

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teoritik

##### 1. Pembelajaran IPA Terpadu

Definisi pembelajaran adalah upaya membelajarkan peserta didik yang memusatkan pada “Bagaimana membelajarkan peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”<sup>1</sup>. Hasil belajar yang mendominasi salah satunya adalah kualitas pengajaran<sup>2</sup>. Kualitas pengajaran merupakan kualitas belajar mengajar yang melibatkan guru dan peserta saling berinteraksi. Adapun tujuan pengajaran Menurut Umar Hamalik, yaitu suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar<sup>3</sup>. Proses belajar dapat dikatakan berhasil jika peserta didik mampu menguasai materi atau sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran IPA Terpadu dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang mampu memotivasi untuk memahami, menerima, mengenal dan bertindak yang sesuai dalam materi pembelajaran IPA Terpadu. Materi IPA adalah satu kesatuan antara fisika, kimia dan biologi dimana hal itu dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari<sup>4</sup>. Sedangkan pembelajaran IPA terpadu (*integrated science*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran IPA yang menghubungkan dari berbagai bidang kajian IPA menjadi satu kesatuan bahasan.<sup>5</sup>

##### 2. Multimedia Cerpen IPA Terpadu sebagai Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia media adalah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menjelaskan pesan-

---

<sup>1</sup> I Nyoman Degeg, Buku Pegangan Teknologi Pendidikan, Jakarta: Depdikbud RI dan Dirjen Dikti, 1993, hlm 1-2

<sup>2</sup> Ahmad Sabri, Strategi Belajar Mengajar “Mikro-Teaching” Jakarta: Quantum Teaching, 2005 hal 48.

<sup>3</sup> Oemar Hamalik, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, Jakarta: Bumi Aksara 2006 hlm 109

<sup>4</sup> Bayram Costu, “*Learning Science through the PDEODE Teaching Strategy: Helping Students Make Sense of Everyday Situation*,” *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education* 4, no.1 (2008): 3-9

<sup>5</sup> Putri Anjarsari, “*Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu (Implementasi Kurikulum 2013)*,” Makalah Pendidikan IPA, UNY (2013)

pesan dalam komunikasi atau proses interaksi dalam hubungan dari individu ke individu lain..

Menurut Nana Sudjana media pembelajaran disamakan dengan alat peraga yang digunakan untuk alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran<sup>6</sup>

Secara umum Sadiman media pendidikan mempunyai fungsi<sup>7</sup>:

- a. Mempejelas penyajian pesan supaya tidak bersifat verbalisme
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- c. Penggunaan media yang tepat mengatasi kepasifan siswa
- d. Menciptakan pemahaman yang sama pada setiap siswa

Menurut Prof. Pupuh Fathurrahman sebagaimana yang dikutip dari Gearlach & Ely media bila ditelaah secara garis besar adalah manusia, materi atau peristiwa yang membangun kondisi untuk membuat siswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan atau sikap<sup>8</sup>. Media selain dikatakan sebagai sebuah alat, tapi juga subyek yang menghidupkannya adalah manusia itu sendiri, jadi penting sekali pemahaman bagi seorang pendidik untuk dapat memahami media yang akan digunakan.

Menurut Arief S. Sadiman pada hakekatnya proses belajar-mengajar adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan. Penyampaian pesan tersebut akan lebih mudah dengan media terutama teknologi multimedia<sup>9</sup>. Multimedia cerpen IPA Terpadu merupakan penggabungan teknologi dan cerpen, media pembelajaran ini jarang sekali di pakai atau bahkan belum ada.

