

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi manusia, karena melalui pendidikan seseorang dapat menjadi individu yang berkualitas dan berkarakter, memiliki wawasan yang luas, serta mampu mencapai cita-cita yang diinginkan (Pratama & Pitriani, 2021: 191). Pendidikan menjadi salah satu bidang yang memiliki peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan abad 21 (Jayadi et al., 2020: 26). Adapun keterampilan abad 21 ini mencakup (a) berpikir kritis (*critical thinking*) dan pemecahan masalah (*problem solving*), (b) komunikasi (*communication*) dan kolaborasi (*collaboration*), (c) kreativitas (*creativity*) dan inovasi (*innovation*) (Arnata et al., 2020: 37). Keterampilan-keterampilan tersebut harus dimiliki seseorang untuk bisa bersaing dengan dunia luar. Oleh karena itu, pendidikan harus dapat memberikan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan abad 21 tersebut (Sudarman & Linuhung, 2021: 33).

Untuk memenuhi kebutuhan masa depan dan menyongsong Generasi Emas Indonesia tahun 2045, telah ditetapkan Standar Kompetensi Lulusan yang berbasis pada kompetensi abad 21. Menurut Permendikbud No. 64 tahun 2013, pemecahan masalah merupakan aspek kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik di Indonesia. Setiap peserta didik diharapkan memiliki keterampilan pemecahan masalah yang baik (Permendikbud, 2013: 2). Pemecahan masalah merupakan proses berpikir tingkat tinggi seseorang untuk menyelesaikan masalah dengan melibatkan pengalaman, pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki (Cahyani & Setyawati, 2020: 153). Peserta didik yang mampu memecahkan masalah akan memiliki pengalaman bermakna dan memori yang kuat, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ayudha & Setyarsih, 2021: 16). Pemecahan masalah menjadi tahapan penting bagi peserta didik dalam pembelajaran fisika, karena persoalan yang muncul dalam konteks pembelajaran fisika memiliki keterkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari (Jannah et al., 2022: 74).

Pembelajaran fisika menuntut peserta didik agar dapat menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan suatu masalah (Lestari et al., 2019: 161). Pembelajaran fisika akan lebih bermakna jika peserta didik terlibat aktif dalam proses mengamati, memahami, dan memanfaatkan gejala-gejala alam yang ada di lingkungan sekitar (Aripin et al., 2021: 20). Sehingga setelah melakukan proses pembelajaran peserta didik diharapkan untuk terampil menerapkan konsep dan prinsip-prinsip dalam menyelesaikan soal fisika (Pratiwi et al., 2018: 357-358). Fisika merupakan ilmu yang mempelajari fenomena atau gejala alam yang berusaha mengungkap rahasia alam semesta secara ilmiah (Syar, 2021: 463-454). Fisika adalah salah satu cabang sains yang memiliki peran besar dalam kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Oleh karena itu, peningkatan keterampilan pemecahan masalah menjadi esensial di berbagai tingkatan pendidikan, terutama di tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) (Sagita et al., 2018: 1).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil pembelajaran fisika di Indonesia masih rendah. Rendahnya keterampilan pemecahan masalah ditunjukkan dari beberapa penelitian. Penelitian yang diteliti oleh Putri et al (2022: 1072) di SMAN 1 Mataram memperoleh bahwa keterampilan pemecahan masalah peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai konsep-konsep fisika. Penelitian lain juga dilakukan oleh Handayani et al (2018: 37) di salah satu sekolah di SMAN 4 Kota Bengkulu yang menyatakan bahwa penguasaan konsep fisika yang dimiliki peserta didik masih tergolong rendah sehingga berdampak pada keterampilan dalam memecahkan permasalahan fisika. Hal ini dilihat dari hasil ujian semester peserta didik kelas X MIPA pada pelajaran fisika menunjukkan bahwa hanya 46% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Peneliti melakukan studi pendahuluan melalui wawancara kepada salah satu guru fisika dan penyebaran angket serta tes keterampilan pemecahan masalah kepada peserta didik di SMAN 27 Garut. Berdasarkan hasil wawancara dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran sebagian besar menggunakan metode ceramah dimana peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh guru.

