

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat identik dengan pembelajaran. Dengan adanya proses belajar maka akan menghasilkan terjadinya perubahan pada diri seorang individu, dengan terjadinya perubahan pada tiga aspek. Menurut Bloom, Krathwohl, Furts, Hill dan Engelhart menyatakan bahwa terdapat tiga aspek (afektif, kognitif dan psikomotorik) perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik. Pendidikan ialah sebuah proses yang tidak pernah berhenti dan akan terus berjalan hingga dapat menghasilkan kualitas yang stabil dan berjangka panjang di masa yang akan datang (Sujana, 2019).

Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1, Pendidikan adalah upaya yang disadari secara penuh dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang aktif, agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang kuat, berakhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat dan negara. Secara dasar, fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik, baik berupa kemampuan, kecakapan, maupun karakteristik pribadi, agar semakin baik untuk pribadinya maupun lingkungan sekitarnya.

Salah satu cara yang dilakukan untuk mengembangkan potensi dirinya ialah peserta didik harus memiliki motivasi sebagai upaya yang dapat dilakukan untuk mendorong semangat belajar yang aktif. Seseorang dengan motivasi belajar yang tinggi maka akan menghasilkan keberhasilan dalam belajarnya (Wati et al., 2021). Karena keberhasilan belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti guru, peserta didik, lingkungan serta media belajar. Motivasi itu sendiri merupakan penggerak dari dalam diri peserta didik agar melaksanakan aktivitas dalam menggapai tujuan dalam pendidikan. Dengan seorang peserta didik memiliki motivasi belajar akan memberikan dorongan bagi peserta didik secara mental

kepada dirinya sendiri agar dapat belajar dan mencapai apa yang diinginkannya (Fitriani & Syarkowi, 2021).

Motivasi dianggap sangat penting untuk keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan (Manizar, 2015). Sedangkan tingkat motivasi belajar di Indonesia bervariasi, terutama pada pelajaran yang dipelajarinya. Berdasarkan beberapa penelitian, motivasi belajar peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya metode pembelajaran, lingkungan belajar bahkan minat belajar peserta didik itu sendiri (Jelita et al., 2013). Salah satu mata pelajaran dengan motivasi belajar yang rendah ialah mata pelajaran fisika (Sari et al., 2018).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2021) menyatakan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika berada pada kategori sedang dan rendah, hal tersebut disebabkan karena kurangnya ketertarikan peserta didik untuk belajar fisika dan pembelajaran fisika dianggap sulit oleh peserta didik. Hal ini didukung oleh Barus et al (2020) yang menyatakan rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika karena adanya stigma mata pelajaran fisika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit, membosankan dan tidak disukai oleh peserta didik.

Sejalan dengan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di salah satu sekolah di SMAN Kabupaten Sumedang dengan melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran fisika masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Salah satu penyebab utamanya ialah karena rendahnya penguasaan dasar matematika yang dimiliki peserta didik, sedangkan sebagian besar materi fisika menuntut keterampilan perhitungan lebih lanjut. Dengan kondisi tersebut membuat fisika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipelajari. Adanya anggapan bahwa fisika merupakan mata pelajaran yang sulit membuat sebagian dari peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Kondisi ini menyebabkan mereka kesulitan pula dalam memahami konsep dasar, menghubungkan materi yang dipelajari dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga masih menjadi tantangan besar dalam menumbuhkan motivasi belajar dan kompetensi yang dicapai.

Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan bahwa tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep fisika. Banyaknya rumus dan konsep yang harus dihafalkan tidak jarang membuat peserta didik kebingungan, terutama pada saat menghadapi ujian. Tidak sedikit peserta didik yang menyatakan bahwa soal-soal ujian yang mereka hadapi sering kali berbeda dengan contoh soal yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep dasarnya, sehingga kesulitan dalam menghubungkan materi yang dipelajari dengan soal yang diberikan. Rendahnya pemahaman konsep juga berdampak pada kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengaitkan fisika dengan fenomena dalam kehidupan sehari-hari, sehingga relevansi pembelajaran fisika tidak dirasakan secara nyata.