Definisi cerpen menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) adalah tuturan yang menjelaskan bagaimana suatu kejadian terjadi, panjang kata kurang dari 10.000 kata yang dominan dan mengutamakan diri pada satu tokoh dalam satu keadaan<sup>10</sup>. Sedangkan untuk definisi multimedia pembelajaran

---

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung, Sinar Baru Argensindo 1987

<sup>7</sup> Arif Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2006)

<sup>8</sup> Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Refika Aditama, 2007

<sup>9</sup> Arif Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2006)

<sup>10</sup> "Pengertian Cerpen: Struktur, Fungsi, Ciri, Unsur dan Contoh Cerpen," Gramedia Digital, diakses pada 4 Juli 2022,

menurut Munir diartikan sebagai berbagai macam sesuatu yang dapat mendistribusikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik dalam proses belajar<sup>11</sup>

Drs. Maswan mengutip dari Atwi Suparman mendefinisikan media sebagai alat bantu untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima informasi. Kemudian dari karakteristik media menurut Kemp dia mengatakan “*The question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection*” jadi klasifikasi media dan pemilihan media pembelajaran merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran<sup>12</sup>.

Adapun jenis-jenis multimedia menurut Iwan Binanto multimedia dibagi menjadi 3 bagian yaitu: multimedia interaktif, multimedia hiperaktif dan multimedia linier. Sedangkan dari sifatnya menurut media dapat dibagi kedalam<sup>13</sup>:

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya bisa dideangar saja.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya bisa dilihat saja dan tidak ada suara
- c. Media audio visual, yaitu jenis media yang memiliki suara dan gambar.

### 3. Pendidikan Karakter

Karakter mengacu pada serangkaian sikap, perilaku, motivasi dan keterampilan. Manusia sebagai makhluk yang diberi akal, harus mampu bagaimana untuk berfikir, mengkritisi, bertindak dan lain-lain, hanya saja manusia memiliki ketebatasan untuk menjelajah alam semesta ini. Seperti dalam surat Al-Kahfi: 109 sebagai berikut:

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مَدَادًا لَكَلِمَتِ رَبِّي لَنَفَذَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ

كَلِمَتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا

<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-cerpen-struktur-fungsi-ciri-unsur-dan-contoh-cerpen/amp/>

<sup>11</sup> Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012

<sup>12</sup> Maswan dan Khoirul Muslimin, *Teknologi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajat, Cetakan 1 2017

<sup>13</sup> Iwan Binanto, *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010)

Artinya: “Seandainya lautan menjadi tinta untuk menuliskan kalimat-kalimat Tuhanku, maka pasti habislah lautan itu sebelum selesai penulisan kalimat-kalimat Tuhanku meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu pula”<sup>14</sup>.

Pembangunan manusia meliputi tiga dimensi yaitu sehat, cerdas dan berkepribadian<sup>15</sup>. Penerjemahan kata sehat adalah saat fisik kita senantiasa sehat dan bugar; cerdas adalah dimana kondisi otak kita selalu digunakan untuk berpikir dan diasah sehingga memiliki pemikiran yang kritis dan berkualitas; sedangkan berkepribadian adalah sikap yang menunjukkan berbudi pekerti luhur<sup>16</sup>.

DR. Thariq Muhammad dalam bukunya “setiap orang diberikan kekuatan mengagumkan berupa kebaikan dan keburukkan.”<sup>17</sup>. Artinya setiap manusia yang lahir memiliki potensi yang dimilikinya, hanya saja terkadang manusia sering lupa bahwa dirinya mampu untuk mengembangkan potensinya. Perubahan pada diri seseorang untuk berkembang merupakan sebuah proses usaha dari dirinya sendiri seperti dalam surat Ar-Ra’ad: 11 sebagai berikut:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

Artinya : “Allah tidak akan merubah suatu kaum, sebelum kaum tersebut merubah dirinya sendiri”

Menurut Jassin Tuloli pemicu dan pemacu manusia berwatak unggul<sup>18</sup> sebagai berikut:

- a. Kesadaran diri sendiri (self awareness)
- b. Dorongan untuk menentukan nasib sendiri (self determination)
- c. Rasa percaya diri (self confidence)
- d. Ketekunan dalam bertarung

<sup>14</sup> “Surat Al-Kahfi Arab, Latin dan Terjemahan Bahasa Indonesia” Litequran.net diakses pada 2 Juli, 2022, <https://litequran.net/al-kahfi>