Adapun respon peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran masih kurang antusias terlebih mereka yang tidak menyukai dan menganggap bahwa mata pelajaran fisika sulit. Selain itu, guru juga mengatakan bahwa peserta didik kurang memahami konsep fisika yang berakibat pada keterampilan pemecahan masalah yang kurang. Hal ini sejalan dengan hasil angket peserta didik yang menyatakan bahwa sebanyak 66,7% mereka merasa kesulitan memahami pokok permasalahan fisika yang diberikan oleh guru. Kemudian, sebanyak 60% peserta didik setuju dengan pernyataan bahwa mereka kurang bisa merancang penyelesaian masalah fisika.

Hasil wawancara dan angket peserta didik diperkuat oleh uji coba soal pemecahan masalah pada materi gerak harmonik sederhana dengan menggunakan instrumen soal yang diadopsi dari peneliti sebelumnya yaitu Kanya Adwasyifa Aqila Suwandi (2023: 417-419). Soal tersebut mengacu pada lima indikator menurut Doktor and J. Heller (2009: 69). Hasil uji coba soal dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1. 1. Data hasil uji tes keterampilan pemecahan masalah peserta didik

Indikator Keterampilan Pemecahan Masalah	Nilai rata-rata	Kategori
Deskripsi berguna	52,5	Cukup
Pendekatan fisika	41	Cukup
Aplikasi fisika spesifik	32,5	Kurang
Prosedur matematis	33,5	Kurang
Progresi logis	23	Kurang
Rata-rata	36,5	Kurang

Data pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapat oleh peserta didik adalah sebesar 36,5 dengan kategori kurang. Nilai paling rendah berada pada aspek progresi logis yaitu sebesar 23 dengan kategori kurang, sedangkan nilai yang paling tinggi diperoleh pada aspek deskripsi berguna yaitu sebesar 52,5 dengan kategori cukup. Interpretasi nilai tes keterampilan pemecahan masalah ini diadopsi dari Ariani et al (2017: 28) yang menyatakan bahwa nilai rata-rata 81-100 berada pada kategori sangat baik, untuk nilai rata-rata 61-80 berada pada kategori baik, untuk nilai rata-rata 41-60 berada pada kategori cukup, untuk nilai rata-rata 21-40 berada pada

kategori kurang dan nilai rata-rata 0-20 berada pada kategori sangat kurang. Oleh karena itu, hasil tes keterampilan pemecahan masalah yang diperoleh sebesar 36,6 dengan kategori kurang dapat dikatakan bahwa keterampilan pemecahan masalah peserta didik masih tergolong rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang merupakan pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknis sistematis menggunakan gagasan kreatif untuk menyelesaikan masalah (Ahmad & Wilujeng, 2018: 62). CPS merupakan model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Waluyo & Nuraini, 2021: 193). Implementasi model pembelajaran ini tidak hanya terbatas pada pemahaman, membaca, menulis, dan menghafal materi, sebaliknya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan melibatkan pembelajaran kritis, kreatif, serta mendorong peserta didik untuk berpikir proaktif dan strategis (Kamsinah, 2022: 3222). Dengan membiasakan peserta didik menggunakan langkah-langkah yang kreatif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan mengatasi kesulitan dalam mempelajari materi fisika (Novianti et al., 2020: 68).