Strategi pembelajaran yang digunakan guru biasanya menyampaikan materi fisika melalui sumber-sumber daring seperti youtube, buku online serta buku paket yang tersedia. Peserta didik juga ditugaskan untuk membagi kelompok dan mempresentasikan materi dikelas. Namun, dengan metode pembelajaran yang berpusat pada pemberian materi tersebut belum cukup mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Tes dilaksanakan dengan menggunakan instrumen dengan indikator hasil belajar yang telah tervalidasi dari penelitian sebelumnya oleh Zahra (2023). Berikut hasil studi pendahuluan yang diberikan kepada peserta didik kelas XII IPA di salah satu SMAN Kabupaten Sumedang.

Tabel 1. 1 Rata-rata nilai hasil belajar

No.	Indikator	Rata-rata	Kriteria
1	C1 (Mengingat)	43,3	Kurang
2	C2 (Memahami)	60,0	Kurang
3	C3 (Mengaplikasikan)	40,0	Kurang
4	C4 (Menganalisis)	55,0	Kurang
5	C5 (Mengevaluasi)	55,0	Kurang
	Rata-rata	50,6	Kurang

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar kognitif peserta didik masih dibawah rata-rata atau dibawah nilai KKTP (< 75). Nilai rata-rata yang diperoleh 50,66 dengan kategori kurang. Skor tertinggi diperoleh pada indikator hasil belajar kognitif C2 (memahami) dengan skor 60 dan skor terendah pada

indikator C3 (mengaplikasikan). Sehingga rata-rata hasil belajar peserta didik masih dibawah KKTP dan dalam kategori kurang menurut kriteria Muhibbin (2000). Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih merasa kesulitan dalam materi suhu dan kalor. Rendahnya capaian hasil belajar dapat dipengaruhi rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran fisika. Adanya pandangan fisika merupakan pelajaran yang sulit membuat peserta didik kurang pula dalam memahami konsep fisika secara mendalam. Akibatnya mereka akan kesulitan dalam menghubungkan materi dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Fisika dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari mengenai fenomena-fenomena alam yang berkaitan dengan fisika dan dapat dipelajari secara pengamatan, eksperimen dan teori. Hasil yang diperoleh dari fisika dapat berupa konsep, hukum, prinsip dan teori. Pembelajaran dirancang dengan sedemikian rupa agar dapat mendukung proses kegiatan belajar peserta didik secara langsung dan internal dalam memperoleh materi fisika. (Suparwoto, 2007). Pembelajaran Fisika berfokus pada penerapan proses ilmiah untuk menghasilkan suatu produk serta didasarkan pada sikap ilmiah.

Proses ilmiah dalam fisika sangat berkaitan erat dengan kegiatan pelaksanaan metode ilmiah. Produk yang dihasilkan tidak hanya berupa benda fisik, tetapi juga gagasan atau konsep sains. Sikap ilmiah terbentuk melalui keterlibatan dalam proses ilmiah yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk (Ibrahim et al., 2019). Proses belajar fisika yang dilakukan oleh peserta didik sebagai subjek pembelajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor peserta didik dan faktor lingkungannya. Faktor yang berasal dari peserta didik dapat berasal dari adanya stigma bahwa pembelajaran fisika merupakan materi yang sulit. Hal tersebut dapat bermula dengan disebabkan karena motivasi dan minat belajar peserta didik yang rendah (Amaliyah, 2021). Rendahnya motivasi dan minat peserta didik juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Asmaliyah (2025) peserta didik yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar maka cenderung dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Peningkatan motivasi belajar ialah proses apabila ingin menyelesaikan permasalahan motivasi belajar, maka diperlukan adanya tindakan dalam proses pembelajarannya. Salah satu Tindakan yang apat dilakukan ialah memilih model pembelajaran yang tepat (Khalid, 2016). Pada penelitian yang dilakukan oleh (Radulović et al., 2023) dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, menghasilkan terjadinya peningkatan motivasi yang signifikan pada kelas eksperimen dan mengalami penurunan motivasi pada kelas kontrol pada periode yang sama. Peningkatan yang paling mencolok terjadi pada subskala *self-efficacy* dan *value of learning*.

Model *creative problem solving* dapat menjadi pilihan yang tepat untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi sangat penting bagi peserta didik untuk menghadapi kehidupan yang semakin berkembang pesat pada abad ke 21. Karena motivasi belajar sangat berkaitan erat yang positif dengan kemampuan berpikir kreatif. Karena berpikir kreatif akan melibatkan banyak komponen diantaranya motivasi (Harisuddin, 2019). Orang kreatif akan berpikir dengan cara yang baru karena adanya dorongan yang membuatnya lebih termotivasi. Dengan adanya dorongan ini akan membuatnya dapat menghasilkan ide atau gagasan yang berbeda daripada sebelumnya. Motivasi belajar yang tinggi akan terlihat dari keinginannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkannya. Keterkaitan antara berpikir kreatif dengan motivasi yang berhubungan positif menjadikan model *creative problem solving* menjadi model yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Model pembelajaran *creative problem solving* atau model pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dalam menyelesaikan masalah. Pada penelitian yang dilakukan oleh Eftafiyana et al (2018) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar baik pada peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *creative problem solving*. Selain itu dalam penelitian Siti Maemunah (2023) penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dianggap efektif dalam melakukan pembelajaran matematika di kelas 6.

Selain itu penerapan *creative problem solving* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi pada materi kalor (Oktaviani & Nugroho, 2015).

Dalam penelitian Xiong & Ren (2024) disebutkan bahwa penerapan model belajar *creative problem solving* dapat menumbuhkan pemikiran kreatif peserta didik, sehingga peserta didik dapat ikut berkontribusi dalam pengetahuan tentang penggunaan fiksi ilmiah dalam lingkungan pendidikan. Selain itu penerapan film fiksi dapat meningkatkan hasil yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan kreativitas peserta didik dalam membuat karya fiksi ilmiah berdasarkan film yang ditontonnya.

Untuk meningkatkan motivasi dapat ditingkatkan pula melalui media yang diterapkan oleh sekolah. Sehingga antara model dan media yang diterapkan sesuai sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Seiring dengan berjalannya waktu dan zaman, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pun semakin berkembang dengan pesat (Maritsa et al., 2021). Dengan adanya teknologi akan sangat memudahkan setiap manusia dalam melakukan pekerjaan. Berbagai bidang akan memanfaatkan teknologi untuk membantu memudahkan pekerjaannya salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan (Effendi & Wahidy, 2019). Pendidikan merupakan sebuah cara atau usaha dalam pembelajaran untuk menciptakan sebuah potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara optimal (Amalida & Halimah, 2023).

Dengan adanya peningkatan teknologi, hendaknya semua pihak yang terlibat dalam lingkup pendidikan dapat memanfaatkan teknologi, menyesuaikan dan mengembangkan dirinya agar tidak tertinggal oleh zaman (Maritsa et al., 2021). Salah satu pihak yang berada dalam lingkup pendidikan tentu peserta didik. Seorang peserta didik harus dapat menyesuaikan dan mengimbangi perkembangan zaman yang akan terus berkembang. Hal pertama yang dapat dilakukan yakni dengan memanfaatkan teknologi untuk dapat memfasilitasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan ialah dengan memanfaatkan media audio-visual atau film sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.

Hakim et al (2021) pada penelitiannya menyebutkan bahwa, pada saat penggunaan video untuk pembelajaran, partisipan terlihat aktif mengikuti perkuliahan dengan menunjukkan respons positif ketika berdiskusi dan mengerjakan tugas sesuai dengan materi yang dibahas pada video yang ditayangkan. Artinya hal tersebut menunjukkan bahwa dalam penggunaan video pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif untuk meningkatkan motivasi belajar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Winara & Karo-karo (2020) mengenai pengaruh media film terhadap motivasi belajar pada saat dari menyatakan bahwa pada kelas eksperimen berdasarkan lembar observasi menunjukkan bahwa aktivitas pada kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan nilai pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mendapat nilai 80,19% sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai nilai 60,30%.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan dan studi pendahuluan yang dilakukan, maka peneliti menarik minat untuk melakukan penelitian mengenai **“Efektivitas Film Fiksi Ilmiah dalam Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”**

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena pada film fiksi ilmiah dapat dikaitkan dengan konsep fisika pada jenjang sekolah menengah atas?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan film fiksi ilmiah dalam model *creative problem solving* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
3. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan film fiksi ilmiah dalam model *creative problem solving*?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik?
5. Bagaimana hubungan antara motivasi belajar sains dengan hasil belajar kognitif peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini adapun tujuan masalah berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, ialah sebagai berikut:

1. Menganalisis fenomena yang terdapat pada film fiksi ilmiah untuk dapat dikaitkan dengan konsep fisika pada jenjang sekolah menengah atas.
2. Mengidentifikasi efektivitas penggunaan film fiksi ilmiah dalam model *creative problem solving* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
3. Mengidentifikasi peningkatan motivasi belajar setelah diterapkan penggunaan film fiksi ilmiah dalam model *creative problem solving*.
4. Mengidentifikasi peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.
5. Mengidentifikasi hubungan antara motivasi belajar sains dengan hasil belajar kognitif peserta didik.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian digunakan untuk membatasi cakupan penelitian sehingga dapat lebih memfokuskan penelitian. Batasan masalah penelitian sebagai berikut ini:

