Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al – Qur'an*”. Jakarta: Lentera Hati. Hal. 569

meningkatkan kapasitas dan komitmen yang dibutuhkan dalam membangun masyarakat yang sustainable, dimana saat pengambilan keputusan individu maupun kelompok mempertimbangkan penghematan dan proses ekologis alam sehingga kualitas kehidupan meningkat baik saat ini maupun di masa yang akan datang.<sup>4</sup>

*Education for Sustainable Development* merupakan program pendidikan yang mengajarkan individu sejak usia dini untuk mengurangi ketergantungan individu pada sumber daya alam dan sosial.<sup>5</sup> Tujuan dari *Education for Sustainable Development* adalah untuk mendorong siswa sebagai warga belajar yang berhasil, percaya diri, bertanggungjawab, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kesejahteraan dan keharmonisan.<sup>6</sup> Hal ini sangat penting mengingat kesadaran akan pentingnya aktifitas ramah dan pemberdayaan lingkungan tidak dapat ditumbuhkan dalam waktu singkat, melalui sekali atau dua kali pemberian penyuluhan atau pelatihan.<sup>7</sup>

Pendidikan yang Sustainable adalah pendidikan yang dilakukan dengan menekankan pada kemampuan individu atau kelompok untuk mempertimbangkan dimensi alam dan sosial dalam proses pengambilan keputusan sosial, ekonomi maupun politik, sehingga dapat menemukan kebutuhan saat ini dengan tidak mencederai kebutuhan yang akan datang.<sup>8</sup> Secara umum, pengetahuan tentang *Education for Sustainable Development* dapat ditinjau melalui dua perspektif yaitu perspektif sosial budaya dan lingkungan. Perspektif sosial budaya meliputi hak asasi manusia, perdamaian, keamanan, kesetaraan gender,

---

<sup>4</sup> Bulan Prabawani and Universitas Diponegoro, *Education for Sustainable Development : Pembentukan Karakter Dan Perilaku Berkelanjutan*, 2021.

<sup>5</sup> Siraj-Blatchford, J., Smith, K. C., & Samuelsson, I. P. 2005. "Education for Sustainable Development in the Early Years". OMEP, World Organization for Early

<sup>6</sup> Osman, A., Ladhani, S., Findlater, E., & McKay, V. 2017. "A Curriculum Framework for Enabling the Sustainable Development Goals".

<sup>7</sup> Anastasia Nasibulina, "Education for Sustainable Development and Environmental Ethics," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 214, no. June (2015): 1077–1082.

<sup>8</sup> Lavanya, B., & Saraswathi, S. 2014. "Education for Sustainable Development. National Conference on Management and Sosial 57 Sciences – Its Impact on Sustainable Development", 5, 132 – 136. <http://www.unesco.org>

keragaman budaya, dan pemahaman anatar budaya, kesehatan, HIV/AIDS, dan pemerintahan.<sup>9</sup>

Pembangunan berkelanjutan memiliki tiga perspektif penting yang terbagi menjadi ekonomi, lingkungan, dan sosial budaya. Ketiga perspektif tersebut terdiri dari 15 komponen seperti pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Komponen ESD (*Education for Sustainable Development*)**

Sosial – Budaya	Lingkungan	Ekonomi
1. Hak asasi manusia	8. sumber daya alam	13. pengurangan kemiskinan
2. Keamanan	9. perubahan cuaca	14. tanggung jawab perusahaan (CSR)
3. Kesetaraan gender	10. pembangunan pedesaan	15. Ekonomi pasar
4. Keragaman budaya dan pemahaman lintas budaya	11. urbanisasi berkelanjutan	
5. Kesehatan	12. pencegahan dan penanganan bencana	
6. HIV / AIDS		
7. Tata kelola		

Semua kompen di atas dari ketiga perspektif *Education for Sustainable Development* belum cukup operasional jika diimplementasikan dalam pembelajaran ditingkat satuan pendidikan. Untuk kepentingan pendidikan masih diperlukan penjabaran lebih lanjut. Pada penelitian ini akan mengangkat *Education for Sustainable Development* pada perspektif sosial budaya, berikut ini adalah penjabaran dari komponen sosial budaya yang dapat dilihat pada tabel 2.2

<sup>9</sup> Michalos, A. C., Creech, H., McDonald, C., & Kahlke, P. M. H. 2011. “*Knowledge, Attitudes and Behaviours. Concerning Education for Sustainable Development: Two Exploratory Studies. Social Indicators Research*”, 100 (3). <http://doi.org/10.1007/s11205-010-9620-9>

**Tabel 2.2 Aspek – Aspek dalam Perspektif ESD (Sosial-Budaya)**

<b>No.</b>	<b>Komponen <i>Education for Sustainable Development</i></b>	<b>Aspek – Aspek dalam Perspektif <i>Education for Sustainable Development</i> (Sosial – Budaya)</b>
<b>1.</b>	<b>Hak Asasi Manusia</b>	Hak untuk hidup
		Hak berkeluarga dan melanjutkan keturunan
		Hak untuk mengembangkan diri
		Hak atas kebebasan pribadi
		Hak atas rasa aman
		Hak memperoleh keadilan
		Hak turut serta dalam pemerintahan
		Hak atas kesejahteraan
		Hak wanita
		Hak anak
<b>2.</b>	<b>Keamanan</b>	Hidup rukun damai, kasih sayang, dan tolong menolong dalam keluarga, lingkungan, masyarakat, bangsa, dan dunia.
		Hidup saling bertoleransi
		Bersikap sportif, objektif, dan menjadi suri tauladan
		Rendah hati, santun, dan saling menghargai
		Jujur, dan tanggungjawab
		Persatuan dan kesatuan bangsa (NKRI)
<b>3.</b>	<b>Kesetaraan Gender</b>	Kesadaran terhadap terhadap orientasi seksual dan relasi yang setara antara laki-laki dan perempuan.
		Persamaan hak atas pendidikan dan kesehatan
		Persamaan hak mendapatkan pekerjaan / jabatan.
		Persamaan terhadap hukum

No.	Komponen <i>Education for Sustainable Development</i>	Aspek – Aspek dalam Perspektif <i>Education for Sustainable Development</i> (Sosial – Budaya)
		Persamaan hak terhadap agama. Persamaan hak hak untuk bernegara Peran serta / partisipasi termasuk mengutarakan aspirasi, pendapat (memperjuangkan kodrat) Persamaan hak terhadap reproduksi
4.	<b>Keragaman Budaya dan Pemahaman Lintas Budaya</b>	Menghargai perbedaan suku, agama, ras, dan antar golongan, dan budaya. Rukun dalam kemajemukan (kebhinekaan) dan menghargai ciri khas budaya lokal. Kerjasama dan toleransi antar suku, agama, ras, dan antar golongan dan budaya. Memberikan kesempatan dan peluang dalam mengembangkan kebudayaan suku bangsa. Menghargai / apresiasi terhadap keberagaman karya seni tari, lukis, teater, patung, suara dan musik. Menghargai keberagaman nilai – nilai, aturan, dan budaya setempat.
5.	<b>Kesehatan</b>	Kesadaran diri untuk hidup bersih, sehat jiwa dan raga (pengetahuan, sikap, dan perilaku). Menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan sekitar.
6.	<b>HIV / AIDS</b>	Pemahaman tentang HIV (termasuk penyebabnya). Kesadaran diri tentang bahaya HIV. Cara penanggulangan HIV.
7.	<b>Tata Kelola</b>	Musyawarah dan mufakat dalam mengambil keputusan. Pelayanan kehidupan publik (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan, transportasi dsb).

No.	Komponen <i>Education for Sustainable Development</i>	Aspek – Aspek dalam Perspektif <i>Education for Sustainable Development</i> (Sosial – Budaya)
		Mengenal aturan – aturan yang berlaku dalam pemerintahan desa, kecamatan, kab / kota, propinsi dan nasional) serta sanksi bagi yang melanggar.
		Mengenal struktur dan lembaga pemerintahan (desa, kecamatan, kab / kota, propinsi, dan nasional).
		Menjaga keutuhan NKRI.
		Akuntabilitas publik (pelayanan, pertanggungjawaban, dan penyalahgunaan wewenang, miskonsepsi).
		Kerjasama antarnegara (dalam cakupan ASEAN, ASIA, ASIA – PASIFIK dll).

### 3. Permainan Tradisional Indonesia

#### 3.1 Pengertian Permainan tradisional

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, setiap wilayah yang ada di Indonesia memiliki keunikan tersendiri dengan perbedaan yang ada. Akan tetapi dengan adanya perbedaan budaya disetiap wilayahnya Indonesia menjadi negara yang kaya akan budaya dan keanekaragaman, salah satunya adalah keanekaragaman permainan tradisional yang ada di setiap wilayah di Indonesia. Pada dasarnya kata permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati. Jadi kata permainan merupakan sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang di dimainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh – sungguh, biasa saja.<sup>10</sup> Dan menurut Misbach, permainan merupakan situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan suatu tindakan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan

<sup>10</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ( Jakarta : Pusat Bahasa, 2008 ), hal. 968

tertentu. Menurut Yunus Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan.<sup>11</sup>

Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat Permainan tradisional merupakan alternatif yang kaya akan nilai budaya dan bahkan hampir tanpa adanya pelestarian. Permainan tradisional yang ada mirip dengan olahraga yakni memiliki aturan main dan mampu memberikan kesenangan, relaksasi, kegembiraan dan tantangan. Guna memfasilitasi pengembangan kemampuan sosial anak memanfaatkan permainan tradisional sebagai modal budaya yang dimiliki Indonesia sebagai fasilitasnya. Mengembangkan kemampuan sosial anak bisa berlangsung di lingkungan sekolah, rumah dan di masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan surat al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya “Hai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki – laki dan seorang perempuan dan menjadikanmu berbangsa – bangsa dan bersuku – suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha mengenal.”

Ayat di atas menegaskan bahwa walaupun manusia diciptakan terdiri dari bersuku – suku tetapi hendaklah mereka saling kenal – mengenal dan jangan merasa bahwa masing – masing lebih unggul dari suku lainnya, karena menurut Allah tidak ada yang membedakan, kecuali Taqwa. Oleh karena itu, salah satu isi pendidikan yang harus disampaikan kepada anak didik adalah pandangan bahwa Islam mengajarkan persamaan derajat, tidak boleh

---

<sup>11</sup> Mulyani, novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : DIVA Press.

melakukan diskriminasi baik atas dasar status ekonomi, status sosial, warna kulit, suku atau ras.<sup>12</sup>

Sementara menurut Subagiyo mendefinisikan permainan tradisonal sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak – anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Dalam permainan tradisonal seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Keterlibatan permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa ada kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.<sup>13</sup>

Menurut Mutiah (2010) Pada dasarnya, semua jenis permainan mempunyai tujuan yang sama yaitu bermain dengan menyenangkan, beberapa jenis permainan yaitu :

- a. Permainan sensorimotor, yaitu perilaku yang diperlihatkan bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan skema sensorimotor.
- b. Permainan praktis, yaitu melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan baru sedang dipelajari.
- c. Permainan pura-pura (simbolis), yaitu terjadi ketika anak menstransformsikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol.
- d. Permainan sosial, yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.
- e. Permainan fungsional, yaitu permainan pertama yang dilakukan pada awal masa kanak-kanak di mana anak mengulang –ulang kegiatan sederhana dan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya. Permainan ini berguna untuk meningkatkan motorik anak.

---

<sup>12</sup> Muhammad Nur Effendi, “Pendidikan Sosial Budaya Dalam Perspektif Al Qur’an,” *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2, (2015): 79–96, <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1833>.

