**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pengertian Bahan Ajar**

Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rinciannya. Secara umum isi kurikulum itu dapat dipilah menjadi tiga unsur utama, yaitu: logika (pengetahuan tentang benar salah; berdasarkan prosedur keilmuan), etika (pengetahuan tentang baik buruk) berupa muatan nilai moral, dan estetika (pengetahuan tentang indah-jelek) berupa muatan nilai seni. Sedangkan bila memilahnya berdasarkan taksonomi Bloom dkk., bahan pembelajaran itu berupa kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/nilai), dan psikomotor (keterampilan).

Bila dirinci lebih lanjut, isi kurikulum atau bahan pembelajaran itu dapat dikategorikan menjadi enam jenis, yaitu: fakta, konsep/teori, prinsip, proses dan nilai, serta keterampilan.

1. Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi atau telah dialami/dikerjakan, bisa berupa objek atau keadaan tentang suatu hal.
2. Konsep/teori adalah suatu ide atau gagasan atau suatu pengertian umum, atau sistem pernyataan yang menjelaskan serangkaian fakta, dimana pernyataan tersebut harus memadukan, universal, dan meramalkan. Dalam kata lain materi konsep adalah materi yang berupa pengertian, hakikat, identifikasi, klasifikasi, dan ciri-ciri khusus.
3. Prinsip merupakan suatu atauran/kaidah untuk melakukan sesuatu, atau kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir.
4. Proses adalah serangkaian gerakan, perubahan, perkembangan atau suatu cara/prosedur untuk melakukan kegiatan secara operasional.
5. Nilai adalah suatu pola, ukuran norma, atau suatu tipe/model. Ia berkaitan dengan pengetahuan atas kebenaran yang bersifat umum.
6. Keterampilan adalah suatu kemampuan untuk berbuat sesuatu, baik dalam pengertian fisik maupun mental (Supriadie, dalam Ruhimat, 2011).

Tugas guru disini adalah memilih dan mengembangkan bahan pembelajaran. Dalam memilih bahan pembelajaran, guru dapat mempertimbangkan kriteria-kriteria berikut: relevansi (secara psikologis dan sosiologis), kompleksitas, rasional/ilmiah, fungsional, ke-*up to date-*an, dan komprehensif/keseimbangan.

Dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran, guru dapat melakukannya dengan dua cara yakni: *resources by design*, yaitu sumber-sumber belajar yang dirancang dan dikembangkan untuk kepentingan pembelajaran, dan *resources by utilization*, yaitu sumber-sumber belajar yang ada dilingkungan sekitar yang dapat digunakan dan dimanfaatkan bagi kepentingan pembelajaran.

Selanjutnya, Newby dkk. (2000: 117) memberikan definisi tentang bahan pembelajaran dengan mengatakan bahwa “*Instructional materials are the specific items used in a lesson and delivered through various media”*. Artinya, bahan pembelajaran adalah bahan khusus dalam suatu pelajaran yang disampaikan melalui berbagai macam media.

Berdasarkan beberapa definisi dijelaskan di atas, maka yang dimaksud dengan bahan ajar atau bahan pembelajaran adalah seperangkat bahan yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia, dan animasi, serta komputer dan jaringan.

1. **Fungsi Bahan Ajar**

Pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki fungsi atau peranan penting. Fungsi tersebut menurut Belawati (2003) meliputi fungsi bagi guru dan fungsi bagi peserta didik.

1. Fungsi bagi guru
2. Menghemat waktu guru dalam mengajar

Adanya bahan ajar, peserta didik ditugaskan mempelajari terlebih dahulu topik atau materi yang akan dipelajarinya, sehingga guru tidak perlu menjelaskan secara rinci lagi.

1. Mengubah peran guru dari seorang guru menjadi fasilitator

Adanya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran maka guru lebih bersifat memfasilitasi peserta didik atau dengan kata lain guru berperan sebagai fasilitator.

1. Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif

Adanya bahan ajar, maka pembelajaran akan lebih efektif karena guru memiliki banyak waktu untuk membimbing peserta didik dalam memahami suatu topik pembelajaran, dan juga metode yang

digunakan dalam proses pembelajaran lebih variatif dan interaktif karena guru tidak cenderung berceramah.

