

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teoritis

##### 1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar dapat pula dipandang sebagai bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Pannen dan Purwanto, 2001). Bahan ajar memuat materi pelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan (Lestari,2013). Karakteristik bahan ajar yang baik menurut Depdiknas (2004) adalah substansi materi diakumulasi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, mudah dipahami, memiliki data tarik, dan mudah dibaca.

Menurut Nag et.al, Hamdani, Kusmana (Kusmana et al, 2019) *“Teaching material is one of the most important parts in the learning process because there is a number of information, instructions, processes, and evaluations that support learning activities to reach the goal”*. Bahan ajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran karena terdapat sejumlah informasi, instruksi, proses, dan evaluasi yang mendukung kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Menurut Widodo Jasmadi dalam Lestari (2013:1) (Fajarini, 2018: 2), menjelaskan bahwa “bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya”.

Berdasarkan pendapat sebagaimana yang dijelaskan di atas, maka yang dimaksud dengan bahan ajar adalah seperangkat bahan yang disusun secara sistematis sehingga tercipta suasana proses pembelajaran hingga tercapainya tujuan pembelajaran.

a. Fungsi Bahan Ajar

1) Bagi pendidik

- a) Menghemat waktu dalam mengajar.
- b) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator.
- c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- d) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

2) Bagi peserta didik

- a) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja ia kehendaki.
- b) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

- c) Peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
- d) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai fungsi bahan ajar, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memiliki peran dan pengaruh yang sangat penting bagi pengajar dan peserta didik. Bagi pendidik bahan ajar dijadikan sebagai arahan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat efektif serta lebih interaktif. Selain itu fungsi bagi pendidik dapat menghemat waktu dalam mengajar. Sedangkan fungsi bagi peserta didik dapat digunakan lebih efektif dan bisa dibawa kemana saja tidak hanya itu peserta didik juga lebih mandiri dalam mampu menyesuaikan kemampuan belajarnya.

#### b. Jenis-Jenis Bahan Ajar

★ Jenis bahan ajar dapat dibedakan berdasarkan beberapa para ahli telah membuat beberapa klasifikasi untuk berbagai macam bahan ajar yang selama ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam Prastowo (2012) beberapa di antaranya yaitu berdasarkan bentuk bahan ajar. Dari segi bentuknya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu :

- 1) Bahan cetak (*printed*) adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh : buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, foto/gambar, model/maket.

- 2) Bahan ajar dengar (*audio*) adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seorang atau sekelompok orang. Contoh : kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh : film dan video *compact disk*.
- 4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*) adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dimanipulasi oleh penggunaannya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu prestasi. Contoh : *compact disk interaktif*.

## 2. Lumi Education

Efektivitas bahan ajar LUMI (*Local Unique Materials for Instruction*) berbasis kearifan lokal sangat signifikan dalam konteks pendidikan, terutama di daerah yang kaya akan budaya dan tradisi. LUMI dirancang untuk mengintegrasikan unsur-unsur lokal yang khas, sehingga membuat materi pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan cerita, legenda, seni, dan praktik lokal, bahan ajar ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep akademik, tetapi juga memperkuat rasa identitas dan kebanggaan budaya siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan LUMI menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam proses belajar, kemampuan berpikir kritis,

dan kolaborasi di antara mereka. Selain itu, guru melaporkan bahwa LUMI membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan LUMI berbasis kearifan lokal tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berperan penting dalam pelestarian budaya lokal dan penguatan karakter siswa.

Setiawan (2021), efektivitas bahan ajar LUMI (*Local Unique Materials for Instruction*) berbasis kearifan lokal terletak pada kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih relevan dan kontekstual bagi siswa. Dalam penelitiannya, Setiawan menunjukkan bahwa LUMI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi yang dihadirkan berhubungan langsung dengan budaya dan pengalaman sehari-hari mereka. Dengan menggunakan cerita, tradisi, dan nilai-nilai lokal, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, Setiawan mencatat bahwa penerapan LUMI dalam pembelajaran juga berkontribusi pada peningkatan interaksi dan kolaborasi antar siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga dalam memperkuat identitas budaya siswa.

### 3. Pengembangan Bahan Ajar Lumi

Putri dan Nugroho (2023) meneliti penggunaan bahan ajar digital *LUMI* dalam pembelajaran sastra di SMP dan menemukan bahwa penggunaan *LUMI* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan interaksi siswa dalam belajar sastra, terutama pada teks dongeng. Siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan cerita setelah menggunakan bahan ajar digital berbasis lokal ini, yang juga dinilai efektif oleh guru dalam memfasilitasi pemahaman siswa.

Pengembangan bahan ajar digital *LUMI* untuk pengajaran sastra di sekolah merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi yang berpotensi memperkaya pengalaman belajar siswa. Platform *LUMI* memanfaatkan teknologi HTML5 untuk menciptakan bahan ajar interaktif dengan fitur multimedia seperti video, audio, kuis interaktif, dan animasi yang dapat disesuaikan dengan kurikulum sastra di sekolah. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital seperti *LUMI* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konten, dan kemampuan analisis sastra.

