

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam secara umum masih mengalami banyak permasalahan yang menyebabkan rendahnya mutu pada setiap jenjang satuan pendidikan (Durotulaila, Masykuri, & Mulyani, 2014). Secara umum guru menjelaskan pelajaran secara verbal melalui papan tulis tanpa adanya sesuatu yang membuat siswa merasa tertarik menjadikan siswa pasif dan hanya terfokus pada pembelajaran tanpa adanya pemahaman konsep yang sebenarnya (Hutari, Mardiana, & Suryansyah, 2015).

Berpikir kreatif harus didukung dengan ketekunan, kedisiplinan dan pemahaman menyeluruh. Berpikir kreatif ditandai dengan adanya proses mental misalnya bertanya, menciptakan ide dengan pikiran terbuka, rasa tertarik, menghubungkan hal-hal secara bebas dan imajinatif (Johnson, 2014). Untuk lebih meningkatkan pengetahuan siswa maka guru dituntut untuk menerapkan berbagai variasi strategi, model, dan metode.

Selain dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi tindakan lain yang dapat diambil untuk meningkatkan tingkat pengetahuan siswa dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media video. Selain itu video animasi merupakan media pembelajaran yang berbasis audio visual yang dapat menampilkan karakter, pengaturan dan tindakan dalam kemasan menarik dan mengaitkan konsep dengan konteks kehidupan (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Berdasarkan hal

tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul pengaruh model pembelajaran *REACT* (*Realting, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring*) berbantuan video animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa pasif dan hanya terfokus pada guru yang menjelaskan pelajaran secara verbal melalui papan tulis.
2. Siswa masih sekedar menghafal konsep, teori dan rumus tanpa mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna.
3. Siswa terbiasa berpikir tingkat rendah membuat kemampuan berpikir kreatif cenderung kurang.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *REACT* berbantuan video animasi pada pembelajaran IPA di SMP?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *REACT* pada pembelajaran IPA di SMP.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi alternatif penggunaan model pembelajaran variatif terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA di SMP.

F. Batasan Masalah

1. Penelitian hanya menggunakan model *REACT* yang sederhana dengan bantuan video animasi.
2. Penelitian pembelajaran IPA materi pencemaran lingkungan.
3. Penelitian hanya dilaksanakan di SMP Negeri 1 Benjeng Gresik kelas VII tahun ajaran 2018-2019.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *REACT* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan sendiri konsep materi, kegiatan kerja sama, menerapkan konsep pada kehidupan sehari-hari dan menyesuaikan konsep dalam kondisi baru (Utami et al., 2016).
2. Video animasi merupakan media pembelajaran audio visual yang menampilkan karakter, pengaturan dan tindakan dalam kemasan menarik dan dapat memberi gambaran yang saling mengaitkan konsep dengan konteks kehidupan (Wuryanti & Kartowagiran, 2016)