Model *creative problem solving* memiliki empat tahapan pembelajaran. Tahap pertama klarifikasi masalah, memberikan deskripsi terhadap permasalahan yang diberikan kepada peserta didik, sehingga mereka dapat memahami solusi yang diharapkan. Tahap kedua pengungkapan pendapat, peserta didik diberikan kebebasan untuk menyampaikan pandangan mereka tentang berbagai solusi atau pemecahan masalah. Tahap ketiga evaluasi dan seleksi, setiap kelompok berpartisipasi dalam diskusi untuk memilih pendapat atau solusi yang dapat diterapkan guna menyelesaikan masalah dengan lebih efisien. Tahap keempat yaitu implementasi, peserta didik menentukan solusi yang mereka anggap dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah, dan kemudian mereka mengimplementasikannya sehingga dapat mencapai solusi terhadap permasalahan yang ada (Rahmatin et al., 2019: 28).

Beberapa penelitian menyatakan bahwa penggunaan model *creative problem solving* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sagita et al (2018: 4-5) menunjukkan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Penelitian lain dilakukan oleh Yudhawardana (2022: 16) bahwa model *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan proses sains, dan kesadaran metakognitif peserta didik. Penelitian Banul et al (2019: 2622) menunjukkan bahwa model *creative problem solving* melalui *saintific approach* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran fisika. Penelitian dilakukan oleh Maheva et al (2023: 179) bahwa model CPS dapat meningkatkan kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi peserta didik. Hasil penelitian Fatimah et al (2019: 189) model *creative problem solving* menggunakan LKS berbantuan *scaffolding* menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas ilmiah peserta didik pada pembelajaran fisika. Hasil penelitian yang dilakukan oleh para peneliti tersebut membuktikan bahwa model *creative problem solving* tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran fisika agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih model *creative problem solving* dengan menjadikan penelitian yang dilakukan oleh Sagita et al (2018: 4-5) sebagai contoh dan pedoman dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi gerak harmonik sederhana. Pemanfaatan model ini dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif, karena melibatkan peserta didik secara langsung dengan cara yang kreatif dalam memecahkan masalah fisika (Asikin & Pujiadi, 2019: 38-39). Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga bisa meningkatkan keterampilan bagi peserta didik (Wulandari et al., 2023: 3929). Media pembelajaran sangat penting guna menarik perhatian peserta didik supaya lebih fokus dan aktif saat pembelajaran berlangsung (Febrianti, 2019: 688). Keterbaruan dari penelitian yang akan dilakukan adalah dengan memanfaatkan media berbasis teknologi yang cocok digunakan untuk menunjang model *creative problem solving* yaitu Padlet.

Padlet merupakan media pembelajaran yang sering diilustrasikan sebagai papan tulis digital. Media ini digunakan guru untuk menyajikan suatu bahan ajar baik itu berupa video, gambar, sumber artikel dan sebagainya (Alghozi et al., 2021: 139). Dengan adanya suatu visual gambar yang memberikan pemahaman lebih sehingga peserta didik dapat menuangkan ide dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok melalui media ini (Sanuhung et al., 2022: 21-22). Padlet dalam pemanfaatannya dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran (Ambarita, 2021: 31). Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan melalui multirepresentasi baik secara audio, visual, grafik dan penyelesaian matematis (Rohmatika et al., 2020: 150). Multirepresentasi dalam konteks pembelajaran berarti merepresentasi ulang konsep fisika dengan berbagai model penyajian seperti grafik, diagram, persamaan matematika, simbol, dengan bantuan teknologi informasi (Halim et al., 2018: 69-70).