<sup>13</sup> Mulyani, novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : DIVA Press. Hal.47

- f. Permainan konstruktif, yaitu terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam kreasi atau konstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri.
- g. *Game*, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali bersifat kompetisi.

Jenis permainan secara umum dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Fenomena permainan modern telah melahirkan suatu pemikiran pentingnya kembali memperkenalkan jenis permainan tradisional pada anak. Permainan modern lebih banyak berupa permainan statis. Anak lebih banyak bermain sendiri, kurang peduli pada lingkungan sehingga kemampuan sosial anak kurang dapat berkembang. Secara fisik hanya bagian anggota tubuh tertentu yang digunakan sehingga rentan memunculkan kelelahan. Secara emosi anak-anak akan cenderung sulit mengontrol emosinya karena cenderung ingin menang dan perasaan sangat kecewa bila mengalami kegagalan, gembira yang berlebihan ketika mengalami kemenangan. Bahkan sering dijumpai perasaan kecewa atau gembira yang berlebihan hingga anak melakukan tindakan destruktif dengan merusak barang yang ada di depannya.

### 3.2 Manfaat Permainan Tradisional

Menurut Subagiyo, permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat yaitu:

- a. Anak lebih kreatif.
- b. Dapat digunakan sebagai terapi anak.
- c. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
- d. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak.
- e. Mengembangkan kecerdasan logika.
- f. Mengembangkan kecerdasan kinestetik.
- g. Mengembangkan kecerdasan natural.
- h. Mengembangkan spasial anak mengembangkan kecerdasan musikal anak.
- i. Mengembangkan kecerdasan spiritual.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Mulyani, novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : DIVA Press. Hal. 49

### 3.3 Macam-Macam Permainan Tradisional

#### a. Patil Lele

Patil lele merupakan permainan tradisional yang berasal dari Sumatra Barat. Permainan ini memiliki nama yang berbeda di setiap daerah seperti Benthik, Gatrik, dan Tak kadal. Patil lele dimainkan secara berkelompok yaitu kelompok pemukul dan kelompok penangkap, masing-masing kelompok dapat terdiri dari 2-4 orang.<sup>15</sup> Pada permainan ini dalam bermain menggunakan alat dari batang bambu yang memiliki dua ukuran yang berbeda, untuk itu biasanya dalam memainkan permainan ini biasanya dimainkan di luar ruangan seperti di halaman rumah, dan lapangan, tidak ada aturan khusus dalam bermain permainan gatrik. Permainan patil lele dapat dilihat pada Gambar 2.1

**Gambar 2.1 Permainan Patil Lele**



#### b. Jamuran

Jamuran merupakan salah satu permainan dari Jawa Tengah. Dinamakan jamuran karena pola barisan para pemain membentuk lingkaran dengan salah satu pemain di dalam lingkaran yang menggambarkan batang jamur. Permainan Jamuran dapat dilihat seperti pada Gambar 2.2

---

<sup>15</sup> Mulyani, Novi. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.

**Gambar 2.2 Permainan Jamuran**

Permainan jamuran biasanya dimainkan di luar ruangan dengan jumlah pemain lebih dari 3 orang. Dapat dimainkan oleh anak-anak baik laki-laki maupun perempuan. Pada permainan Jamuran memiliki manfaat bagi anak untuk mengekspresikan diri dengan bernyanyi dan bergerak, selain itu juga dapat melatih anak untuk fokus dan konsentrasi. Dalam memainkan permainan jamuran tidak memerlukan alat. Untuk itu, jamuran merupakan permainan tradisional tanpa alat.

c. Boneka Wayang

Boneka wayang merupakan sebuah permainan yang terbuat dari bagian tanaman akan tetapi tidak semua tanaman dapat digunakan sebagai bahan utama membuat boneka wayang. Tanaman yang dapat digunakan sebagai bahan dalam membuat boneka wayang seperti tangkai dan daun ketela, kulit jagung, jerami padi, batang dan daun pisang. Permainan boneka wayang biasanya dimainkan oleh anak-anak pedesaan dan tidak terdapat aturan khusus dalam bermain permainan boneka wayang. Dalam bermain anak-anak cukup menggerakkan bagian tubuh boneka, sedangkan dalam membuat boneka wayang cukup mudah yaitu dengan menganyam tumbuhan hingga membentuk seperti boneka wayang. Bentuk boneka wayang dapat dilihat pada Gambar 2.3

**Gambar 2.3 Permainan Boneka wayang**

d. **Cublak-cublak Suweng**

Permainan cublak-cublak suweng merupakan permainan tradisional khas dari Jawa Tengah. Permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan yang terdiri dari 4 – 8 orang pemain dengan satu pemain berperan sebagai meja dan pemain selebihnya sebagai penggerak kerikil yang diiringi lagu cublak-cublak suweng. Dalam bermain permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas karna dapat dimainkan di dalam dan di luar ruangan. Manfaat bermain cublak-cublak suweng antara lain dapat melatih kesabaran, kekompakan, dan melatih gerak motorik halus. Permainan Cublak-cublak suweng dapat dilihat pada Gambar 2.4

**Gambar 2.4 Permainan Cublak-cublak Suweng**

e. Dingklik Oglak-aglik

Dingklik Oglak-aglik merupakan permainan khas dari Jawa Tengah yang dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan. Dalam bermain Dingklik oglak-aglik biasanya dimainkan diluar ruangan dan dimainkan oleh 2 kelompok yang terdiri dari 3-5 orang di setiap kelompok dan dimainkan dengan kompetisi. Permainan Dingklik Oglak-aglik dimainkan dengan cara semua pemain dalam satu kelompok berdiri melingkar saling membelakangi dan berpegangan tangan, sedangkan salah satu kaki dari setiap anggota kelompok saling bertaut, dan dengan satu kaki yang menapak setiap kelompok harus bergerak melingkar dengan diiringi lagu dingklik oglak-aglik. Kelompok yang paling lama bertahan dan bergerak adalah tim yang menang. Permainan Dingklik Oglak-aglik dapat dilihat pada Gambar 2.5

**Gambar 2.5 Permainan Dingklik Oglak-aglik**



f. Congklak

Congklak merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang berasal dari Jawa Barat, akan tetapi di setiap daerah memiliki nama yang berbeda. Di Jawa Tengah permainan congklak disebut dengan *Dhakon*. Dalam bermain congklak alat yang digunakan adalah papan kayu yang memiliki 16 lubang dengan 7 lubang di setiap sisi yaitu kanan dan kiri yang masing-masing lubang diisi dengan 7 biji congklak, serta 2 lubang besar di setiap sisi. Permainan congklak sangat mudah dimainkan dan tidak memerlukan tempat yang luas karena permainan ini dapat dimainkan di dalam ruangan dengan minimal 2 orang pemain. dalam bermain pemain melakukan proses bermain secara

bergantian dengan mengambil biji congklak pada salah satu lubang di papan congklak kemudian mengisi setiap lubang yang dilewati dengan biji congklak. Permainan congklak dapat dilihat pada Gambar 2.6

**Gambar 2.6 Permainan Congklak**



g. Rorodaan

Rorodaan merupakan permainan tradisional suku Sunda di Jawa Barat. Rorodaan dibuat dari kayu. Cara bermainnya sangat mudah, hanya membutuhkan dorongan kaki. Biasanya anak-anak yang tinggal di daerah perbukitan menggunakan rorodaan ini di medan jalan yang menurun. Seru sekaligus menantang. Yang membedakan permainan ini antar satu daerah adalah bentuk dari Rorodaan yang digunakan. Perbedaannya dapat terlihat dari bentuk dudukan, stang kemudi, ataupun bentuk hiasan roda. Cara memainkan permainan ini sangat mudah. Dibutuhkan 2 orang dalam satu kali permainan, satu sebagai pendorong dan lainnya sebagai pengemudi atau yang mengarahkan Rorodaan, dan saling bergantian. Biasanya, Rorodaan dimainkan secara berkompetisi dan yang tercepat sampai adalah tim yang menang. Permainan Rorodaan dapat dilihat seperti pada Gambar 2.7

**Gambar 2.7 Permainan Rorodaan**

#### h. Boi-boian

Permainan Boi-boian merupakan salah satu permainan tradisional khas dari Jawa Barat. Permainan ini biasa dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi seiring berjalannya waktu permainan ini dapat dimainkan baik laki-laki ataupun perempuan. Permainan ini juga populer di pulau Jawa dengan nama yang berbeda, di Jawa Tengah dinamakan Gaprek Kempung, di Jawa Timur dinamakan Gebokan.<sup>16</sup> Dalam melakukan permainan Boi-boian, hanya memerlukan pecahan genting atau gerabah yang terbuat dari tanah liat yang mudah ditemukan. Selain itu, bola yang berukuran sedang seperti bola kasti atau bola tenis juga diperlukan sebagai senjata. Akan tetapi, biasanya anak-anak di pedesaan menggunakan gulungan plastik dan kertas yang diikat seperti bola. Permainan ini biasanya dilakukan di luar ruangan seperti di halaman rumah atau lapangan. Permainan Boi-boian tidak memiliki aturan khusus dalam jumlah orang tetapi biasanya dimainkan sekitar 3-6 orang. Permainan Boi-boian dapat dilihat pada Gambar 2.8

---

<sup>16</sup> Mulyani, Novi. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.

**Gambar 2.8 Permainan Boi-boian**

i. Pletokan

Pletokan adalah nama salah satu permainan tradisional Indonesia yang terbuat dari bambu. Pletokan merupakan permainan khas Indonesia yang berasal dari Betawi, akan tetapi tersebar diseluruh pulau Jawa dan memiliki nama yang berbeda-beda. Di Jawa Barat memiliki nama Bebeletokan, di Jawa Timur disebut dengan Torcetoran, sedangkan di Jawa Tengah memiliki nama yang sama yaitu Pletokan.<sup>17</sup> Pletokan biasanya dimainkan oleh anak laki-laki yang, permainan tersebut terbuat dari bambu dengan peluru berupa lenca atau dapat berupa kertas yang dibasahi dan dibentuk bulat kecil. Permainan pletokan sebaiknya dimainkan diluar ruangan. Dalam memainkan pletokan ini biasanya terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok penyerang dan kelompok bertahan dengan jumlah masing- masing kelompok sesuai kesepakatan pemain. Permainan Pletokan dapat dilihat pada gambar 2.9

---

<sup>17</sup> Mulyani, Novi. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.

**Gambar 2.9 Permainan Pletokan**

- j. Rangku Alu  
Rangku Alu merupakan permainan tradisional yang berasal dari Nusa Tenggara Timur, dalam bermain permainan ini hanya menggunakan 4 batang bambu, untuk itu permainan rangku alu termasuk permainan yang menggunakan alat. Dalam bermain permainan rangku alu, biasanya dimainkan diluar ruangan dengan jumlah pemain 8 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok pemain yaitu kelompok pemegang bambu dan kelompok bermain. Permainan rangku alu memiliki manfaat bagi pemainnya karena dapat melatih gerak motorik, konsentrasi, dan kekompakan. Permainan rangku alu dapat dilihat pada Gambar 4.10

**Gambar 4.10 Permainan Rangku Alu**

- k. Kelayangan Dandang  
Kelayangan Dandang merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang berasal dari Kalimantan Selatan, sedangkan di setiap daerah memiliki sebutan yang berbeda di Aceh disebut dengan Geulang Tunang, di Jawa Barat disebut dengan Pathekan, sedangkan di Jawa Tengah disebut dengan Layangan Sendaren dan di