### 4. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Lumi

Kelebihan bahan ajar *LUMI* di atas didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar yang dikemukakan oleh para ahli di bidang pendidikan, literasi, dan budaya. Berikut adalah landasan teoretis yang relevan untuk mendukung kelebihan tersebut:

- a. Integrasi nilai kearifan lokal
- b. Motivasi dan minata belajar
- c. Penguatan nilai moral
- d. Pengembangan literasi
- e. Kolaborasi dan interaksi
- f. Relevansi dengan kurikulum
- g. Kemudahan pemahaman

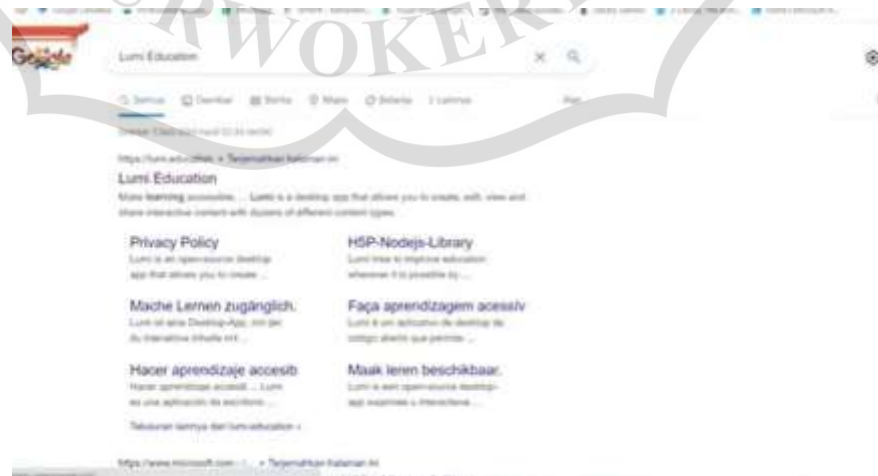
Adapun kelemahan dalam media pembelajaran ini adalah :

- a. Ketergantungan teknologi
- b. Kurangnya pengawasan dan motivasi
- c. Kurangnya adaptasi untuk semua jenis pembelajar
- d. Keterbatasan pembaruan konten
- e. Masalah kualitas visual dan audio

## 5. Langkah-Langkah Penggunaan Bahan Ajar Lumi

Berikut adalah beberapa langkah dalam bahan ajar lumi

- a. Buka aplikasi web Lumi



b. Buka aplikasi Lumi dan download



c. Pilih HSP5 untuk membuat dan mengedit





Pacitan (Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar untuk Guru)”. Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, dirasakan kurang menarik bagi siswa dan cenderung membosankan. Salah satu penyebabnya, guru tidak memiliki motivasi untuk menyusun bahan ajar yang menarik. Guru tidak memiliki motivasi disebabkan pengetahuan terhadap pengembangan bahan ajar sangat kurang. Guru bahasa Indonesia jarang mengikuti kegiatan-kegiatan ilmiah. Selain itu, di sekolah tidak tersedia sarana dan prasarana penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia. Akibatnya guru kurang terampil mengembangkan bahan ajar. Berdasar permasalahan di atas, maka perlu ada upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Pacitan. Salah satu upaya tersebut yaitu dengan cara menambah ketrampilan guru membuat bahan ajar berbasis kearifan lokal. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah: (a) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru bahasa Indonesia dalam pembuatan bahan ajar berbasis kearifan lokal, (b) melatih dan memberi pendampingan guru bahasa Indonesia memanfaatkan kearifan lokal sebagai bahan karya tulis sastra. Pelaksanaan program ini disusun secara sistematis pada alur kerja dengan pendekatan : 1) Partisipatif, 2) Penyandaran, 3) Pembelajaran (teori dan praktik), serta 4) Pendampingan.

2. Penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran ini dirancang dengan tampilan yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemenarikan tersebut terlihat dari pengaturan isiyang terstruktur

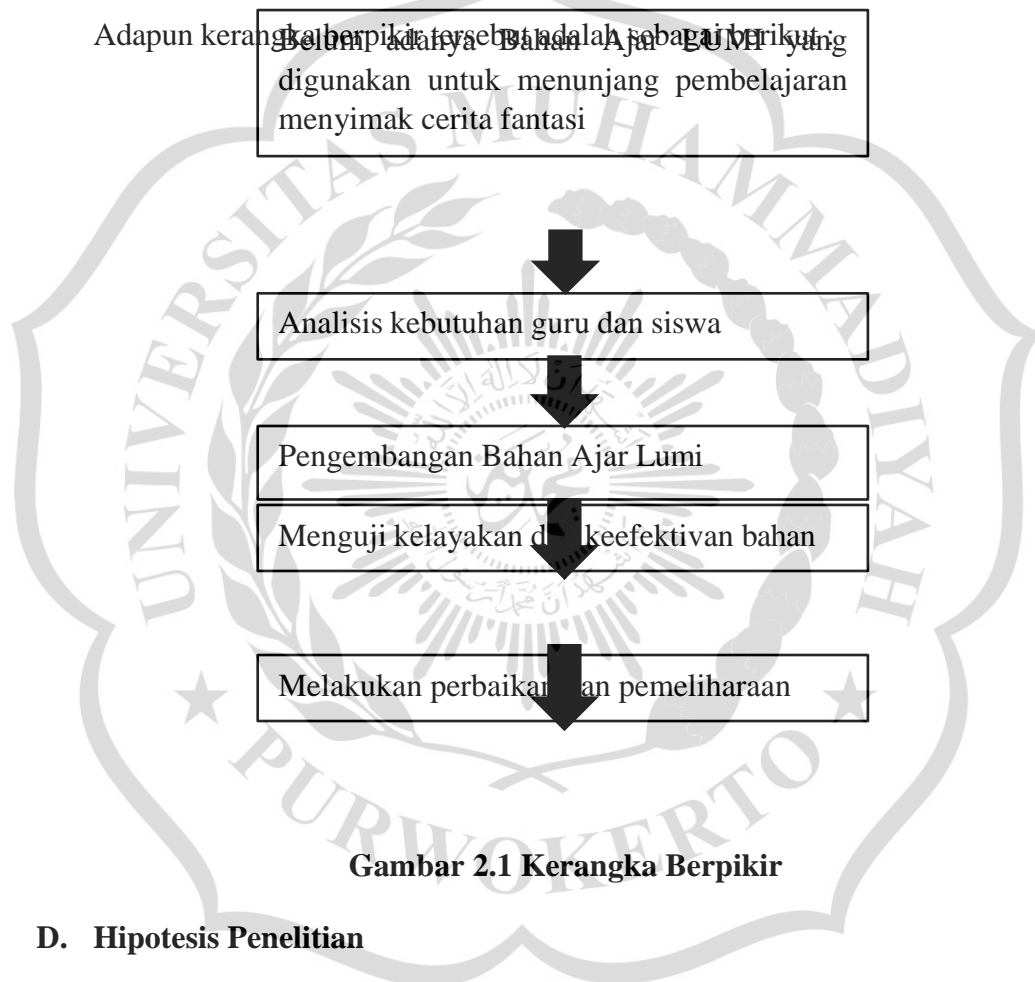
serta penggunaan warna yang harmonis. Bahasa yang digunakan juga komunikatif dan interaktif, memudahkan pemahaman dan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media. Selain itu, tombol-tombol interaktif yang konsisten membuat media mudah dioperasikan. Bahan ajar ini dinyatakan layak diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. . Persamaan pada penelitian ini yaitu sama- sama berfokus pada pengembangan bahan ajar yang interaktif untuk menulis cerita. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitiannya yaitu siswa SMP menggunakan bahan ajar yang dikemas dalam buku bahan ajar. sedangkan pada penelitian ini, objek yang digunakan adalah siswa SD dengan pengembangan kearifan lokal.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat ditetapkan. Mengingat betapa pentingnya kemampuan menyimak cerita fantasi, maka perlu adanya suatu pembelajaran yang variatif dan efektif. Namun pada kenyataannya di kelas 7 Sekolah Menengah Pertama proses pembelajaran masih menggunakan paradigma lama yang dikenal dengan pembelajaran tradisional. Hal ini dirasa oleh oleh siswa masih terlalu abstrak dan kurang menarik karena kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan pendapat dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya sehingga siswa terkesan pasif. Salah satu cara yang mungkin dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita fantasi

yaitu dengan penggunaan bahan ajar LUMI yang dikemas melalui aplikasi LUMI. Pada awal penelitian ini diawali dengan fenomenadilapangan yaitu belum adanya media interaktif yang digunakan, melalui analisis kebutuhan guru dan siswa maka peneliti ingin mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android yang dapat menunjang proses pembelajaran menulis cerita fiksi.

Adapun kerangka berpikir tersebut adalah sebagai berikut yang digunakan untuk menunjang pembelajaran menyimak cerita fantasi



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian masalah yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan kemampuan menyimak cerita fantasi siswa dengan bahan ajar LUMI, ditinjau secara keseluruhan dan dari KAM (tinggi, sedang, rendah) siswa.
2. Terdapat perbedaan peningkatan kebutuhan bahan ajar LUMI untuk menyimak cerita fantasi, ditinjau secara keseluruhan dan dari KAM (tinggi, sedang, rendah) siswa.
3. Terdapat hubungan antara respons siswa dan guru terhadap penggunaan bahan ajar LUMI dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi.

Hipotesis Alternatif (Ha)

Penggunaan bahan ajar Lumi layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi.

Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>)

Penggunaan bahan ajar LUMI digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar pesertadidik dalam pembelajaran pembelajaran menyimak cerita fantasi.