<sup>15</sup> Hendraman, Pendidikan Karakter Era Milenial, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019, hal 3

<sup>16</sup> Faisal Ahmad, Membaca Konsep Revolusi Mental Gagasan Jokowi-JK, 2014

<sup>17</sup> Thariq Muhammad, Sukses Tanpa Batas, Jakarta: Maghfirah, 2005

<sup>18</sup> Jassin Tuloli, Pendidikan Karakter: Menjadikan Manusia Berkarakter Unggul, Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, 2016,

- e. Semangat juang (*fithing spirit*)
- f. Motivasi dari dalam diri sendiri (*internal motivation*)
- g. Kecerdasan emsional (*emotional quotient*)
- h. Keserdasan spiritual (*spiritual quotient*)

Lebih lanjut Jassin Tuloli menjelaskan bagaimana cara mendapat motivasi dari dalam diri (*internal motivation*) yaitu:

- a. Meningkatkan iman dan taqwa
- b. Jadikan Allah sebagai penolong dengan sabar dan sholat
- c. Teladani Rasullulah
- d. Membaca riwayat tokoh-tokoh yang sukses
- e. Berteman dengan orang-orang sukses
- f. Jauhi maksiat atau akhlak buruk

Menurut Immanuel Kant manusia itu pada dasarnya sama, tidak bergantung pada sifat eksternal seperti keturunan, jabatan, pencapaian, jasa dan sebagainya, tetapi pada nilai intrinsik manusia yang menjadikan manusia itu sama<sup>19</sup>. Dalam Surah Isra ayat 84 bahwa katakanlah “tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing”. Jadi manusia bisa mempunyai nilai itu berdasarkan perbuatannya untuk menjadi manusia yang utuh dalam arti karakternya untuk memanusiaikan manusia yang lain.

Pendidikan karakter kurikulum 2013 terdapat 18 nilai penting sebagai berikut: nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demikratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab<sup>20</sup>.

#### 4. Materi Sistem Gerak Manusia

Materi sistem gerak manusia merupakan salah satu materi yang ada dalam pelajaran IPA Kelas VIII SMP/MTs. Semester gasal. Materi ini berada pada kompetensi dasar 3.1 yaitu mengalisis gerak pada makhluk hidup dan upaya menjaga kesehatan sistem gerak dan kompetensi dasar 4.1 yaitu

---

<sup>19</sup> Immanuel Kant, *The Metaphysics of Moral*, Cambridge University Press, Cambridge, 2003, hal 186

<sup>20</sup> Nahrul Faidin, “Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Kulikulum 2013 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri I Palibelo”, *Jurnal Unnes Pasca Sarjana*, ISSN: 2686-6404, 2019

menyajikan karya tentang berbagai gangguan pada sistem gerak serta upaya menjaga kesehatan sistem gerak manusia.

Adapun ayat tentang sistem gerak manusia dalam Al-quran surat Yasiin: 78-74 sebagai berikut

وَضْرَبَ لَنَا مَثَلًا وَنَسِيَ خَلْقَهُ قَالَ مَنْ يُحْيِي الْعِظَامَ وَهِيَ رَمِيمٌ

Artinya: “Dan dia membuat bagi Kami satu perumpamaan, sedangkan dia lupa kejadian dirinya, dia berkata: siapakah yang dapat menghidupkan tulang-belulang?”

Menurut M. Quraish Shihab, kata ‘romiim’ diambil dari kata ‘ramama’ yang artinya lapuk/hancur. Beliau menyatakan bahwa mewujudkan kembali sesuatu setelah kepunahannya bisa terjadi<sup>21</sup>.