Madura disebut dengan Lajangan.<sup>18</sup> Permainan Kelayangan Dandang memiliki keunikan dari layangan pada umumnya yaitu memiliki ukuran yang sangat besar dan memiliki suara yang unik ketika diterbangkan. Permainan ini dapat dimainkan di luar ruangan seperti lapangan dan sawah setelah panen raya. Dalam bermain Kelayangan Dandang minimal memerlukan 2 orang yaitu sebagai pemegang layangan dan pemegang benang. Permainan Kelayangan Dandang dapat dilihat pada gambar 4.11

**Gambar 4.11 Permainan Kelayangan Dandang**



#### 4. Bahan Ajar

##### 4.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan materi dalam sebuah pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran atau sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang merepresentasikan konsep yang mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi.<sup>19</sup> Bahan ajar dapat didefinisikan sebagai seperangkat atau alat yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan – batasan dan cara mengevaluasi yang sudah didesain secara sistematis dan

<sup>18</sup> Mulyani, Novi. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.

<sup>19</sup> Ina Magdalena et al., “Analisis Bahan Ajar,” *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2020): 311–326, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi.<sup>20</sup>

Berdasarkan bentuknya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

1. Bahan ajar cetak  
Sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang berfungsi sebagai keperluan pembelajaran atau menyampaikan informasi. Contohnya: modul, LKPD, maket, dan handout.
2. Bahan ajar audio  
Semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengarkan oleh individu atau kelompok dalam pembelajaran. Contohnya: radio, kaset, dan compact disk audio.
3. Bahan ajar audio – visual  
Segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak dalam proses pembelajaran. Contohnya: video, film, dan *compact disk*.
4. Bahan ajar interaktif  
Kombinasi dari dua atau lebih media seperti audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video. Contohnya: *compact disk* interaktif.<sup>21</sup>

#### 4.2 Bahan Ajar Populer

Bahan Ajar Populer merupakan karya ilmiah dengan pembahasan mengenai masalah kekinian suatu keilmuan dengan merangkum hasil-hasil penelitian yang terbaru dengan menekankan pada aspek teori, panduan penjelasan atas suatu langkah panduan atau suatu bentuk kajian yang dicetak dalam format buku serta susunan dalam bagian per bagian atau bab per bab yang dibuat secara berkesinambungan dan bertautan.<sup>22</sup> Yang membedakan antara bahan ajar dengan bahan ajar populer yaitu pada bahan ajar populer disajikan dengan bahasa umum yang mudah

---

<sup>20</sup> Ek Ajeng et al., “Implementasi Aplikasi Wingeom” 01, no. 02 (2018): 112–121.

<sup>21</sup> Andi Prastowo., “Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar yang Inovatif . Yogyakarta: DIVA Press. (2012).

<sup>22</sup> Nurfatma Nurfatma, Dharmono Dharmono, and Sri Amintarti, “Validitas Buku Ilmiah Populer Etnobotani Tumbuhan *Leucosyke Capitellata* Di Kawasan Hutan Bukit Tamiang Kabupaten Tanah Laut,” *Wahana-Bio: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya* 12, no. 2 (2020): 115.

dipahami masyarakat dan ditampilkan secara menarik, sehingga masyarakat lebih tertarik untuk membacanya. Selain itu, bahan ajar populer ditujukan untuk membangkitkan motivasi pembaca terhadap suatu pemecahan masalah.<sup>23</sup>

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa karakteristik bahan ajar populer memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menggunakan bahasa yang sederhana
- b. Dikemas dengan tampilan yang sederhana dan menarik
- c. Materi dan penjelasan yang disampaikan mudah dipahami

## 5. Konsep IPA

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA berasal dari terjemahan dari *natural science*, *natural* yang berarti hubungan dengan alam dan *science* dapat diartikan sebagai ilmu. IPA membahas tentang gejala – gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.<sup>24</sup> Merujuk pada pengertian IPA, hakikat IPA meliputi empat unsur utama, yaitu:

- a. Proses : prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah yang meliputi pengamatan, penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen, percobaan atau penyelidikan, pengujian hipotesis melalui eksperimen, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.
- b. Sikap : rasa ingin tahu tentang obyek, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar.
- c. Produk : dapat berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.
- d. Aplikasi : penerapan metode atau kerja ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari – hari.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Erna Suwarni, “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lokal Materi Keanekaragaman Laba-Laba Di Kota Metro Sebagai Sumber Belajar Alternatif Biologi Untuk Siswa Sma Kelas X,” *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 6, no. 2 (2015): 86–92.

<sup>24</sup> Suwatomo, U. 2006. “*Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*”. Jakarta: Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

<sup>25</sup> Juhji. 2015. “*Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah*”. Primary Vol. 7 No.1

## 5.1 Materi IPA kelas VIII Jenjang SMP/MTs

### a. Sistem Gerak pada Manusia

Sistem gerak pada manusia adalah semua organ yang saling berkaitan pada tubuh yang membuat manusia dapat bergerak. Organ-organ yang menjadi pendukung gerak tubuh manusia diantaranya tulang, sendi dan Otot. Manusia dapat bergerak karena ketiga organ tersebut saling bekerjasama dan berkesinambungan. Hal tersebut sesuai dengan penjelsan Qur'an surat Hud ayat 56:

إِنِّي تَوَكَّلْتُ عَلَى اللَّهِ رَبِّي وَرَبِّكُمْ مَا مِنْ دَابَّةٍ إِلَّا هُوَ آخِذٌ  
بِنَاصِيَّتِهَا إِنَّ رَبِّي عَلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya “Sesungguhnya aku bertawakal kepada Allah Tuhanku dan Tuhanmu. Tidak satu pun makhluk bergerak (bernyawa) melainkan Dialah yang memegang ubun-ubunnya (menguasainya). Sungguh, Tuhanku di jalan yang lurus (adil).” (QS. Hud 11: Ayat 56)

Ayat tersebut menegaskan bahwa segala sesuatu yang bernyawa sesungguhnya mereka bergerak karena kebesaran Allah. Allah maha kuasa atas segala sesuatu, maka dari itu tidak ada satu makhluk yang bergerak kecuali atas izin Allah.<sup>26</sup>

### b. Pesawat Sederhana

Pesawat sederhana adalah alat yang digunakan untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia. Pesawat sederhana ada empat yaitu : katrol, roda berporos, bidang miring dan pengungkit. Di dalam Al-Qur'an juga terdapat ayat yang membahas mengenai hal tersebut yaitu terdapat pada Qur'an surat Al-Hadis ayat 25:

لَقَدْ أَرْسَلْنَا رُسُلَنَا بِالْبَيِّنَاتِ وَأَنْزَلْنَا مَعَهُمُ الْكِتَابَ وَالْمِيزَانَ  
لِيُقِمْ النَّاسُ بِالْقِسْطِ وَأَنْزَلْنَا الْحَدِيدَ فِيهِ بَأْسٌ شَدِيدٌ وَمَنْ

<sup>26</sup> M. Quraish Shihab, “*Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an)*”, Jakarta:Lentera Hati, 2006), hal. 215-218

فَعَلْنَا سِرَّ وَوَلَّيْنَا سِرَّ وَلِيَعْلَمَ اللَّهُ مَنْ يَنْصُرُهُ وَرُسُلَهُ بِالْغَيْبِ إِنَّ اللَّهَ  
قَوِيٌّ عَزِيزٌ

Artinya “Sungguh, Kami telah mengutus rasul-rasul Kami dengan bukti-bukti yang nyata dan Kami turunkan bersama mereka Kitab dan neraca (keadilan) agar manusia dapat berlaku adil. Dan Kami menciptakan besi yang mempunyai kekuatan hebat dan banyak manfaat bagi manusia, dan agar Allah mengetahui siapa yang menolong (agama)-Nya dan rasul-rasul-Nya walaupun (Allah) tidak dilihatnya. Sesungguhnya Allah Maha Kuat, Maha Perkasa.” (QS. Al-Hadid 57: Ayat 25)

Ayat tersebut menegaskan bahwa Allah menciptakan segala sesuatu di dunia ini memiliki tujuan, dalam ayat tersebut Allah menciptakan besi sebagai krunia Allah untuk digunakan manusia dalam membela agama Allah dan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia supaya digunakan dengan baik dan sesuai dengan kegunaannya.<sup>27</sup>

c. Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan

Organ tumbuhan terdiri atas organ vegetatif dan organ generatif. Organ vegetatif tumbuhan adalah organ yang terus tumbuh dan mendukung kelangsungan hidup tumbuhan. Organ vegetatif tumbuhan terdiri dari akar, batang dan daun. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan surat Al-An’am ayat 99:

وَهُوَ الَّذِي أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ نَبَاتَ كُلِّ  
شَيْءٍ فَأَخْرَجْنَا مِنْهُ خَضِرًا نُخْرِجُ مِنْهُ حَبًّا مُتَرَاكِبًا وَمِنَ النَّخْلِ  
مِنْ طَلْعِهَا قِنْوَانٌ دَانِيَةٌ وَجَنَّاتٍ مِّنْ أَعْنَابٍ وَالزَّيْتُونَ وَالرُّمَّ  
نَ مُشْتَبِهًا وَغَيْرَ مُتَشَابِهٍ انظُرُوا إِلَى ثَمَرِهِ إِذَا أَثْمَرَ وَيَنْعِهِ إِنَّ فِي  
ذَٰلِكُمْ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

<sup>27</sup> M. Quraish Shihab, “Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur’an)”, Jakarta: Lentera Hati, 2006).

Artinya “Dan Dialah yang menurunkan air dari langit, lalu Kami tumbuhkan dengan air itu segala macam tumbuh-tumbuhan, maka Kami keluarkan dari tumbuh-tumbuhan itu tanaman yang menghijau, Kami keluarkan dari tanaman yang menghijau itu butir yang banyak; dan dari mayang kurma, mengurai tangkai-tangkai yang menjulai, dan kebun-kebun anggur, dan (Kami keluarkan pula) zaitun dan delima yang serupa dan yang tidak serupa. Perhatikanlah buahnya pada waktu berbuah, dan menjadi masak. Sungguh, pada yang demikian itu ada tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi orang-orang yang beriman.” (QS. Al-An’am 6: Ayat 99)

Dari ayat di atas dapat diketahui bahwa Allah menurunkan hujan dan menumbuhkan berbagai jenis tumbuhan yang memiliki ciri-ciri morfologi yang berbeda, yang selanjutnya dapat dikelompokkan sesuai dengan ciri-ciri morfologinya.<sup>28</sup>

d. Tekanan Zat

Tekanan merupakan besar gaya per satuan luas. Tekanan memiliki satuan pascal, tekanan dibagi menjadi tiga yaitu tekanan pada zat padat, cair, dan udara. Hal tersebut sesuai dengan surat Al-Furqan ayat 2:

الَّذِي لَهُ مُلْكُ السَّمٰوٰتِ وَاِلٰٓءَ اَرْضٍ وَّمِمَّ يَتَّخِذُ وِلَدًا وَّمِمَّ يَكْنُ لَهٗ  
شَرِيۡكٌ فِى الْمُلْكِ وَاَخْلَقَ كُلَّ شَيْۡءٍ فَعَدَّرَهٗ نَقْدِيۡرًا

Artinya “yang memiliki kerajaan langit dan Bumi, tidak mempunyai anak, tidak ada sekutu bagi-Nya dalam kekuasaan(Nya), dan Dia menciptakan segala sesuatu, lalu menetapkan ukuran-ukurannya dengan tepat.” (QS. Al-Furqan 25: Ayat 2)

