

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Sub bab ini ialah tahap dari proses pengkajian yang harus dilaksanakan peneliti yang mencakup tentang seperangkap konsep, definisi, dan proposi yang dimaksudkan untuk memungkinkan peneliti untuk melihat fenomena secara sistematis dan komprehensif serta menjawab pertanyaan penelitian sebelumnya.

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Seluruh bahan yang dipakai guru serta peserta didik untuk meraih sebuah target belajar ialah definisi dari bahan ajar. Melalui asumsi (Magdalena et al. 2020) bahan ajar dimaknai menjadi sebuah materi yang dirancang dengan sistematis serta utuh atas aspek belajar yang dipakai peserta didik serta guru. Sehingga bisa dimengerti definisi bahan ajar ialah persatuan atas sebuah materi yang diajarkan guna meraih target belajar yang selaras pada standar yang ditentukan.

Menurut pendapat Kosasih (2021) bahan ajar ialah sebuah hal yang dipakai peserta didik serta guru guna membuat mudah tahap belajar. Bentuk bahan ajar bisa mencakup buku kerja (LKS) & buku bacaan serta lainnya. Sehingga, diketahui bahwa bahan ajar merupakan alat, bahan,

materi dan topik pembelajaran yang di rancang serta terstruktur dengan terkonsep serta sistematis yang dipakai guru untuk melaksanakan tahap belajar.

Melalui defenisi sebagian ahli tersebut, dibentuk simpulanya bila bahan ajar ialah sebagian alat, bahan atau seperangkat materi yang bermanfaat untuk peserta didik serta guru yang tersusun secara sistematis dan terkonsep untuk memudahkan proses pembelajaran dan tercapainya tujuan belajar.

b. Jenis Bahan Ajar

Untuk pengajarannya, guru memakai sebagian tipenya. Melalui asumsi (Kurniawati 2020) tipe bahan ajar mencakup :

- 1) Cetak: buku, handout, lks, modul, leaflet, brosur, gambar, buku cetak & foto. Bahan ajar cetak membuat mudah peserta didik mendalami maknanya, tidak hanya bisa mempelajarinya disekolah, peserta didik juga bisa mempelajarinya dirumah sebab bersifat fleksibel.
- 2) Dengar: radio, kaset, compact disc & piringan hitam. Bahan ini biasa dijuluki media audio.
- 3) Pandangan (visual): gambar & foto. Media ini hanya bisa diamati serta membagikan pemahaman pada peserta didik bila disebuah pelajaran ada materi yang berhubungan pada objek yang berskala besar, yang tidak memungkinkan peserta didik mengamatinya dengan langsung.

4) Pandangan dengar: film, VCD, media audio visual. Media audio visual ini memiliki kelebihan daripada media lain, sebab bisa mengembangkan transfer ilmu serta retensi ingatan.

5) Multimedia interaktif: belajar dengan basis computer web
Multimedia interaktif ini membuat peserta didik mudah mengatasi kendala atas jarak.

c. Karakteristik Perancangan Bahan Ajar

Menurut pendapat (Purnanto & Mahardika 2019) Bahan ajar tersebut harus memperhatikan karakteristik modul yaitu :

1) *Self instructional*

Peserta didik bisa belajar mandiri yang selaras pada target sebuah bahan ajar, ialah supaya peserta didik bisa belajar dengan personal. Guna mencukupi karakter ini, sehingga disebuah materi perlu ada target yang dibentuk dengan tepat. Melainkan dimaterinya tersebut bisa membuat peserta didik mudah menuntaskan sebuah hal secara membagikan bahan ajar yang dikemas dalam aktivitas yang spesifik. Sebagian hal yang perlu diamati untuk dibentuknya bahan ajar yang bisa menjadikan peserta didik mandiri untuk belajarnya, berupa :

a) Membagikan ilustrasi & contoh yang unik untuk mendorong penjabaran bahan ajar.

- b) Membagikan peluang untuk peserta didik guna menyumbang *feedback* atas penguasaan bahan ajarnya secara membagikan soal latihan.
- c) Kontekstual, ialah bahan ajar yang disiapkan berkaitan pada konteks serta situasi lingkungan peserta didik.
- d) Memakai bahasa yang mudah serta komunikatif.
- e) Membagikan ringkasan bahan ajar guna menolong peserta didik membentuk suatu catatan.

2) *Self contained*

Target konsepnya guna membagikan peluang untuk murid guna mendalami bahan ajar hingga tuntas. Bila perlu dilaksanakan pemisahan bahan ajar dari satu kompetensi perlu diselenggarakan dengan teliti.

3) *Stand Alone*

Secara memakai bahan ajar ini, peserta didik tidak memerlukan materi lain untuk mengamati serta menuntaskan tugas dimedia ajar tersebut.

3) *Adaptif*

Diinginkan bahan ajarnya berdaya adaptif yang besar pada perkembangan teknologi serta ilmu. Disebut adaptif bila materinya bisa menyelaraskan pengembangan teknologi serta wawasan.

4) *User friendly*

Materi perlu mencukupi unsur akrab/bersahabat. Tiap penjabaran data yang sifatnya menolong serta bersahabat dengan pemakainya, khususnya kelancaran pemakai untuk menanggapi, menjangkau selaras pada keinginannya, pemakaian bahasa yang ringkas serta mudah dipahami. Fungsi Dan Tujuan

Bahan Ajar

Manfaat serta peran bahan ajar untuk tahap belajar mempunyai fungsi yang dominan guna teraihnya target belajar. Selaras pada asumsi (Aisyah, Noviyanti, & Triyanto 2020) ada 3 peran pokok bahan ajar, berupa :

- 1) Bahan ajar berupa acuan untuk guru yang memandukan seluruh kegiatan untuk belajar, lalu berupa substansi kompetensi yang perlu dikembangkan untuk peserta didik.
- 2) Bahan ajar ialah acuan untuk peserta didik yang memandukan kegiatan tahap belajar serta berupa substansi yang perlu dikuasai.
- 3) Bahan ajar ialah media pengulasan untuk menguasai serta mengulas hasil belajar. Menjadi media ulasan sehingga materi yang dibagikan perlu selaras pada kompetensi & indikator yang hendak diraih guru. Melalui asumsi Kurniawati (2015) perkembangan bahan ajar mempunyai target guna seluruh peserta didik, berupa :

- 1) Menyajikan materi selaras pada tuntutan kurikulum yang berkaitan dengan keperluan peserta didik, yakni materi yang selaras pada ciri khas, lingkup sosial serta setting tiap peserta didik.
- 2) Menolong peserta didik untuk mendapati solusi sebuah materi
- 3) membuat guru mudah guna memandukan kegiatan belajar serta menjadi acuan untuk memandukan kegiatannya untuk tahapan belajar yang berupa :
 - a. Secara memakai materi pesan yang hendak diberikan mudah dimengerti serta jelas
 - b. Dipakai guna menangani keterbatasan ruang, indra, serta periode
 - c. Bisa mengembangkan motivasi peserta didik untuk belajar
 - d. Memungkinkan kaitan langsung antar realita belajar, peserta didik serta lingkup sosial
 - e. Bisa membagikan pengalaman/rangsangan belajar yang selaras serta mengembangkan asumsi yang selaras juga.
- 4) menjadi media pengukuran serta ulasan untuk sebuah tahap belajar, maka keahlian murid bisa diamati. Materi bisa dijadikan menjadi pengukuran untuk tiap peserta didik ketika tahap belajar dilangsungkan, secara mengamati pemahaman murid dari pelatihan yang disajikan.

Melalui penjabaran tersebut, dibentuk simpulan fungsi bahan ajar menjadi acuan untuk murid serta guru, juga menjadi pengulasan untuk

diraihnya hasil belajar. Sedangkan tujuan dari bahan ajar ialah membuat mudah guru menyelesaikan aktivitas belajar.

2. Bahan Ajar Buku Baca ABACA (Aku Bisa Membaca)

a. Pengertian Bahan Ajar Buku ABACA (Aku Bisa Membaca)

Bahan ajar buku ABACA merupakan singkatan dari Aku Bisa Membaca. Bahan Ajar buku ABACA merupakan Bahan Ajar buku yang dipakai dalam latihan membaca bagi peserta didik, selain itu juga dapat memudahkan murid belajar mengenal kata, huruf, kalimat, suku kata, serta yang bisa menggugah minat pembelajaran peserta didik. Bahan Ajar buku ABACA juga di gunakan guna mengamati penguasaan peserta didik mengetahui huruf. Buku ABACA bisa mengembangkan pemahaman peserta didik secara membaca, kata, huruf abjad & suku kata. Tidak hanya itu Buku ABACA juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, dan melatih kemandirian.

b. Desain Bahan Ajar Buku ABACA (Aku Bisa Membaca)

Bahan Ajar ABACA ialah materi yang berupa buku yang dimana buku berukuran A4 Hard Cover dengan jilid perwarnaan full colour banyak gambar yang menarik dan terdapat bacaan abjad, kata, suku kata, kata awalan dan akhiran kemudian kalimat. Pada buku tersebut terdapat scan barcode untuk memainkan games.

Berdasarkan paparan di atas buku ABACA merupakan bahan ajar yang digunakan guna membagikan pembelajaran membaca untuk peserta didik kelas 2 SD.

b. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar ABACA (Aku Bisa Membaca)

Kelebihan bahan ajar ABACA adalah aman digunakan untuk pembelajaran, banyak gambar-gambar dan games yang menarik perhatian peserta didik, mudah di bawa karena bahan ajar ini berupa buku, dan membuat peserta didik semakin semangat untuk belajar membaca. Tidak hanya memiliki kelebihan saja namun bahan ajar ABACA ini juga memiliki beberapa kekurangan yaitu jika ada gangguan sinyal maka tidak bisa menggunakan games tersebut karena games tersebut harus menggunakan jaringan internet.

3. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia menjadi bahasa negara serta kesatuan RI. Bahasa Indonesia ialah pendidikan wajib yang mesti ada di SD. Melalui asumsi (Silvia, Pebriana, & Sumianto 2021) Pendidikan Bahasa Indonesia ialah sebuah unsur utama yang harus diberikan untuk peserta didik dilingkup pendidikan. Pembelajaran ini dibagikan sejak menduduki di SD sebab di inginkan peserta didik bisa paham, serta mengerti juga bisa mengimplementasikan keahlian berbahasa. Misalnya menyimak, membaca, berbicara & menulis.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Untuk belajar bahasa Indonesia membaca berupa sebuah keahlian bahasa yang berperan utama untuk dimengerti supaya bisa berinteraksi secara optimal. Melalui asumsi (Kurniawan et al.,2020) pelajaran ini di kurikulum 2013 di siapkan secara memakai metode dengan basis teks. Teksnya bisa berbentuk lisan/tertulis. Melalui asumsi (Silvia, Pebriana, and Sumianto 2021) pelajaran ini berkedudukan utama. Sebab bahasa Indonesia ialah pendidikan wajib diseluruh taraf pendidikan, khususnya peserta didik SD. Diajarkanya Bahasa Indonesia di SD membuat peserta didik mendalami bahasa tersebut serta guru berkewajiban membagikan materinya. Peran guru ialah mengedukasi Bahasa Indonesia maka anak bisa berinteraksi secara optimal.

b. Membaca Permulaan di Kelas 2 Sekolah Dasar

Tanpa kita sadari kegiatan membaca sering kita lakukan dalam sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Silvia, Pebriana, and Sumianto 2021) membaca permulaan ialah langkah awalan yang diperoleh peserta didik untuk membaca. Membaca permulaan ialah landasan keahlian membaca untuk peserta didik serta guna mengamati arti dari isi pembelajaran yang diajarkanya disekolah. Sehingga keahlian membaca permulaan berdampak pada keahlian serta kelancaran membaca lanjutan.

Melalui penjabaran tersebut keterampilan membaca permulaan berdampak pada kelancaran membaca lanjutan. Selaras pada asumsi (Kurniawati 2020) cara baca permulaan dilangsungkan sejak kelas 1 & 2 SD

untuk cara bacanya dilangsungkan sejak kelas 3 SD murid akan merasa kesusahan membaca bila diumur 8 - 9 tahun tidak bisa membaca secara optimal.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa membaca permulaan sangatlah penting diterapkan sejak kelas 1 dan 2 SD. Tujuannya yaitu agar peserta didik dapat berkomunikasi secara optimal serta tahap pembelajarannya terlaksana secara baik. Belajar membaca di SD mempunyai 2 wujud yang berupa, membaca permulaan/lanjutan dimana membaca permulaan yang dipakai dikelas 1 & 2 melainkan membaca lanjutan dipakai untuk kelas 3, 4, 5, & 6.



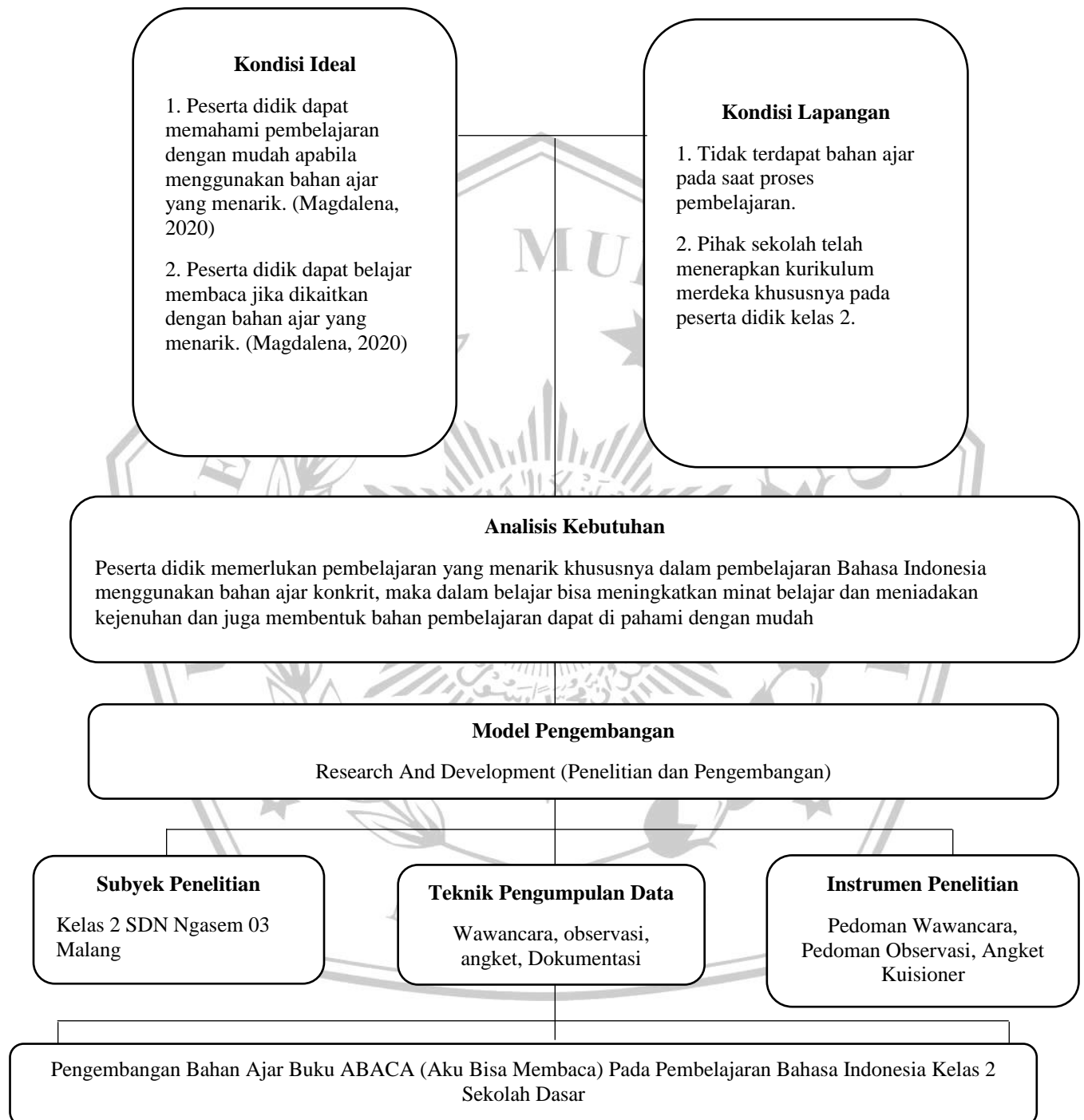
B. Kajian Penelitian yang relevan

Pengkajian relevan yang selaras pada pengkajian ini berupa :

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang relevan

Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Siwi Pawestri Apriliani dan Elvira Hoesein Radia (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat membaca Siswa Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan buku baca 2. Kepada peserta didik sekolah dasar 3. Menggunakan metode Research and Development 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cara penggunaan bahan ajar. 2. Peneliti terdahulu hanya berupa buku cerita bergambar, sedangkan peneliti sekarang berupa buku yang terdapat scan barcode untuk bermain games edukatif. 3. Peneliti terdahulu dilaksanakan pada peserta didik kelas 1, sedangkan peneliti sekarang pada siswa kelas 2.
Tika Puspita Widya Rini & Desy Dwitalia Sari (2021) Perkembangan buku baca ala motessori guna murid SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan buku baca. 2. Sama - sama meneliti peserta didik sekolah dasar. 3. Menggunakan metode Research and Development. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cara penggunaan bahan ajar. 2. Peneliti terdahulu hanya berupa buku yang tidak terdapat game edukatif, sedangkan peneliti sekarang didalam buku ada games edukatif melalui scan barcode. 3. Penelitian terdahulu meneliti peserta didik kelas 1, sedangkan peneliti sekarang meneliti kelas 2.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir