

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki keunikan dan spesifikasi yang khas. Keunikan ini mengindikasikan bahwa bahan ajar hanya dapat diterapkan untuk audiens tertentu dalam suatu proses pembelajaran tertentu. Sementara itu, spesifikasinya menunjukkan bahwa kontennya dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu dari audiens yang spesifik pula. Sistematisnya penyampaiannya juga disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan siswa yang menggunakannya (Nuryasana & Desiningrum, 2020).

Bahan ajar adalah segala jenis materi yang dipergunakan dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar (Majid 2008: 173). Pengertian materi pengajaran juga dapat dijelaskan sebagai materi yang wajib dipelajari oleh murid sebagai alat untuk belajar (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Materi pengajaran mencakup isi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai oleh peserta didik terkait dengan suatu kompetensi dasar tertentu (Kosasih, 2021).

Bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku teks, lembar kerja, atau media audio visual. Materi pengajaran juga bisa berupa koran, bahan digital, paket makanan, gambar, interaksi langsung dengan narasumber asli, petunjuk dari guru, tugas tulis, kartu, atau pun bahan untuk diskusi antar peserta didik. Oleh karena itu, materi pengajaran dapat beragam bentuknya yang dianggap mampu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik (Kosasih, 2021).

b. Fungsi Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2015:24-25) dalam (Simatupang, 2023), bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama berdasarkan perannya. Pertama, bahan ajar berfungsi untuk kepentingan pendidik dengan beberapa manfaat, seperti mengoptimalkan penggunaan waktu selama proses pengajaran, mengubah peran pendidik dari pengajar menjadi fasilitator, meningkatkan efektivitas dan interaktivitas dalam proses pembelajaran, memberikan panduan kepada pendidik untuk mengarahkan aktivitas pembelajaran, serta berperan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pencapaian dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, kedua, bahan ajar juga memiliki fungsi bagi peserta didik, seperti merangsang minat dan keinginan belajar baru, meningkatkan motivasi dan semangat

dalam proses belajar, dan memiliki dampak psikologis yang mempengaruhi peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, tugas utama para pendidik adalah memberikan informasi kepada peserta didik. Pentingnya menciptakan materi ajar yang menarik dan kreatif sangatlah krusial, karena hal tersebut menjadi pedoman utama bagi setiap pendidik dalam melaksanakan tugasnya. Proses pengembangan materi ajar tersebut tidak hanya berperan sebagai panduan, tetapi juga memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran (Magdalena et al., 2024).

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia

Multimedia, dalam terminologi bahasa, terbentuk dari dua kata, yakni "multi" yang mengindikasikan banyak atau lebih dari satu, dan "media" yang merupakan bentuk jamak dari "medium," merujuk pada sarana, wadah, atau alat. Menurut Gagne dan Briggs, multimedia juga dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan belajar, memiliki kemampuan untuk merangsang peserta didik agar belajar. National Education Association (NEA) menyatakan bahwa multimedia mencakup berbagai bentuk komunikasi, baik literal maupun audiovisual, beserta peralatannya (Angelina & Hamdun, 2019) dalam (Ilmiani et al., 2020).

Multimedia adalah sebuah ide dan teknologi terbaru dalam ranah teknologi informasi, di mana data disajikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video yang digabungkan dalam sistem komputer. Informasi tersebut dapat disimpan, diproses, dan disajikan dengan cara interaktif.

b. Multimedia Interaktif

multimedia Interaktif adalah jenis multimedia di mana pengguna memiliki kendali penuh atas elemen multimedia yang akan ditampilkan atau dikirimkan, serta kapan hal tersebut terjadi. Contohnya termasuk game, CD interaktif, aplikasi program, dan realitas virtual. (Setiawati & Rahmawati, 2019).

Multimedia merujuk pada suatu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media dan disajikan melalui media komputer. Penggunaan multimedia interaktif dianggap sebagai solusi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi, berbeda dengan buku teks atau e-book yang cenderung monoton. Rudi Sofyan (2016) menyatakan bahwa media interaktif mencakup integrasi media digital seperti teks elektronik, grafik, gambar bergerak, suara, dan video ke dalam lingkungan digital yang terstruktur, memungkinkan interaksi orang dengan data untuk mencapai tujuan tertentu (Kurniawan & Widiastuti, 2022).

Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan, sebagaimana diuraikan oleh Munir (2012: 113) dalam (Kusumawati & Mustadi, 2021). Beberapa kelebihan tersebut mencakup:

- 1) Meningkatnya interaktivitas dan komunikasi dalam sistem pembelajaran.
- 2) mengharuskan pendidik untuk senantiasa bersifat kreatif dan inovatif dalam mencari pendekatan pembelajaran yang baru.
- 3) Kemampuan untuk mengintegrasikan teks, gambar, suara, musik, animasi, atau video dalam satu rangkaian yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan atau menggunakan alat peraga konvensional.
- 6) Memberikan latihan kepada siswa agar lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan.

Pembelajaran berbasis multimedia juga memiliki beberapa kelemahan, seperti yang dijelaskan oleh Plowman Pramono (2007: 14) dalam (Septiana & Saidah, 2023), yaitu:

- 1) Siswa cenderung belum terbiasa dengan kombinasi berbagai media seperti gambar diam dan bergerak, teks, dan suara.
- 2) Pada awalnya, penggunaan multimedia dapat membingungkan dan bahkan menyulitkan siswa dalam menjelajahi isi program.
- 3) Siswa yang terbiasa dengan media konvensional akan diharuskan untuk melibatkan lebih banyak proses kognitif dalam mentransfer pengetahuan yang disampaikan melalui multimedia interaktif.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menjadi suatu indikator yang digunakan untuk menilai sejauh mana siswa dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menangkap ilustrasi dan pemahaman materi. Menurut W. Winkel (Zakky, 2018) dalam (Aznaim et al., 2024), hasil belajar didefinisikan sebagai keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yang tercermin dalam bentuk pencapaian angka dalam prestasi belajar mereka di sekolah.

Dengan kata lain, hasil belajar siswa adalah keterampilan yang diperoleh oleh anak setelah mengikuti kegiatan belajar. Ahmad Susanto menjelaskan bahwa definisi hasil belajar menurut

Nawawi adalah tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang diukur melalui skor yang diperoleh dari tes yang menilai pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran khusus (Dahlia et al., 2023).

Prestasi akademis siswa tercermin dari pencapaian hasil belajar yang diperolehnya melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut. Di lingkungan akademis, seringkali muncul pandangan bahwa kesuksesan pendidikan tidak hanya dapat diukur dari nilai yang tercantum dalam rapor atau ijazah siswa. Sebaliknya, keberhasilan dalam aspek kognitif dapat diidentifikasi melalui pencapaian hasil belajar seorang siswa (Dakhi, 2020).

b. Ranah Kognitif

Menurut (Putri et al., 2022) kemampuan kognitif adalah manifestasi yang dapat dilihat sebagai hasil dari proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman pribadi. Ranah kognitif mencakup berbagai aktivitas mental. Chung menyatakan bahwa dalam taksonomi Bloom, ranah kognitif merupakan salah satu kerangka dasar untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan, serta digunakan dalam penyusunan tes dan kurikulum di seluruh dunia.

Menurut (Wulandari, 2024) Salah satu fokus evaluasi hasil belajar adalah aspek atau ranah kognitif. Ranah kognitif mencakup aktivitas mental (otak). Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2016, penilaian ranah ini bertujuan untuk mengukur penguasaan pengetahuan oleh peserta didik. Menurut Benjamin S. Bloom dan rekan-rekannya (1956), segala bentuk aktivitas yang melibatkan otak termasuk dalam ranah kognitif. Ranah ini terkait dengan kemampuan berpikir, termasuk menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi. Bloom dkk (1956) membagi ranah kognitif menjadi enam tingkatan: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dua tingkatan pertama termasuk kognitif tingkat rendah, sedangkan empat tingkatan berikutnya merupakan kognitif tingkat tinggi.

4. Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah proses mengajarkan peserta didik tentang keterampilan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsi yang ditetapkan. Menurut Atmazaki, tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulis, dengan mematuhi etika yang berlaku. Selain itu, mata pelajaran ini bertujuan agar peserta didik menghargai dan bangga menggunakan

bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan negara, memahami serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan, meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan social (Sahara et al., 2024b). Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan agar peserta didik dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Selain itu, tujuan lainnya adalah agar peserta didik dapat menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di tingkat Sekolah Dasar, diharapkan agar siswa dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan dalam berbahasa Indonesia. Peran guru sangat penting dalam hal ini, karena guru merupakan kunci keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Tidak semua siswa mampu menguasai berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, mengingat sebagian besar dari mereka lebih sering berkomunikasi menggunakan bahasa ibu. Oleh karena itu, tugas guru menjadi sangat signifikan dalam mengajarkan bahasa Indonesia kepada siswa, sehingga mereka dapat berkomunikasi secara efektif dengan menggunakan bahasa tersebut.

5. Kurikulum Merdeka

Hakikat Kurikulum Merdeka adalah kebebasan guru dalam membangun kurikulum dan pembelajaran sehingga kreativitas guru semakin terbuka dan terakomodasi untuk berinovasi secara produktif. Jika sebelumnya guru hanya mengajarkan materi yang sudah ditetapkan dalam kurikulum nasional yang dibuat pemerintah, dalam kurikulum baru tidak demikian. Dalam Kurikulum Merdeka, ada Kurikulum Operasional yang merupakan kurikulum sekolah yang dikembangkan guru sehingga keinginan untuk memberi ruang dan kebebasan kepada guru untuk memilih yang terbaik bagi peserta didiknya dapat terakomodasi dengan baik. Guru tidak lagi didikte untuk mengajarkan materi ini dan materi itu, tetapi diberi kebebasan untuk memilih materi lain asal dapat mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan serta sesuai dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik (Mulyasa, 2023).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Seso et al., 2018) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Di Kabupaten Ngada” menunjukkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia pada tema indahny kebersamaan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV di Kabupaten Ngada. Subjek dalam penelitian ini adalah kurikulum 2013

dan siswa SD kelas IV di Kabupaten Ngada sedangkan objek penelitian adalah konten dan konteks kearifan lokal masyarakat Ngada yang relevan diintegrasikan dalam tema indahny kebersamaan kelas IV untuk dijadikan sebuah bahan ajar elektronik bermuatan multimedia. Pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, dan evaluation). Hasil pengembangan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia berdasarkan uji coba ahli dan siswa sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut. (1) Uji coba pada ahli desain, ada pada kategori sangat baik. (2) Uji ahli multimedia menunjukkan kategori baik. (3) Uji coba ahli konten menunjukkan kategori baik. (4) Uji coba pada siswa menunjukkan kategori sangat baik. Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik yang dikembangkan layak digunakan pada siswa kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Mukmin & Primasatya, 2020) Yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar” menunjukan bahwa Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis K-13 sebagai inovasi pembelajaran tematik di sekolah dasar yang valid. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Dikatakan mengadaptasi karena proses penelitian ini berhenti pada tahapan development yaitu

dilihat dari segi validitas produk. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan angket sedangkan analisis data dalam penelitian ini yaitu diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Validitas produk berdasarkan ahli desain grafis mendapatkan skor 87 dengan kriteria valid. Sedangkan menurut ahli materi IPA produk ini mendapatkan skor 86 dengan kriteria valid. untuk ahli MTK mendapatkan skor 86, ahli materi bahasa Indonesia mendapatkan skor 90, dan pada materi PKN mendapatkan skor 89 dengan keterangan valid. Pada penilaian ahli materi PJOK mendapatkan skor 93 dengan kategori sangat valid. Dari segi kebahasaan multimedia ini mendapatkan penilaian sangat valid dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak dengan nilai kevalidan 92. Dengan demikian kesimpulan dari penelitian ini yaitu produk multimedia interaktif berbasis K-13 ini dikatakan valid dan layak digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2023) Yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar “TEMUAN” Berbasis Multimedia Interaktif Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa Penelitian ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Tanjung bahwa pada saat proses pembelajaran IPA dengan materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan, guru masih menggunakan bahan ajar yang ditetapkan oleh pemerintah (buku Tematik) tanpa menggunakan bahan ajar tambahan. Selain itu, pada saat proses pembelajaran guru juga menggunakan metode ceramah dan tidak