Representasi merupakan suatu konfigurasi (bentuk atau susunan) yang dapat menggambarkan, mewakili atau melambangkan simbol objek dan proses (Ramadayanty et al., 2021: 18-19). Representasi dalam pembelajaran fisika dapat digunakan untuk meminimalisasi kesulitan dan membentuk pengetahuan serta pemecahan masalah peserta didik (A. H. Putri & Chandra, 2021: 206-207). Proses pemecahan masalah yang sukses bergantung kepada keterampilan merepresentasi masalah seperti mengonstruksi dan menggunakan representasi matematik di dalam kata-kata, grafik, tabel dan persamaan-persamaan, penyelesaian dan manipulasi simbol (Palit et al., 2022: 170). Maka dari itu, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka melalui multirepresentasi secara visual menggunakan media padlet.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti melakukan kegiatan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Creative Problem Solving* Berbasis Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *creative problem solving* berbasis padlet dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi gerak harmonik sederhana?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi gerak harmonik sederhana di kelas eksperimen dan di kelas kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *creative problem solving* berbasis padlet dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi gerak harmonik sederhana.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi gerak harmonik sederhana di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penerapan pembelajaran fisika, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran penggunaan model pembelajaran yang efektif dan cocok untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran fisika materi gerak harmonik sederhana.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman, memperluas pengetahuan, dan menambah kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Selain itu, diharapkan dapat menjadi referensi untuk

penelitian selanjutnya dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan sebagai rujukan dalam pembelajaran di kelas yang akan menggunakan model *creative problem solving*.
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan memberikan suasana belajar yang baru bagi peserta didik, serta dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada masalah fisika berkenaan dengan materi gerak harmonik sederhana.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan, masukan serta rujukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dalam menerapkan model pembelajaran.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan membutuhkan ruang lingkup dan batasan masalah agar permasalahan yang dibahas lebih mendalam dan tidak keluar dari kajiannya. Adapun ruang lingkup dan batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup

Fokus penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik ketika menghadapi konsep-konsep fisika pada materi gerak harmonik sederhana yang dilakukan di SMAN 27 Garut dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbasis padlet sebagai media pembelajaran.

2. Batasan masalah

Ada dua batasan permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas XI MIPA 3 SMAN 27 Garut sebagai kelas eksperimen, dan peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 27 Garut sebagai kelas kontrol.

- b. Variabel terikat yang dibatasi adalah peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi gerak harmonik sederhana.

F. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah yang digunakan untuk menghindari kesalahan dalam pemaknaan variabel-variabel dalam penelitian ini. Penjelasan dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *creative problem solving* berbasis padlet

Model pembelajaran *creative problem solving* berbasis padlet pada dasarnya model pembelajaran yang menggunakan teknik sistematis untuk menyelesaikan masalah dengan mengumpulkan ide-ide atau gagasan kreatif, ide tersebut disajikan dalam papan posting virtual yang dapat dibagikan kepada peserta didik sebagai papan diskusi. Tahapan model ini dibagi menjadi empat tahapan pembelajaran yaitu a) tahap klasifikasi masalah (*question formulation*), b) tahap pengungkapan pendapat (*idea generation*), c) tahap evaluasi dan seleksi (*evaluation and selection*), dan d) tahap implementasi (*action planning*). Padlet sangat berguna untuk guru dalam mengirim bahan ajar, link video pembelajaran, dan LKPD yang akan digunakan saat pembelajaran. Selain itu, banyak fitur pada padlet yang dapat digunakan peserta didik untuk berdiskusi dan menuangkan ide atau gagasan tentang materi fisika. Padlet dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan membantu berlangsungnya proses pembelajaran di kelas dengan model *creative problem solving*. Keterlaksanaan model pembelajaran ini diukur dengan menggunakan lembar observasi oleh tiga *observer*. Lembar observasi ini merupakan alat untuk menilai sejauh mana guru dan peserta didik mengikuti dan melakukan setiap tahapan proses pembelajaran.

2. Keterampilan pemecahan masalah

Keterampilan pemecahan masalah meliputi lima aspek yaitu deskripsi berguna (*useful description*), pendekatan fisika (*physics approach*), aplikasi fisika yang spesifik (*specific application of physics*), prosedur matematis yang tepat

(*mathematical procedures*), dan progres logis (*logical progression*). Peningkatan keterampilan pemecahan masalah diukur menggunakan tes soal yang terdiri dari lima soal uraian, serta meliputi lima aspek keterampilan pemecahan masalah yang dilakukan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Peneliti juga menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LPKD) sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada saat proses pembelajaran.

3. Materi gerak harmonik sederhana

Materi gerak harmonik sederhana terdapat pada fase F kelas IX SMA/MA dengan elemen dan capaian pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Elemen dan capaian pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Fisika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mendeskripsikan peristiwa getaran harmonik sederhana. 2. Peserta didik mampu menganalisis konsep gaya pemulih, periode, frekuensi dan persamaan gerak harmonik sederhana. 3. Peserta didik mampu menganalisis hubungan besaran-besaran gaya pemulih periode, frekuensi dan persamaan gerak harmonik sederhana. 4. Peserta didik mampu menghitung besar gaya pemulih, periode, frekuensi dan persamaan gerak harmonik sederhana. 5. Peserta didik mampu menyimpulkan solusi pemecahan gaya pemulih, periode, frekuensi dan persamaan gerak harmonik sederhana.

Keterampilan Proses Sains	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu melakukan percobaan gerak harmonik sederhana pada <i>virtual laboratory Phet Simulation</i>. 2. Peserta didik mampu melakukan Percobaan gerak harmonik sederhana secara real. 3. Peserta didik mampu mempresentasikan hasil percobaan.
---------------------------	---

G. Kerangka Berpikir

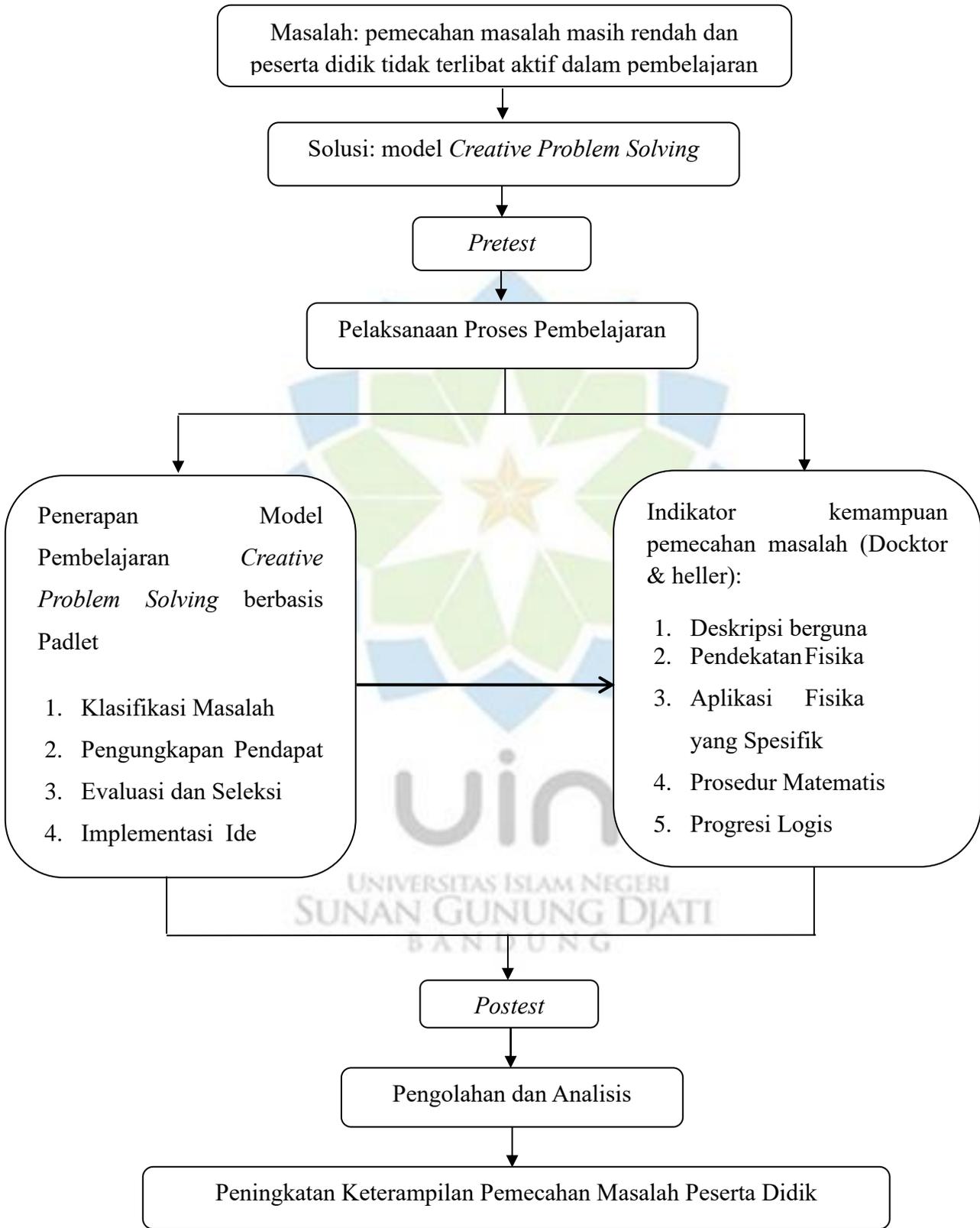
Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas XII MIPA 1 SMAN 27 Garut keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran fisika belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal ini didasarkan pada hasil uji coba soal keterampilan pemecahan masalah khususnya materi gerak harmonik sederhana pada peserta didik masih dalam kategori kurang dengan nilai rata-rata 36,5. Hasil wawancara dengan guru fisika dan pemberian angket juga menunjukkan bahwa model pembelajaran fisika yang diterapkan masih bersifat konvensional. Model pembelajaran ini lebih terpusat pada guru, sehingga keterlibatan peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun sudah pernah menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, hal tersebut belum berhasil mendorong peserta didik untuk terampil dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Pemecahan masalah merupakan keterampilan yang penting pada abad 21 yang harus dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik. Menurut Doktor dan J. Heller indikator keterampilan pemecahan masalah ada lima aspek yaitu deskripsi berguna (*useful description*), pendekatan fisika (*physics approach*), aplikasi fisika yang spesifik (*Specific Application of Physics*), prosedur matematis (*Appropriate Mathematics*), dan progres logis (*Logical Progression*). Keterampilan dalam pemecahan masalah dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang interaktif, melibatkan peserta didik secara langsung, dan fokus pada pendekatan pemecahan masalah. Dengan begitu, diperlukan

perbaikan dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik.

Penerapan model *creative problem solving* berbasis padlet dapat dijadikan salah satu cara dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dimana model ini mendorong peserta didik untuk menuangkan ide secara kreatif dan menarik perhatian dalam memecahkan masalah. Permasalahan yang diberikan adalah kejadian dalam kehidupan sehari-hari yang mungkin pernah dialami sendiri oleh peserta didik, kemudian peserta didik diarahkan untuk mengaitkan konsep fisika serta membayangkan bagaimana jika kejadian tersebut terjadi dan apa yang harus dilakukan agar masalah dapat terselesaikan dengan baik. Pada pelaksanaannya model pembelajaran ini menurut Jackson et al (2017: 246) memiliki empat tahapan yakni klasifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan seleksi, dan implementasi. Media yang dapat digunakan dalam model *creative problem solving* adalah padlet. Padlet adalah salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan oleh peserta didik dan guru untuk bertanya, menyampaikan jawaban, memberikan komentar, dan saling mengevaluasi. Padlet ini sangat efektif membantu guru dalam mengunggah bahan ajar yang berisi tautan, video, gambar, dan juga file dokumen seperti LKPD yang akan digunakan saat proses pembelajaran di kelas.

Penelitian dilakukan di SMAN 27 Garut pada dua kelas yaitu kelas XI MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA 1 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis padlet, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model ini diukur menggunakan lembar observasi oleh tiga *observer*. Pengukuran keterampilan pemecahan masalah akan menggunakan instrumen tes berupa uraian yang diberikan pada saat *pretest* diawal pembelajaran dan *posttest* diakhir pembelajaran. Selanjutnya, data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis sejalan dengan rumusan masalah dan tujuan pada penelitian ini. Berdasarkan paparan tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

H. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini didasarkan pada pemaparan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dari penelitian adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik setelah menggunakan model *creative problem solving* berbasis padlet pada materi gerak harmonik sederhana

H_a : Terdapat peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* berbasis padlet pada materi gerak harmonik sederhana

I. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang mendukung pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sagita (2018: 3-5) yang berjudul "Penerapan *Creative Problem Solving* Model untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Kelas XI MIA 4 MAN 2 Kota Bengkulu" bahwa penerapan model *creative problem solving* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilmi (2019: 39) yang berjudul "Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Performa Pemecahan Masalah Siswa" menunjukkan peningkatan performa pemecahan masalah siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2018: 30-31) dengan judul "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada Materi SPLDV di Kelas VIII SMP Negeri 2 Takengon" bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggun (2019: 54) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Fisika” terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik.
5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhali (2021: 50-54) yang berjudul “Pengaruh Implementasi Model *Creative Problem Solving* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah, Keterampilan Proses Sains, dan Kesadaran Metakognisi Peserta Didik” bahwa model *creative problem solving* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan proses sains, dan kesadaran metakognisi peserta didik dalam pembelajaran.
6. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mitafiana (2023: 252-255) dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Dengan Berbantuan LKS Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Bagi Siswa Kelas XII AKL 1 Semester II SMKS NU Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2018/2019” bahwa model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan LKS berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
7. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Supriati (2022: 159-163) yang berjudul “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA” bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model *Creative Problem Solving* berbasis teknologi informasi terhadap hasil belajar fisika peserta didik SMA.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2019: 190-191) yang berjudul “Pengaruh LKS Berbantuan *Scaffolding* dalam Model *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Kreativitas Ilmiah Fisika Peserta Didik SMA” bahwa terdapat pengaruh antara model kreatif pemecahan masalah berbantuan *scaffold* terhadap kreativitas ilmiah peserta didik SMA.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Malisa et al (2018: 45-46) dengan judul “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa” menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di XI IPA 2 SMA PGRI 6 Banjarmasin ditinjau dari beberapa indikator, yaitu kelancaran sebesar 59,25% menjadi 77,42%, fleksibilitas sebesar 37,25% menjadi 55,03%, serta elaborasi pada siklus I dan II yakni 39,75% menjadi 69,75%.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al (2018: 359-362) dengan judul “Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Kreativitas Ilmiah Siswa” bahwa setelah dilaksanakan model pembelajaran *creative problem solving* terdapat peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan kreativitas ilmiah peserta didik, dengan nilai *N-gain* pemahaman konsep meningkat signifikan menjadi 0,71 (tinggi) sedangkan keterampilan kreativitas ilmiah meningkat menjadi 0,4 (sedang).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* memberikan umpan balik positif. Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa model CPS memiliki potensi untuk meningkatkan berbagai aspek, termasuk keterampilan pemecahan masalah, hasil belajar, keterampilan proses sains, kesadaran metakognisi, peningkatan motivasi, keterampilan kreativitas ilmiah, kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep. Dengan demikian, model *creative problem solving* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran di era abad 21 ini.

Pada penelitian ini yang menjadi persamaan dengan penelitian terdahulu adalah dengan menerapkan model *creative problem solving*. Adapun, yang menjadi perbedaan sekaligus pembaharuan pada penelitian ini adalah penerapan model *creative problem solving* akan dibantu dengan media berbasis teknologi yaitu padlet untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi gerak harmonik sederhana.