1. Fungsi bagi peserta didik
2. Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada guru atau peserta didik yang lain
3. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja yang dia kehendaki
4. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing
5. Peserta didik dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilihnya sendiri
6. Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri
7. **Tujuan Bahan Ajar**

Adapun tujuan bahan ajar sebagai berikut (Hamdani, 2011):

1. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu. Artinya, segala informasi yang didapat dari sumber belajar, kemudian disusun dalam bentuk bahan ajar. Hal ini membuka wacana dan wahana baru bagi peserta didik karena materi ajar yang disampaikan merupakan sesuatu yang baru dan menarik.
2. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar. Artinya, pilihan bahan ajar yang dimaksud tidak hanya terpaku oleh satu sumber, melainkan

dari berbagai sumber yang dapat dijadikan suatu acuan dalam penyusunan bahan ajar.

1. Memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Artinya, guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mudah karena bahan ajar disusun sendiri dan disampaikan dengan cara yang bervariatif.
2. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Artinya, dengan berbagai jenis bahan ajar yang bervariatif diharapkan kegiatan pembelajaran tidak menoton, tidak hanya terpaku oleh satu sumber buku, dan kegiatan pembelajaran tidak selamanya dilakukan di dalam kelas.
3. **Jenis-jenis Bahan Ajar**

Para pengembang pembelajaran profesional tentu mengetahui mengapa bahan pembelajaran dipilih dan dikembangkan. Mereka juga paham kepada siapa bahan pembelajaran itu disajikan dan bagaimana menyajikannya. Namun, pengembang pembelajaran pemula perlu memahami secara mendalam tentang pengembangan bahan pembelajaran termasuk konsep, jenis, dan langkah-langkah dalam mengembangkan bahan pembelajaran.

Mutiara (2007: 96) membagi bahan pembelajaran ke dalam dua jenis, bentuk bahan cetak (*printed materials*) dan bukan bahan cetak (*non-printed materials*). Bahan cetak biasanya dalam bentuk buku kerja modular, sedangkan bentuk bukan cetak dapat berupa audio, video, dan

komputer. Bahan audio mencakup kaset-kaset audio dan program radio. Kemudian, video dapat berupa kaset-kaset video, CD-ROM, dan program televisi. Sedangkan, bahan dalam bentuk komputer mencakup bahan yang disajikan secara singkronus (*synchoronous*) seperti bahan pembelajaran berbasis komputer interaktif. Sedangkan bahan dalam bentuk yang tidak singkronus (*synchoronous*) seperti materi berbasis jaringan dan sistem penunjang belajar berbasis internet.

Pembagian begitu lebih dominannya penggunaan bahan pembelajaran cetak dibandingkan dengan noncetak. Jika kita mengkaji lebih jauh, sebenarnya bukan hanya bahan cetak dan noncetak, melainkan juga kombinasi dari keduanya, karena ditemukan pula bahan yang menggabungkan antara keduanya, seperti buku audio dan teks yang banyak digunakan dalam situs jejaring sekalipun dalam bentuk digital tapi dapat juga dicetak melalui mesin cetak (*printer*). Dengan demikian dilihat dari segi format atau bentuknya, bahan pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni: (1) bahan cetak; (2) bahan bukan cetak; (3) kombinasi cetak dan bukan cetak.

Berkaitan dengan pembagaian bahan pembelajaran di atas, Suparman (2012: 283) melihat bentuk bahan pembelajaran dari segi sistem pelaksanaan dan pengembangannya yang diklarifikasi ke dalam tiga bentuk, yakni: (1) sistem pembelajaran mandiri, (2) sistem pembelajaran tatap muka, dan (3) sistem pembelajaran kombinasi. Bentuk yang terakhir ini disebut pembelajaran bercampur yang terkenal dengan istilah *blended*

*learning*. *Blanded learning* merujuk pada penggabungan dari dua lingkungan belajar yang berbeda; ruang kelas tatap muka secara tradisional dan kegiatan belajar bermediasikan komputer.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik belajar dengan baik. Dengan demikian, bentuk bahan ajar paling tidak dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

1. Bahan ajar cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet, wallchart,* foto/gambar, model/maket.
2. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dam *compact disk audio.*
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti *Video compact disk,* Film.
4. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching meterial*) seperti *compact disk* interaktif
5. **Prinsip-prinsip Pemilihan Bahan Ajar**

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran yaitu:

1. Prinsip relevansi

Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

1. Prinsip konsistensi

Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.

1. Prinsip kecukupan

Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak.

1. **Keunggulan dan keterbatasan bahan ajar**

Menurut Mulyasa, (dalam Ika, 2013) ada beberapa keunggulan dari bahan ajar. Diantaranya sebagai berikut:

1. Berfokus pada kemampuan individual peserta didik, karena pada hakikatnya peserta didik memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tindakannya.
2. Adanya kontrol terhadap hasil belajar penggunaan standar kompetensi dalam setiap bahan ajar yang harus dicapai peserta didik.
3. Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga peserta didik dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh.

