

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA mengharuskan siswa bertindak aktif dalam mengembangkan keterampilan sains, membangun pengetahuan, dan pengalaman siswa (Susanti, Jamhari, & Suleman, 2016). Sesuai dengan kurikulum 2013 terkait pembelajaran IPA yang mengharuskan pembelajaran IPA dilaksanakan secara inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, bersikap ilmiah, dan mengomunikasikan sebagai bentuk implementasi dalam kehidupan (Puspitasari, 2015). Selain itu, standar proses pembelajaran IPA di Indonesia juga mengacu pada standar proses pembelajaran sesuai permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang mengharuskan penerapan kompetensi 4C (*critical thinking dan problem solving, communication, creativity dan innovation, serta collaboration*) abad 21 (Ariany, Ardi, & Rahmi, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA mengharuskan pembelajaran secara penemuan ilmiah agar siswa dapat menerapkan kompetensi 4C sehingga siswa terlibat aktif dalam keterampilan sains.

Kenyataan yang ada pada salah satu SMP di Bangkalan dapat diketahui bahwa proses pembelajaran mandiri terpusat oleh siswa belum dikembangkan secara optimal. Proses pembelajaran juga kurang mengembangkan berpikir kritis siswa (Insyasiska, Zubaidah, & Susilo, 2015). Pembelajaran IPA juga belum ditujukan untuk mengembangkan kemampuan keterampilan generik sains siswa sebagai tujuan pembelajaran, sehingga keterampilan generik sains siswa belum

dikembangkan secara optimal (Yuniarita, 2014). Hal serupa yang sering ditemui dalam proses pembelajaran adalah pembelajaran kurang kontekstual dengan kehidupan siswa sehari-hari (Anam, 2015). Selain itu, guru belum memanfaatkan media teknologi pada proses pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran (Budi, 2014).

Penerapan model pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *REACT* (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring*) (Hakim, 2017). Model pembelajaran *REACT* merupakan model pembelajaran kontekstual dan termasuk inti dari prinsip konstruktivisme. Model pembelajaran *REACT* berkaitan dengan pengalaman hidup yakni mengaitkan masalah sehari-hari dengan informasi baru untuk dipecahkan (Ultay, Ultay, & Usta, 2018).

Model pembelajaran *REACT* mempunyai kelemahan yaitu siswa kurang mampu dalam memberikan contoh aplikasi materi pembelajaran pada kehidupan nyata (Cahyono, Sutarto, & Mahardika, 2017). Oleh sebab itu, untuk membantu siswa dalam memberikan contoh aplikasi materi, maka model pembelajaran *REACT* akan dipadukan dengan media audiovisual. Media audiovisual merupakan media kombinasi antara media audio berupa suara dan media visual berupa gambar (Purwono, Yutmini, & Anitah, 2014). Penggunaan media audiovisual diharapkan dapat membantu siswa dalam memberikan contoh pada kehidupan

sehari-hari. Selain itu, siswa dapat melakukan pengamatan pada media audiovisual.

Berdasarkan penelitian, penerapan model pembelajaran *REACT* dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa dengan kategori sedang (Sirajuddin, Rosdianto, & Sulistri, 2018). Penelitian lain juga dilakukan bahwa model pembelajaran *REACT* disertai media video kejadian fisika berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan proses sains siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran fisika (Cahyono et al., 2017). Keterampilan proses dapat diperoleh siswa apabila siswa memiliki keterampilan dasar tertentu (Juhji, 2016). Keterampilan proses dapat dikembangkan pada setiap individu. Salah satu keterampilan yang diturunkan dari keterampilan proses dengan memadukan keterampilan komponen alam yang dipelajari dalam sains dan terdapat pada struktur konsep adalah keterampilan generik sains (Junaidi, Gani, & Mursal, 2016). Jadi, dapat diketahui bahwa keterampilan generik sains adalah keterampilan dasar yang diturunkan dari keterampilan proses sains yang dapat dikembangkan pada diri seseorang.

Materi yang digunakan dalam pembelajaran adalah materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari. Materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari merupakan materi yang bersifat abstrak dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Pambudi, 2018). Pada materi getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari, diharapkan siswa tidak hanya paham konsep tetapi siswa dapat memahami pembelajaran IPA dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari serta mengembangkan keterampilan

generik sains siswa. Penggunaan model pembelajaran *REACT* dapat membantu siswa mengaitkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran akan lebih bermakna (Ismaya, Subiki, & Harijanto, 2015). Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian tentang “Analisis Respons Siswa Terhadap Model Pembelajaran *REACT* Berbantuan Media Audiovisual”.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran secara mandiri terpusat oleh siswa belum dikembangkan secara optimal.
2. Pembelajaran yang kurang kontekstual.
3. Penggunaan media pembelajaran belum secara optimal.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana respons siswa terhadap model pembelajaran *REACT* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan generik sains siswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui respons siswa terhadap model pembelajaran *REACT* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan generik sains siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Membantu siswa lebih aktif dalam memperagakan keterampilan sains melalui model pembelajaran *REACT* berbantuan media audiovisual.

2. Menambah pengetahuan dan wawasan guru tentang penggunaan model pembelajaran *REACT* berbantuan media audiovisual.

F. Batasan Penelitian

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *REACT*.
2. Media yang digunakan adalah media audiovisual (video).
3. Mengetahui respons siswa dengan tiga indikator yakni indikator pemahaman, indikator ketertarikan, indikator keefektifan.
4. Materi yang digunakan adalah getaran, gelombang, dan bunyi dalam kehidupan sehari-hari KD 3.11 semester genap tahun ajaran 2018/2019 di MTs Negeri 17 Jombang.

G. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran *REACT* merupakan pengembangan dari pembelajaran kontekstual yang dapat membantu siswa menemukan konsep sendiri dengan dihubungkan pada kehidupan nyata (Cahyono et al., 2017).
2. Media audiovisual merupakan jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar (Fujiyanto, Jayadinata, & Kurnia, 2016).