Ayat tersebut menjelaskan tentang Allah menciptakan segala sesuatu di muka bumi ini sesuai dengan ukuran dan takaran yang seimbang.

e. Getaran, Gelombang, dan Bunyi

Getaran adalah gerakan di sekitar titik kesetimbangan dengan lintasan tetap. Benda dapat dikatakan bergetar jika benda tersebut bergerak bolak-

<sup>28</sup> M. Quraish Shihab, “*Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur’an)*”, Jakarta:Lentera Hati, 2006).

balik secara teratur melalui titik kesetimbangan. Satu getaran adalah gerakan benda dari suatu titik awal A kembali ke titik semula. Sedangkan Bunyi adalah suara yang dihasilkan oleh benda-benda yang bergetar. Bunyi merupakan gelombang longitudinal yang merambatkan energi gelombang di udara sampai terdengar oleh reseptor pendengar. Bunyi sampai di telinga karena merambat membentuk gelombang. Hal tersebut sesuai dengan surat Al-Hijr ayat 83:

فَأَخَذَتْهُمُ الصَّيْحَةُ مُصْبِحِينَ

Artinya “Kemudian mereka dibinasakan oleh suara keras yang mengguntur pada pagi hari,” (QS. Al-Hijr 15: Ayat 83)

Ayat di atas menjelaskan mengenai keterkaitan ayat dengan materi bunyi atau suara yang dihasilkan oleh sesuatu dan akan terdengar oleh manusia melalui indera pendengaran.<sup>29</sup>

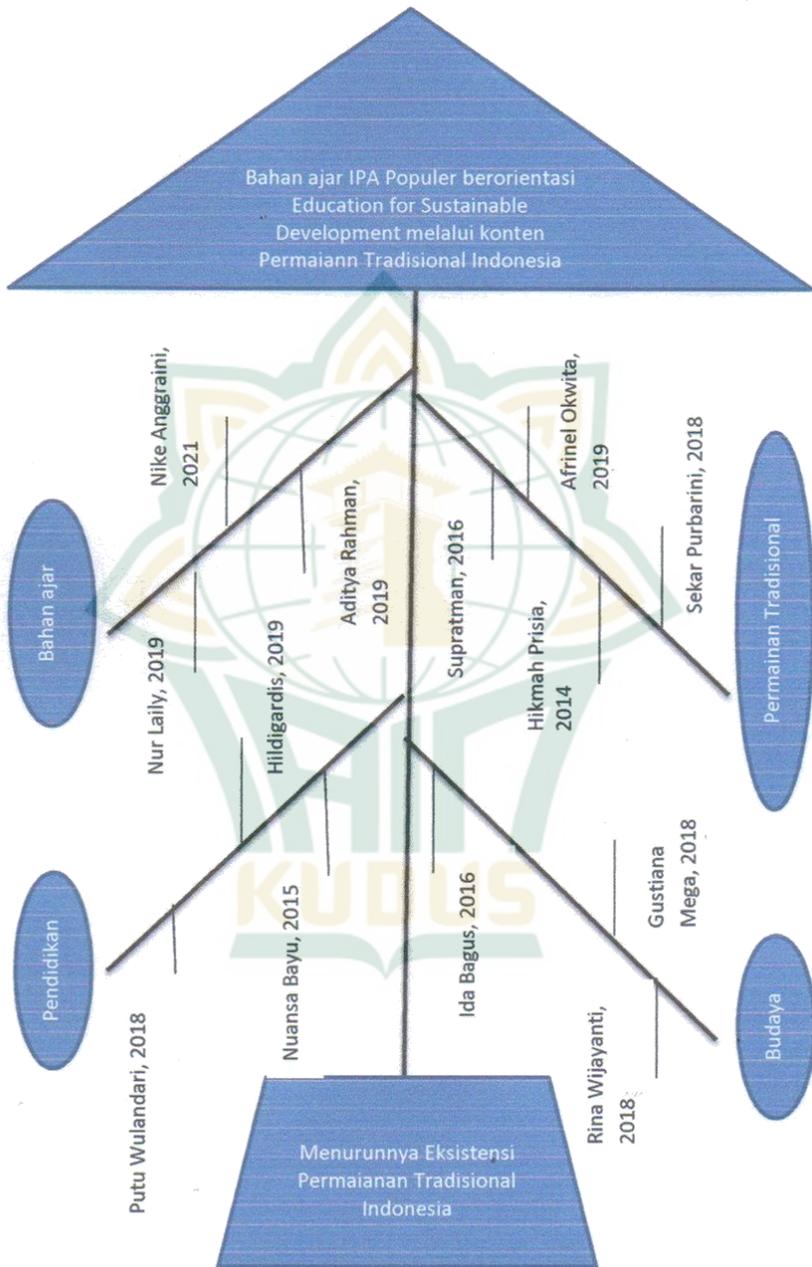
## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang telah ada dan mempunyai kaitan dengan produk yang dikembangkan penulis tersaji dalam gambar 2.12

---

<sup>29</sup> M. Quraish Shihab, “*Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur’an)*”, Jakarta:Lentera Hati, 2006).