Sedangkan keterbatasan dari penggunaan bahan ajar antara lain:

1. Penyusunan bahan ajar yang baik membutuhkan keahlian tertentu. Sukses atau gagalnya bahan ajar tergantug pada penyusunannya. Bahan ajar mungkin saja memuat tujuan dan alat ukur, akan tetapi pengalaman belajar yang termuat didalamnya tidak ditulis dengan baik atau tidak lengkap. Bahan yang demikian kemungkinan besar akan ditolak oleh peserta didik, atau lebih parah lagi peserta didik harus berkonsultasi dengan fasilitator. Hal ini tentu saja menyimpang dari karakteristik utama sistem bahan ajar.
2. Sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan, serta membutuhkan manajemen pendidikan yang berbeda dari pembelajaran konvensional, karena setiap peserta didik menyelesaikan bahan ajar dalam waktu yang berbeda-beda, bergantung pada kecepatan dan kemampuan masing-masing.
3. Dukungan pembelajaran berupa sumber belajar, pada umumnya cukup mahal, karena setiap peserta didik mencarinya sendiri. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, sumber belajar seperti alat peraga dapat digunakan bersama-sama dalam pembelajaran.
4. **Bahan ajar berbasis Audio Visual**
5. **Audio-visual**

Sesuai dengan namanya audio-visual merupakan kombinasi audio dan visual atau pandang-dengar. Penggunaan audio-visual dalam penyajian bahan ajar kepada peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, dalam batas-batas tertentu audio-visual dapat menggatikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*) karena penyajian materi bisa diganti oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar.

1. **Video pembelajaran**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan televisi. Dengan kata lain, video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

Video sebagai bahan ajar noncetak yang kaya informasi. Video sangat lugas jika dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menghadirkan informasi sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Selain itu video juga menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Peserta didik dapat menemukan gambar di dalam bahan ajar cetak dan bisa menjumpai suara dari program audio, sedangkan video dapat menyajikan gambar bergerak kepada peserta didik disamping suara yang

menyertainya. Sehingga peserta didik berada disituasi senyatanya sebagaimana program yang ditayangkan dalam video.

Video termasuk dalam kategori bahan ajar audio-visual. Bahan ajar audio-visual atau bahan ajar pandang dengar merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu: material visual dan auditif. Materi visual ditujukan untuk merangsang indra penglihatan peserta didik sedangkan materi auditif untuk merangsang indra pendengaran peserta didik. Dengan kombinasi kedua materi ini, pendidik atau guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif.

Hal itu berdasarkan pada pandangan bahwa peserta didik cenderung akan lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi jika hanya indra pendengaran, seperti pernyataan Confisius (seorang filsuf besar China) beberapa abad silam, “apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham”.

Berdasarkan hasil penelitian Augman , dkk. (1976) dalam (Haling dan Pattaufi, 2017:162) mengenai penggunaan indera bahwa:

Augman Baugh, mengemukakan teori yang menyatakan bahwa semua pengalaman belajar yang dimiliki seseorang: 90 persen diperoleh melalui indera lihat, 5 persen diperoleh melalui indera dengar, dan 5 persen melalui indera lainnya.

Edgar Dale, berpendapat bahwa pengalaman belajar manusia sebanyak 75 persen diperoleh melalui indera lihat, 13 persen melalui indera dengar, dan 12 persen melalui indera lainnya.

Geofery Wilson, mengemukakan angka-angka yang perbandingannya hampir sama dengan angka-angka yang

dikemukakan para ahli di atas. Ia mengatakan sekitar kurang lebih 82 persen pengetahuan seseorang masuk melalui indera lihat, 12 persen melalui indera dengar, dan 6 persen melalui indera lainnya.

Selanjutnya, Davies, dkk (2006) mengemukakan tiga kesimpulan dalam penelitiannya tentang audio-visual bahwa: (1) peserta didik memang dapat belajar dari alat bantu audio-visual; (2) besarnya jumlah hasil belajar tergantung dari ketepatan audio-visual untuk tujuan belajar dan sifat struktur dari tugas; dan (3) belajar dengan alat bantu audio-visual dapat ditingkatkan secara langsung.