Kemudian sama halnya pada surat Al-Qiyamah: 3-4 sebagai berikut:

أَيَحْسَبُ الْإِنْسَانُ أَلَّنْ نَجْمَعُ عِظَامَهُ بَلَىٰ قَادِرِينَ عَلَىٰ أَنْ نَسْوِيَّ بَنَانَهُ

Artinya: apakah manusia mengira bahwa kami tidak mengumpulkan (kembali) tulang-belulang, bahkan kami menyusun (kembali) jari-jemarinya.<sup>22</sup>

Penciptaan manusia juga tertuang dalam surat At-Tariq ayat 7, dimana penjelasan tulang sulbi dan tulang dada yang menghasilkan sebuah cairan yang menyatu, surat At-Tariq ayat 7 sebagai berikut:

يَخْرُجُ مِنْ بَيْنِ الصُّلْبِ وَالتَّرَائِبِ

Artinya: “Yang keluar dari antara tulang punggung (*sulbi*) dan tulang dada”

Tafsir Kementerian Agama RI dari surat Attariq ayat 7 menjelaskan bahwa tulang punggung yang maksud adalah

<sup>21</sup> Wildan Imadudin “Tafsir Surat Yasin Ayat 78-79: Kisah Tulang Belulang” April 1, 2020 <https://islami.co/tafsir-surat-yasin-ayat-78-79-kisah-tulang-belulang/>

<sup>22</sup> Alquran, al-Qiyamah ayat 3-4, Alquran dan Terjemahnya (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001)

tempat keluarnya sperma yang tepancar dari laki-laki, sedangkan tulang dada adalah tempat keluarnya ovum<sup>23</sup>.

Cikal bakal manusia ketika dua campuran itu bergabung, itulah mengapa kita harus merenungi bahwa Allah maha kuasa dalam penciptaan makhluknya. Beberapa ayat telah disebutkan diatas, kita bisa mengambil kesimpulan bahwa Allah maha kuasa atas penciptaan manusia, yang menghidupkan dan yang mematikan kemudian dihidupkan kembali dihari kiamat kelak.

Jabaran materi tersaji dalam peta konsep berikut Gambar 2.1

**Gambar 2.1 Peta Konsep Materi Sitem Gerak Manusia**



## 5. Software Flip PDF Profesional

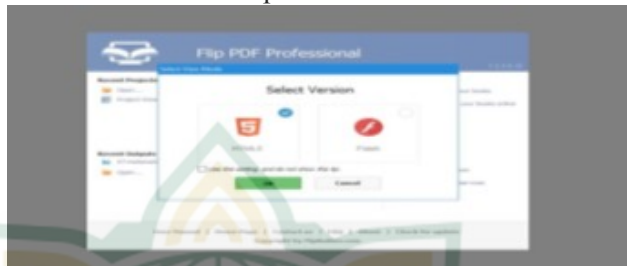
*Flip PDF Profesional* adalah aplikasi flipping buku digital dengan mengonversi PDF yang dilengkapi berbagai fitur canggih. *Flip PDF Profesional* ini berbentuk seperti e-book yang bisa dibolak-balik saat membacanya. *Flip PDF Profesional* dapat ditampilkan dengan lancar pada perangkat android atau dekstop yang interatif dengan penambahan fitur multimedia edit halaman seperti audio, link, youtube, gambar dan lain-lain. *Flip PDF Profesional* dapat digunakan sebagai bahan ajar interatif yang memudahkan siswa bahan guru. Media pembelajaran menggunakan *Flip PDF Profesional* dapat dipublish online atau offline. Publish dalam *format html5* yang diakses secara online. Evaluasi dalam *Flip PDF Profesional* dapat menunjukkan hasil nilai sehingga memberikan kemudahan bagi guru.

E-book interatif ini berpeluang untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan<sup>24</sup>. Berikut langkah-langkah pembuatan E-book:

<sup>23</sup> “Surat At-Tariq ayat 7: Arab, Latin dan Terjemahan Bahasa Indonesia” Litequran.net diakses pada 3 Juli, 2022, <https://tafsirweb.com/12519-surat-at-tariq-ayat-7.html>

- a. Download aplikasi kemudian bukalah aplikasi *Flip PDF Professional*
- b. Setelah terbuka akan muncul tampilan seperti gambar 2.2. Pilihlah yang format html5.