Gambar 2.12 Diagram *Fishbone* Penelitian Terdahulu



**Tabel 2.3 Hasil Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti	Hasil
1.	Nike Anggraini, Khoiron Nazip, Dian Sri Andriani (2021)	Bahan ajar berorientasi ESD ( <i>Education for Sustainable Development</i> ) dapat digunakan dalam proses pembelajaran. <sup>30</sup>
2.	Putu Wulandari Tristananda (2018)	ESD ( <i>education for Sustainable Development</i> ) sebagai proses pembelajaran terhadap nilai-nilai sosial, kesetaraan gender, dan keragaman budaya. <sup>31</sup>
3.	Nuansa Bayu Segara (2015)	ESD ( <i>Education for Sustainable Development</i> ) sebagai upaya mewujudkan kelestarian lingkungan. <sup>32</sup>
4.	Aditya Rahman, Lucy Mega Heryanti, Bambang Ekanara (2019)	Bahan ajar berbasis <i>Education for Sustainable Development</i> digunakan pada pembelajaran biologi konsep Ekologi. <sup>33</sup>
5.	Nur Laily Makhmudah, Subiki, Supeno (2019)	Modul fisika berbasis berbasis kearifan lokal permainan tradisional Kalimantan Tengah

<sup>30</sup> Nike Anggraini, Khoiron Nazip, and Dian Sri Andriani, "Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Environmental Sustainability Education Berbasis Literasi Sains Dan Realitas Lokal Sumatera Selatan," *PENDIPA Journal of Science Education* 5, no. 3 (2021): 309–315.

<sup>31</sup> Tristananda, Putu Wulandari. 2018. "Membumikan *Education for Sustainable Development (ESD)* di Indonesia dalam Menghadapi Isu-isu Global". PURWADITA volume 2, No.2

<sup>32</sup> Nuansa Bayu Segera, "EDUCATION for SUSTAINABLE DEVELOPMENT (ESD) SEBUAH UPAYA MEWUJUDKAN KELESTARIAN LINGKUNGAN," *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal* 2, no. 1 (2015): 22–30.

<sup>33</sup> Aditya Rahman, Lucy Mega Heryanti, and Bambang Ekanara, "Pengembangan Modul Berbasis *Education for Sustainable Development* Pada Konsep Ekologi Untuk Siswa Kelas X SMA," *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 3, no. 1 (2019): 1.

		dapat emningkatkan hasil belajar siswa. <sup>34</sup>
6.	Hildgardis M. I. Nahak (2019)	Pendidikan sebagai salah satu upaya dalam melestarikan kebudayaan. <sup>35</sup>
7.	Ida Bagus Brata (2016)	Budaya lokal sebagai dasar memperkokoh identitas bangsa. <sup>36</sup>
8.	Rina Wijayanti (2018)	Permainan tradisional sebagai alternatif dalam melestarikan budaya bangsa. <sup>37</sup>
9.	Sekar Purbarini Kawuryan, Woro Sri Hastuti, Supartinah (2018)	Model pembelajaran tematik yang berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa. <sup>38</sup>
10.	Afrinel Okwita, Siska Permata Sari (2019)	Modernisasi permainan egrang sebagai upaya dalam memperkenalkan budaya. <sup>39</sup>
11.	Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah, Mohammad Arif Ali (2018)	Popularitas permainan tradisional mengalami penurunan. <sup>40</sup>

<sup>34</sup> Nur Laily Makhmudah, Subiki, and Supeno, “Pengembangan Modul Fisika Berbasis Kearifan Lokal Permainan Tradisional Kalimantan Tengah Pada Materi Momentum Dan Impuls,” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 8 (2019): 181–186.

<sup>35</sup> Hildgardis M.I Nahak, “Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi,” *Jurnal Sosiologi Nusantara* 5, no. 1 (2019): 65–76.

<sup>36</sup> Brata Ida Bagus, “Kearifan BudayaLokal Perekat Identitas Bangsa,” *Jurnal Bakti Saraswati. Diakses Pada Hari Minggu 20 Juli 2019. Pukul 00.00 WIB* 05, no. 01 (2016): 9–16.

<sup>37</sup> Rina Wijayanti, “Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak,” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018): 51–56.

<sup>38</sup> sekar purbarini Kawuryan, Woro sri Hastuti, and Supartinah, “Pengaruh Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional Dan,” *Cakrawala Pendidikan* 37, no. 1 (2018): 71–84.

<sup>39</sup> Okwita and Sari, “Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam.”

<sup>40</sup> Anggita, “Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa.”

12.	Husnul Khotimah, Reski Dian Utami, Ira Novia Sari (2019)	Melalui permainan tematik dapat meningkatkan kemampuan kognitif, perkembangan fisik, emosional, serta dapat membentuk karakter positif bagi peserta didik. <sup>41</sup>
13.	Hikmah Prisia Yudiwinata (2014)	Permainan dapat mendorong anak dalam melakukan aktifitas fisik, dan belajar kerjasama dan saling menghargai. <sup>42</sup>
14.	Supratman, Depi Setialesmana, Yeni Heryani (2016)	Kearifan lokal berupa permainan tradisional bisa dijadikan sebagai perangkat pembelajaran. <sup>43</sup>

Berdasarkan tabel 2.4 penelitian terdahulu, relevansi penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada media yang digunakan yaitu permainan tradisional, *Education for Sustainable Development*, dan pengembangan bahan ajar berupa modul. Masing – masing penelitian tersebut menjadi patokan atau acuan pengoptimasi lebih lanjut. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada subjek penelitian yaitu peserta didik tingkat sekolah menengah pertama. Produk yang dikembangkan penulis adalah produk buatan penulis sendiri berupa bahan ajar IPA populer berorientasi *Education for Sustainable Development* melalui konten permainan tradisional.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dari penelitian ini dapat digambarkan menggunakan skema melalui gambar 2.13

<sup>41</sup> Khatimah, Utami, and Sari, “Dodo (Domino Ludo); Sarana Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik Pada Diri Anak Sekolah Dasar Di Era Sustainable Development Goals.”

<sup>42</sup> Hikmah Prisia Yudiwinata and Pambudi Handoyo, “Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak,” *Paradigma* 02 (2014): 1–5.

<sup>43</sup> Supratman, Depi Setialesmana, and Yeni Heryanti, “Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Sunda Untuk Guru-Guru MIPA SMP Kecamatan Karangnunggal Tasikmalaya,” *Siliwangi* 2, no. 1 (2016): 81–88.

**Gambar 2.13 Kerangka Berfikir**