Diperkuat pernyataan Silbermen (2005) yang mengungkapkan bahwa dengan menambahkan visual pada pelajaran menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan adanya perbaikan hingga 200% ketika kosakata yang diajarkan dengan menggunakan alat visual. Bahkan, waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah persentasi verbal.

Dari berbagai hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar audio-visual banyak kegunaannya bagi peserta didik. Dengan keberadaan bahan ajar jenis tersebut, hasil belajar peserta

didik sangat mungkin ditingkatkan. Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran akan menghasilkan peforma yang optimal jika bahan ajar audio-visual digunakan dengan tepat.

1. **Cara pembuatan bahan ajar video**

Adapun cara pembuatan video pembelajaran sebagai berikut:

1. Persiapan dan perencanan pembuatan bahan ajar video

Sebelum melangkah lebih lanjut pada cara membuat bahan ajar video, ada baiknya ditinjau kembali keputusan kita memilih jenis “video atau film” sebagai bahan ajar, apakah sudah pilihan yang paling tepat. Untuk masalah ini ada baiknya kita merujuk pada rambu-rambu atau kriteria penyeleksian bahan ajar video yang dibuat oleh Anderson dalam (Prastowo, 2014), yaitu:

1. Bahan ajar didesain terutama untuk memperlihatkan gambar gerak, bukan memperlihatkan gambar diam
2. Jika digarap dengan baik, video sangat baik untuk tujuan afektif (mempengaruhi peserta didik untuk mengubah sikap)
3. Untuk kepentingan pengajaran, video yang digunakan berdasarkan hubungan langsung dengan pribadi peserta didik
4. Suara yang mengiringi gambar harus sesuai dengan isi gambar
5. Narasi tidak boleh menceritakan apa yang terlihat dilayar kecuali untuk menginterpretasi, memperjelas, atau menekankan hal yang penting
6. Semua media gambar bergerak (video) harus mengandung isi yang sudah dibakukan, serta harus disunting dan diuji cobakan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran
7. Narasi hendaknya dikembangkan berdasarkan naskah visual yang didesain dengan teliti
8. Dalam perencanaan naskah harus mempertimbangkan sikap peserta didik, latar belakang, budaya, usia, jenis kelamin, serta gagasan dan harapan mereka
9. Gambar yang disajikan bervariasi
10. Melibatkan banyak ahli dari berbagai disiplin ilmu serta teknisi yang terampil.
11. Teknis pelaksanaan pembuatan bahan ajar video

Langkah-langkah yang dapat kita lakukan untuk menyusun program video Depdiknas (2008), yaitu:

1. Judul diturunkan dari tema sentral yang diperoleh dari pemetaan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Membuat sinopsis yang menggambarkan secara singkat dan jelas tentang materi yang akan dibahas dalam sebuah program video.
3. Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, manarik, dalam *stroryboard* atau naskah.
4. Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan *stroryboard*
5. Editing

Berdasarkan pemikiran di atas dapat simpulkan bahwa secara oprasional langkah-langkah utama dalam memproduksi bahan ajar video terbagi menjadi empat fase, yaitu; (1) perencanaan; (2) produksi; (3) kegiatan tindak lanjut; (4) penilian dan kesimpulan.

1. **Mata Pelajaran Sejarah**

Sejarah merupakan salah satu bidang studi atau mata pelajaran yang diajarkan di SMA Negeri 11 Pangkep. Mata pelajaran sejarah mempelajari atau mengkaji tentang peristiwa yang terjadi dimasa lampau (masa lalu). Penggunaan bahan ajar berbasis audio-visual diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan peserta didik serta menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru.

1. **Kerangka Pikir**

Penggunaan atau pemanfaatan audio-visual (video) dalam pembelajaran sejarah tentu akan sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan melihat dan mendengar peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dengan bantuan audio-visual (video) dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam belajar karena peserta didik dapat menyimak, mendengarkan sekaligus melihat gambar. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam mengingat pelajaran karena visualisasi yang terekam oleh otak mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka kemudian muncul ide untuk mengembangkan bahan ajar berbasis audio-visual (video) tersebut. Untuk lebih jelasnya dalam memahami pembahasan dalam penelitian ini maka peneliti menggambarkan melalui kerangka pikir sebagai berikut:

**Mata Pelajaran Sejarah**

**Bahan Ajar Sejarah**

**Yang Valid dan Praktis**

***DEVELOP***

***DESIGN***

***DESSEMINATE***

***DEFINE***

**Pengembangan**

**Bahan Ajar Sejarah berbasiss audio-visual (video)**

***Bagan 2.1*** *Skema Kerangka Pikir*