

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan Ajar Menurut Widodo dan Jasmadi (Magdalena dkk, 2020, hlm. 2) yaitu segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pembelajar atau instruktur dalam proses belajar-mengajar di kelas. Bahan ajar dapat berbentuk teks tertulis, visual, atau media audio-visual yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang efektif seharusnya disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan pemelajar, tingkat pemahaman mereka, dan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang dapat digunakan dalam melaksanakan proses belajar mengajar, Majid (Kosasih, 2021, hlm. 1). Bahan ajar ini didefinisikan dengan seluruh atau setiap alat, bahan teks, serta informasi yang secara metodis proses perancangan dan penyusunannya. Berbagai materi ini nantinya akan pemelajar kuasai serta gunakan dalam proses pembelajaran (Grace dkk. 2023, hlm. 3).

b. Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar menurut Greene dan Petty (Kosasih, 2021, hlm. 3) yaitu sebagai berikut:

- 1) Mencerminkan perspektif yang kuat dan modern dalam pendekatan pengajaran, serta menunjukkan penerapannya secara nyata dalam materi pembelajaran yang diberikan..
- 2) Menyediakan materi pokok yang mudah dipahami dan beragam yang sesuai dengan minat dan kebutuhan pemelajar sebagai dasar dalam merancang program kegiatan yang memungkinkan pengembangan keterampilan ekspresif dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata.

- 3) Memberikan suatu sumber yang tersusun secara sistematis dan bertahap untuk mengembangkan keterampilan ekspresif yang berkaitan langsung dengan inti komunikasi.
- 4) Disajikan bersamaan dengan bahan ajar lainnya guna mendukung penerapan metode dan media pembelajaran yang mampu meninggalkan motivasi belajar peserta didik.
- 5) Menyajikan rangsangan awal yang perlu dan juga sebagai penunjang bagi latihan-latihan dan tugas-tugas praktis.
- 6) Menyajikan alat evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat guna.

c. Macam-macam bahan ajar

Dilihat dari penggunaannya, bahan ajar terbagi menjadi dua macam, yaitu bahan ajar yang didesain dan bahan ajar yang dimanfaatkan. (Kosasih, 2021, hlm. 5).

- 1) Bahan ajar yang didesain, yaitu bahan ajar yang secara khusus dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional dalam rangka secara sistematis. Misalnya, buku, teks referensi, buku cerita, surat kabar, dan sebagaimana yang khusus dibuat dan dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 2) Bahan ajar yang dimanfaatkan atau tidak secara khusus dirancang untuk keperluan instruksional, tetapi telah tersedia dan dapat diperoleh karena memang sudah ada di alam dan lingkungan sekitar, serta dapat digunakan untuk kepentingan belajar.

Pembagian bahan ajar lainnya adalah sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar cetak yang berupa buku majalah, ensiklopedi, brosur, poster, denah, dan lain-lain.
- 2) Bahan ajar non-cetak yang berupa materi-materi dalam tayangan dan lain-lain.
- 3) Bahan ajar berupa fasilitas auditorium, perpustakaan, ruang belajar, meja belajar, studio, lapangan, pasar, dan lain-lain.
- 4) Bahan ajar berupa kegiatan wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, kepanitiaan, dan lain-lain.

- 5) Bahan ajar yang berupa lingkungan masyarakat seperti teman, pesawahan, lading jagung, perkebunan, terminal, kota, desa, dan lain-lain, Nasution (Kosasih, 2021, hlm. 6).

d. Syarat penyusunan bahan ajar

Syarat penyusunan bahan ajar melibatkan beberapa aspek, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Mengedepankan pengetahuan dan informasi yang sesuai dengan materi pelajaran bagi peserta didik.
- 2) Menyajikan topik dalam format yang mudah dibaca dan bervariasi.
- 3) Mengandung bahan ajar berbasis teknologi, seperti radio, film, dan video interaktif.
- 4) Menyakup materi yang dapat diterapkan dalam praktek atau proyek seperti sains, lembar observasi, dan lainnya.
- 5) Mengandung elemen bahan ajar yang mendukung interaksi manusia, seperti telepon dan video *conferencing*.
- 6) Memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dengan tujuan mempermudah Pembelajar dan pemelajar untuk belajar lebih mudah.
- 7) Memberikan bantuan dan petunjuk kepada pemelajar dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan pemelajar terhadap materi pelajaran.
- 8) Memuat informasi yang lengkap tentang semua informasi, termasuk judul, mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, lokasi, petunjuk pembelajaran, tujuan dan informasi pendukung.

e. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar berarti cara atau proses mengembangkan suatu bahan ajar dengan memerhatikan tingkat kepentingan dan kebermanfaatannya bagi pendidik maupun peserta didik. Harjanto (Magdalena dkk, 2020, hlm. 3) menjelaskan bahwa di dalam pengembangan bahan ajar berbagai aspek-aspek yang menjadi fokus utama ketika kita akan menyusun bahan ajar, dapat dilihat dari penjelasan sebagai berikut:

- 1) Konsep adalah suatu ide atau gagasan.

- 2) Prinsip merupakan kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir atau sebagai petunjuk untuk berbuat atau melaksanakan sesuatu.
- 3) Fakta merupakan sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dikerjakan perkembangan.
- 4) Proses merupakan serangkaian dari perubahan, gerakan-gerakan perkembangan.

Menurut KBBI, pengembangan merupakan suatu proses, cara, atau perbuatan mengembangkan. Pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual (Alim Sumarno, 2012). Kegiatan pengembangan ini dilakukan untuk memberikan hal berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya untuk diperbaiki. Menurut Rowntree (1994), pengembangan baha ajar terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan, persiapan penulisan, serta penulisan dan evaluasi.

1) Perencanaan (*planning*)

Tahap ini meliputi beberapa proses sebagai berikut.

- (a) Mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pemelajar;
- (b) Menentukan tujuan pembelajaran;
- (c) Memilih isi materi yang relevan;
- (d) Menentukan strategi penyampaian serta media yang digunakan.

Perencanaan yang baik akan membantu memastikan bahwa bahan ajar nantinya sesuai dengan konteks pembelajaran yang dibutuhkan pemelajar (Rowntree, 1994, hlm. 3)

2) Tahap persiapan Penulisan

Tahap ini meliputi beberapa proses sebagaiberikut.

- (a) Urutkan ide atau gagasan penulisan;
- (b) Mengembangkan aktivitas dan umpan balik;
- (c) Tentukan contoh-contoh terkait;
- (d) Menentukan grafis;
- (e) Tentukan peralatan yang dibutuhkan.

3) Tahap penulisan dan penyuntingan

Tahap penulisan dan penyuntingan dilakukan dengan proses sebagai berikut.

- (a) Mulailah membuat draf;
- (b) Lengkapi draf tersebut dan suntinglah;
- (c) Tulis penilaian belajar;
- (d) Uji cobakan dan perbaiki bahan ajar.

2. BIPA

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan program yang dikhususkan bagi warga negara asing yang ingin belajar bahasa Indonesia. Pembelajaran dan pengajaran bahasa asing mengacu pada pengajaran atau pembelajaran bahasa non-pribumi di luar lingkungan di mana itu biasa digunakan, Catalano dan Moeller (Sahasti, dkk. 2018. Hlm. 2). Budiawan dan Rukayati (2018) menjelaskan bahwa menguasai empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), pemelajar BIPA diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tulis. Oleh sebab itu, untuk memastikan bahwa program BIPA dapat dikembangkan secara sistematis maka perlu adanya telaah dan penataan secara lebih baik terhadap pembelajaran BIPA dengan memerhatikan segala unsur, mulai dari manajemen kelembagaan, tenaga pengajar, sistem pengajaran, bahan ajar, media, dan hal lain yang berkaitan dengan pembelajaran BIPA.

Inspektorat Jenderal Kementrian Pendidikan, Kebudayaan Republik Indonesia menjelaskan program BIPA tidak hanya memusatkan perhatian pada aspek- aspek seperti berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan, atau biasa disebut keterampilan berbahasa, tetapi juga dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang budaya dan masyarakat Indonesia. Materi ajar yang digunakan melibatkan metode pembelajaran dan media belajar audio visual secara khusus. BIPA memiliki beberapa misi sebagai berikut.

- a. Mengenalkan masyarakat serta kebudayaan Indonesia kepada dunia guna memperkuat citra positif Indonesia.
- b. Meningkatkan dukungan dan fasilitas kepada lembaga-lembaga penyelenggara pembelajaran BIPA, baik di dalam maupun luar negeri.
- c. Meningkatkan mutu pembelajaran BIPA, baik yang berada di dalam negeri maupun luar negeri.

- d. Mengembangkan kompetensi sumber daya manusia yang terlibat dalam penyelenggaraan program BIPA, baik di dalam negeri maupun di luar negeri.

3. Authentic Materials

a. Pengertian *Authentic Materials*

Authentic Materials adalah semua hal yang digunakan dalam kegiatan nyata oleh penutur asli untuk berkomunikasi satu sama lain dalam komunikasi nyata, tidak dibuat untuk proses pembelajaran, Geral (Arsya dan Safitri, 2019, hlm. 19). Geral juga memberikan contoh *Authentic Materials* yang dapat digunakan di kelas diantaranya berasal dari Koran, majalah, televisi, dialog, atau pidato. Bisa berupa teks visual, atau audio dan bisa berupa realita seperti tiket, menu, peta, dan tabel waktu atau dapat berupa benda-benda semacam itu sebagai produk, peralatan, komponen, atau model. *Authentic materials* adalah sumber pembelajaran penting yang berperan sebagai pengisi kekosongan antara teori dan real life. Hal ini tentunya berpengaruh pada pengetahuan peserta didik terhadap konteks professional dunia kerja, Rus (Ayuningtyas, 2023, hlm. 2).

Gilmore (2007, hlm. 5) menyatakan bahwa bahan otentik dapat meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi penggunaan bahasa secara kontekstual. Jadi, dapat dikatakan bahwa *authentic material* terpilih sebagai bahan ajar yang terpercaya keakuratannya dan membuat pemelajar lebih mengenal bahasa Indonesia sesuai dengan konteksnya.

b. Keunggulan *Authentic Materials*

Klikaya Adji (2017, hlm. 5) menyatakan *authentic materials* memiliki beberapa keunggulan, antara lain memiliki efek positif terhadap motivasi pemelajar, memberikan informasi budaya otentik, memberikan pemaparan terhadap bentuk nyata dari pembelajaran bahasa itu sendiri, berkaitan langsung dengan kebutuhan pembelajaran pemelajar, serta mendorong penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatis.

Selain itu, materi otentik dapat memberikan paparan terhadap unsur buddy asli dari bahasa target, yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing karena membantu pemelajar memahami konteks sosial dan buddy penggunaannya.

c. Kekurangan *Authentic Materials*

Kekurangan bahan otentik dalam pembelajaran bahasa adalah bahan otentik sering mengandung bahasa yang sulit dan kosakata yang tidak dibutuhkan, bahan otentik dapat menjadi beban untuk pengajar, karena belum disederhanakan ataupun ditulis mengikuti panduan leksikal atau linguistik, dan bahan otentik sering berisi bahasa yang mungkin di luar kemampuan pemelajar Adji (2017, hlm. 5).

4. Pendekatan Multimodality

Multimodality merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada cara orang berkomunikasi, menggunakan modes yang berbeda pada saat bersamaan (Kress and Van Leeuwen, 1996) yang dapat didefinisikan sebagai penggunaan beberapa *semiotic modes* dalam desain produk, atau peristiwa semiotik secara bersamaan, dan digabungkan untuk memperkuat, melengkapi, atau berada dalam susunan tertentu. Multimodalitas juga dapat disebut beragam mode untuk berkomunikasi yang berbeda, seperti visual, auditori, gestural yang dapat digunakan untuk berkomunikasi secara langsung maupun dengan menggunakan teknologi dalam menggambarkan berbagai jenis informasi, dalam bentuk audio, teks, dan gambar, Firmansyah (Yunansah, 2022, hlm. 5). Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa multimodality yaitu pendekatan komunikasi yang melibatkan berbagai jenis media atau moda untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik, kaya makna, dan efektif.

O'Halloran dan Lim-Fei (2011) berpendapat bahwa para pendidik memiliki tanggung jawab untuk memahami cara-cara multimodal, pengetahuan dipresentasikan dan mengajar pemelajar untuk meniai dan menyesuaikan teks multimodal yang tidak dapat mereka temukan. Oleh karena itu, multimodalitas sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar karena memberika variasi pembelajaran yang menyenangkan. Pada era digital seperti saat ini, integrasi teks multimodalitas dalam pembelajaran menjadi sangat penting karena konteks pembelajaran sekarang

mendorong para pemelajar dan pembelajar untuk memanfaatkan teknologi sesuai dengan bidang studi (Setyaningsih, 2023, hlm. 5).

B. Kerangka Pemikiran

Bagan 2. 1 Kerangka Teori