**Gambar 2.2** pilih flash atau html5 1



- c. Pilih new project, untuk lembar kerja baru Gambar 2.3

**Gambar 2.3** New Project untuk lembar kerja baru



- d. Pilih browse, kemudian pilih file PDF yang akan diedit
- e. Kemudian pilih edit page untuk menambah audio/video/link sesuai kebutuhan pada Gambar 2.4.

**Gambar 2.4.** *Edit Page* untu mengedit halaman

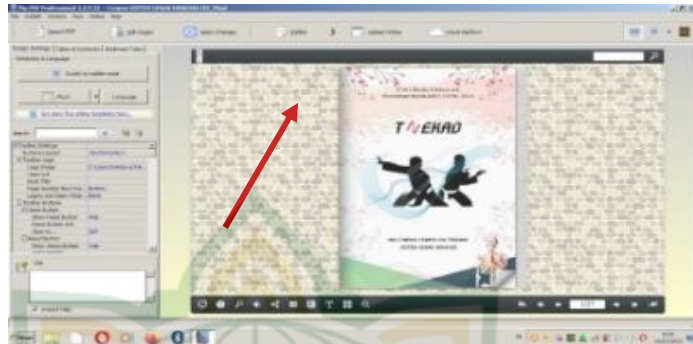


<sup>24</sup> Lin Eflina Nailufa, “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Problem Bases Learning (PBL) Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan”, Kudus: Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021



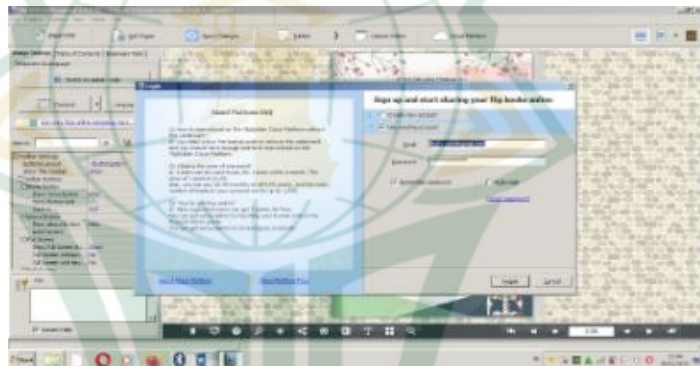
- f. Setelah selesai mengedit, klik publish online pada Gambar 2.5

**Gambar 2.5 Publish Online**



- g. Selanjutnya sign up email anda pada Gambar 2.6

**Gambar 2.6 Masukan Akun Email**



- h. Setelah masuk email, Klik publish
- i. Tunggu beberapa waktu hingga berubah menjadi format link atau kode QR yang bisa dibagikan ke siswa

**B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah ada untuk menjadi acuan dalam pembuatan skripsi ini, tentunya dengan pembaharuan bahasan yang berbeda.

Adapun penelitian terdahulu yang telah ada dan memiliki relevansi dengan produk yang dibuat penulis tersaji dalam Tabel 2.1 sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Peneliti	Hasil
1.	(Faisal Januar Putra, 2018)	Pengembangan Sumber Belajar Cerpen Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Siswa Kelas VIII MTs. Jauharul Falah Desa Sungai Terap

		Kumpeh Ulu Muaro Jambi <sup>25</sup>
2.	(Sulastrri, Ika Kartika, 2012)	Pengembangan Cerpen IPA Terpadu Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Menanamkan Karakter Siswa SMP/MTs. Kelas VIII Semester 2 <sup>26</sup>
3.	(Sulastrri, 2013)	Pengembangan Media Pembelajaran Cerpen IPA Terpadu Tipe Shared Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar <sup>27</sup>
4.	(Umami Kunlatifah, 2017)	Pengembangan Media Cerpen Dalam Bentuk Mini Book Pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar <sup>28</sup>
5.	(Ni Luh Putu Ayu Ariani et.al, 2015)	Pembelajaran Cerpen Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas X MA Syamsul Huda Tgal Linggah
6.	(Indah Rahmayanti, 2020)	Media Cerpen Pada Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Bekasi <sup>29</sup>
7.	(Siti Hamidah, 2015)	Pendekatan Sainifik Dalam Pembelajaran Teks Cerita Pendek Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama <sup>30</sup>
8.	(Yuli Rahmawati, et.al, 2014)	Engaging Students in Social Emotional Learning: The Role of Dilemma Stories in Chemistry Learnig <sup>31</sup>
9.	(Roslinawati	The Use of Stories and Storytelling in Primary

<sup>25</sup> Faisal Ahmad, Membaca Konsep Revolusi Mental Gagasan Jokowi-JK, 2014

<sup>26</sup> Sulastrri, Pengembangan Media Pembelajaran Cerpen IPA terpadu Tipe Shared Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar Mandiri Peserta Didik SMP/MTs Kelas VII Semester 2, Yogyakarta, Skripsi Fakultas sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

<sup>27</sup> Ibid

<sup>28</sup> Umami Kunlatifah, Pengembangan Media Cerpen dalam Bentuk Mini Book Pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar, UIN Makassar (2017).

<sup>29</sup> Indah Rahmayanti, “*Media Cerpen Pada Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 9 Bekasi*”, UHAMKA, 2020

<sup>30</sup> Siti Hamidah, “*Pendekatan Sainifik Dalam Pembelajaran Teks Cerita Pendek Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*”, Universitas Langlang Buana, 2015

<sup>31</sup> Yuliana Rahmawati, “*Engaging Students in Social Emotional Learning: The Role of Dilemma Stories in Chemistry Learnig*,” Jakarta State University, 2014

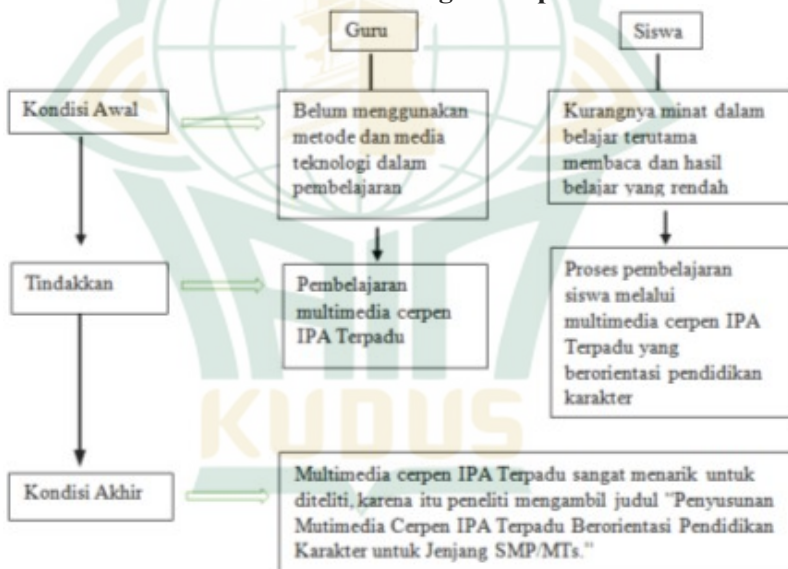
Mohd Roslan, 2015)	Science Teaching and Learning <sup>32</sup>
-----------------------	---

Kaitan penelitian-penelitian diatas dengan penelitian ini, terdapat pada penggunaan media cerita pendek pada proses pembelajaran. Perbedaan yang terlihat pada penelitian ini dari penelitian-penelitian diatas terletak pada subjek dan modifikasi cerpen berbentuk multimedia. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian peserta didik tingkat sekolah menengah pertama yaitu kelas VIII SMP/MTs. dengan materi sistem gerak manusia. Produk yang dibuat penulis adalah multimedia cerpen buatan penulis sendiri.

### C. Kerangka Berfikir

Penggambaran kerangka berpikir dari penelitian ini dapat dilihat pada skema melalui Gambar 2.7.

**Gambar 2.7 Kerangka Berpikir**



<sup>32</sup> Roslinawati Mohd Roslan, "The Use of Stories an Storytelling in Primary Science Teaching and Learning", Universitas Brunei Darussalam, 2015