menggunakan media pembelajaran. Alhasil, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga kurang memahami materi sistem pencernaan pada manusia dan hewan. Berdasarkan fakta tersebut, peneliti kemudian melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan bahan ajar “TEMUAN” berbasis multimedia interaktif siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPA. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE. Ada 5 tahapan yang dilakukan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Instrumen pengumpulan data penelitian yaitu angket validasi ahli media dan materi, angket kepraktisan respon guru dan siswa, serta tes berupa post-test. Hasil penelitian pada bahan ajar “TEMUAN” berbasis multimedia interaktif memperoleh skor 88%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 83% sangat valid. Angket respon siswa memperoleh presentase skor 86,6% dan angket respon guru memperoleh skor 92% yang menunjukkan bahwa bahan ajar “TEMUAN” berbasis multimedia interaktif termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil post-test memperoleh presentase skor 92,3% dan memenuhi kriteria efektif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Jojon et al., 2022) Yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Benda Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas Iii Di Sdi Malanuza” menunjukkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk:(1) mengembangkan

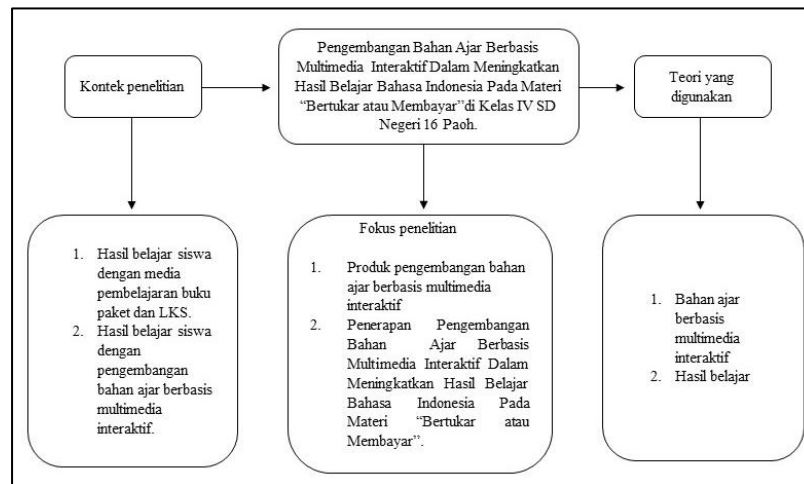
dan menghasilkan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia, (2) mengetahui kualitas hasil uji coba produk pengembangan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia pada tema benda di sekitarku untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3. Subyek dalam penelitian ini antara lain guru kelas 3 SDI Malanusa sebagai ahli materi, dosen STKIP Citra Bakti sebagai ahli bahasa Indonesia, ahli desain serta siswa sebagai pengguna produk. Bahan ajar elektronik bermuatan multimedia ini dikembangkan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar elektronik bermuatan multimedia pada tema benda di sekitarku berdasarkan hasil uji coba ahli adalah sebagai berikut. (1) Uji coba ahli materi ada pada kategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,7, (2) Uji coba ahli bahasa Indonesia ada pada kategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata 4,8, (3) Uji coba ahli desain ada pada kategori “sangat baik” dengan rata-rata 4,1, (4) Uji coba ahli multimedia ada pada kategori “baik” dengan rata-rata 3,8 dan (5) Uji coba pada siswa sebagai pengguna produk ada pada kategori “sangat baik” dengan rata-rata 4,6. Berdasarkan hasil uji coba ahli dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik bermuatan multimedia pada tema benda di sekitarku untuk siswa kelas 3 sekolah dasar layak dan siap digunakan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Purwati et al., 2023) Yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1 Kelas IV SD” menunjukkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk

mengembangkan suatu produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku Dan Cita-citaku pembelajaran 1. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengembangan bahan ajar dengan multimedia interaktif memiliki persentase kevalidan media sebesar 87,5% dan kevalidan materi sebesar 86%, artinya bahan ajar yang dibuat sudah valid dengan sedikit revisi. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan praktis dengan persentase skor angket respon guru 90% dan angket respon siswa 94% artinya bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangat praktis untuk digunakan. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan efektif dengan nilai rata-rata siswa sebanyak 84 dengan persentase ketuntasan mencapai 94% dapat dinyatakan sangat efektif.

1. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif. Salah satu produk yang dapat dikembangkan adalah Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif. Adapun kerangka berpikir proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi “Bertukar atau Membayar” Di Kelas IV SD Negeri 16 Paoh”.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpiki