

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang fakta, konsep, serta peristiwa yang ada di alam sekitar. Pendidikan IPA merupakan upaya atau proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai hakikat IPA (Pamungkas et al., 2017). Oleh karena itu, pemahaman dan ketelitian sangat dibutuhkan dalam mempelajari materi IPA (Ningrum et al., 2018). Pemahaman konsep merupakan salah satu capaian yang harus dicapai siswa untuk memahami sebuah konsep serta melakukan prosedur yang akurat dan sesuai (Saharsa et al., 2018). Materi yang termuat dalam pelajaran IPA salah satunya yaitu pencemaran lingkungan.

Pencemaran lingkungan merupakan materi yang diajarkan dalam IPA di tingkat SMP kelas VII semester genap. Pencemaran lingkungan memiliki beberapa materi pokok yang akan dibahas diantaranya yaitu pencemaran udara, pencemaran air, pencemaran tanah, serta dampak pencemaran bagi ekosistem. Dengan adanya variasi dari materi pokok yang akan dibahas, sangat mempengaruhi pemahaman konsep siswa. Pemahaman konsep sangat penting adanya dalam diri siswa, karena dengan adanya penguasaan konsep siswa mampu memahami suatu konsep dari materi yang diajarkan, siswa juga akan mampu menyampaikan ulang materi serta menyelesaikan soal (Suhardiman et al., 2017). Adapun faktor yang dapat mempengaruhi daya tarik siswa untuk lebih fokus dalam pembelajaran yaitu adanya penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik belum digunakan dalam proses pembelajaran di SMP Siman. Hal tersebut menjadikan siswa kurang antusias dalam melakukan pembelajarannya, sehingga mempengaruhi pemahaman konsep siswa terhadap materi yang disampaikan (Destiniar et al., 2019). Oleh karena itu dibutuhkan inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mampu menciptakan suasana yang nyaman untuk siswa melakukan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, materi, serta alat untuk meningkatkan minat dan pemahaman dalam kegiatan belajar (Ngura, 2018). Media berfungsi dalam kegiatan belajar, karena dengan adanya media sama dengan memberi hal baru dalam kegiatan belajar. Dengan demikian siswa lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi. Adapun dalam karya sastra biasanya penulis menulis dan mengapresiasi apa yang berhubungan dengan lingkungan lebih mudah dipahami apabila disajikan dalam bentuk karya sastra yaitu dengan menggunakan media cerita pendek (Hikmah, 2018).

Cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah karya sastra yang relatif pendek dan hanya menceritakan peristiwa pokok saja (Khulsum et al., 2018). Sebuah karya sastra yang berbasis cerita mampu meningkatkan imajinasi siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep dari sebuah cerita (Nurhidayah & Wangid, 2020). Cerpen bisa menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Karena cerpen merupakan karya sastra yang lebih banyak disukai dikalangan remaja termasuk anak SMP. Apalagi dalam membaca cerpen tidak memerlukan waktu yang lama, selain isi yang singkat dan menarik, isi

dari sebuah cerpen juga mudah dipahami. Seiring berjalannya waktu, teknologi sudah banyak digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat guru mengolah kembali media yang akan digunakan. Media cerpen yang digunakan akan diubah tampilannya menjadi cerpen digital atau cerpen elektronik (e-cerpen) dalam bentuk *flipbook*.

Flipbook merupakan serangkaian gambar yang berbeda-beda yang apabila halaman selanjutnya dibuka maka akan sama seperti membuka buku pada umumnya (Aprilia et al., 2017). Salah satu aplikasi yang dapat mengemas media e-cerpen dalam bentuk *flipbook* yaitu *flip PDF professional*. Aplikasi *flip PDF professional* merupakan salah satu aplikasi yang membantu dalam menjadikan media pembelajaran agar lebih menarik lagi. Karena aplikasi *flip PDF professional* tidak hanya menyajikan dalam bentuk tulisan saja, dalam aplikasi tersebut juga dapat ditambahkan audio, video, maupun gambar-gambar animasi bergerak (Sriwahyuni et al., 2019).

E-cerpen berbantuan aplikasi *flip PDF professional* dapat diakses secara offline dan online. Oleh karena itu e-cerpen yang digunakan sebagai media alternatif tidak berupa tulisan saja, media e-cerpen tersebut akan ditambahkan video di dalamnya. Dengan demikian tampilan media tidak monoton dan mampu meningkatkan pemahaman konsep bagi siswa. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan materi akan mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan uraian tersebut akan dilakukan penelitian “Pengembangan Media E-Cerpen Berbantuan *Flip PDF Professional* pada Materi Pencemaran Lingkungan Terhadap Pemahaman Konsep Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPA.
2. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPA.
3. Siswa memiliki pemahaman konsep yang rendah dalam pembelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media e-cerpen berbantuan *flip PDF professional* pada materi pencemaran lingkungan terhadap pemahaman konsep siswa?.
2. Bagaimana respons siswa terhadap media e-cerpen berbantuan *flip PDF professional* pada materi pencemaran lingkungan?.
3. Bagaimana keterbacaan siswa terhadap media e-cerpen berbantuan *flip PDF professional* pada materi pencemaran lingkungan?.
4. Bagaimana pemahaman konsep siswa setelah diterapkan media e-cerpen berbantuan *flip PDF professional* pada materi pencemaran lingkungan?.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan media e-cerpen berbantuan *flip PDF professional* pada materi pencemaran lingkungan terhadap pemahaman konsep siswa.
2. Mengetahui respons siswa terhadap media e-cerpen berbantuan *flip PDF professional* pada materi pencemaran lingkungan.
3. Mengetahui keterbacaan siswa terhadap media e-cerpen berbantuan *flip PDF professional* pada materi pencemaran lingkungan.
4. Mengetahui pemahaman konsep siswa setelah diterapkan media E-cerpen berbantuan *flip PDF professional* pada materi pencemaran lingkungan.

E. Manfaat Penelitian

1. Menambah inovasi media Pembelajaran IPA berbentuk e-cerpen berbantuan *flip PDF professional*.
2. Memberikan alternatif solusi bagi guru mengenai media pembelajaran yang menarik melalui e-cerpen berbantuan *flip PDF professional*.
3. Sebagai sumber belajar yang dapat memudahkan pemahaman konsep siswa.

F. Spesifikasi Produk

1. Pengembangan media e-cerpen menggunakan aplikasi *flip PDF professional*.
2. Materi yang disajikan dalam e-cerpen yaitu materi pencemaran lingkungan yang diajarkan di kelas VII semester Genap.
3. Indikator pemahaman konsep yang diukur diambil dari indikator menurut Anderson dan Krathwohl (2010) yaitu, memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4).
4. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian yaitu model pengembangan ADDIE dengan tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

G. Definisi Istilah

1. Cerpen merupakan sebuah karya sastra yang relatif pendek dan hanya menceritakan peristiwa pokok saja (Khulsum et al., 2018). Cerpen juga merupakan karya sastra yang banyak digemari di kalangan remaja, karena isi yang menarik dan mudah dipahami serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam membaca isi cerita.

2. E-cerpen merupakan media pembelajaran elektronik yang diformat dalam bentuk digital yang digunakan dalam pembelajaran sebagai media yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bersifat interaktif (Yulaika et al., 2020).
3. *Flipbook* merupakan serangkaian gambar yang berbeda-beda yang apabila halaman selanjutnya dibuka maka akan sama seperti membuka buku pada umumnya (Aprilia et al., 2017).
4. *Flip PDF professional* merupakan salah satu aplikasi yang membantu dalam menjadikan media pembelajaran agar lebih menarik, dengan menambahkan audio, video, maupun gambar-gambar animasi bergerak (Sriwahyuni et al., 2019).
5. Pemahaman konsep merupakan salah satu capaian yang harus dicapai siswa untuk memahami sebuah konsep dan melakukan prosedur yang akurat dan sesuai (Saharsa et al., 2018).