1. Film yang digunakan pada penelitian ini ialah *The Day After Tomorrow* dan *Ice Age* untuk dikaitkan materi fisika suhu dan kalor.
2. Objek penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI-IPA disalah satu SMAN di Kabupaten Sumedang.
3. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar peserta didik yang difokuskan pada aspek kognitif.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan memajukan keilmuan pengetahuan, terutama fisika.
 - b. Peningkatan kualitas pembelajaran, terutama dalam pembelajaran fisika.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti: Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengevaluasi pembelajaran dan mengukur motivasi belajar peserta didik dalam fisika.
- b. Bagi guru: Guru dapat menerapkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran fisika.
- c. Bagi peserta didik: Melalui penelitian dapat membantu peserta didik lebih termotivasi untuk belajar fisika.

F. Definisi Operasional

1. Film Fiksi Ilmiah

Media film merupakan media yang disajikan dengan pesan audio visual. Film fiksi ilmiah merupakan fiksi yang terikat dengan alur yang ada dalam sebuah cerita baik dari segi ceritanya. Film fiksi seringkali menggunakan cerita rekaan yang di luar dari kejadian nyatanya serta memiliki konsep pengadenganan yang sudah dirancang dari awal pembuatan. Pelaksanaan media film yang digunakan dalam penelitian ialah jenis film fiksi ilmiah dengan judul *The Day After Tomorrow* dan *Ice Age* dengan diterapkan dalam model *creative problem solving*.

2. *Creative Problem Solving*

Creative problem solving (CPS) merupakan sebuah proses metode atau sistem dalam memecahkan masalah dengan cara yang imajinatif serta dapat menghasilkan tindakan yang efektif. Kemampuan peserta didik dalam pada saat membuat atau menyelesaikan masalah dapat menunjukkan pemahaman peserta didik mengenai apa yang sudah dipelajarinya dan dapat meningkatkan motivasi pada diri peserta didik. Sintaks dari model pembelajaran *creative problem solving* ialah klasifikasi masalah, generasi ide, evaluasi dan seleksi dan implementasi. Efektivitas model pembelajaran *creative problem solving* diperoleh dari AABTLT with SAS.

3. Motivasi

Motivasi merupakan strategi dalam menyediakan kondisi tertentu, sehingga seseorang memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat dipicu dari berbagai faktor dari luar, ataupun dapat tumbuh dari dalam dirinya. Penelitian ini motivasi akan berfokus pada motivasi belajar sains peserta didik diukur dengan

memberikan kuesioner kepada peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran yang terdiri dari enam indikator yaitu *self-efficacy*, *active learning strategies*, *science learning value*, *performance goal*, *achievement goal*, dan *learning environment stimulation* dengan kuesioner motivasi belajar sains (SMTSL) yang terdiri 35 pernyataan.

4. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan bukti dari keberhasilan peserta didik dalam memahami, mengolah dan mengaplikasikan informasi yang diperolehnya pada saat kegiatan pembelajaran. Ranah kognitif ialah aspek hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil belajar kognitif peserta didik diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda materi suhu dan kalor.

5. Materi Fisika

Capaian pembelajaran pada akhir fase F, peserta didik mampu mengimplementasikan prinsip dan konsep energi kalor dengan berbagai perubahannya. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memperdalam aspek dan konsep fisika sesuai dengan minatnya. Melalui kegiatan kerja ilmiah juga ditumbuhkan sikap ilmiah serta nilai-nilai profil pelajar Pancasila. Pelaksanaannya dengan menggunakan film fiksi ilmiah dengan model pembelajaran *creative problem solving*. Kemampuan akademik peserta didik akan diukur melalui *pretest* dan *posttest* mengenai materi suhu dan kalor.

G. Kerangka Berpikir

Hasil studi yang diperoleh dari studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu SMAN di Kabupaten Sumedang ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika masih tergolong rendah, tidak sedikit peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami konsep fisika. Hal ini akan berdampak terhadap rendahnya pemahaman konsep dasar peserta didik. Sehingga hasil belajar peserta didik juga cenderung rendah. Metode pembelajaran masih seringkali didominasi dengan ceramah sehingga pembelajaran di kelas terkesan monoton. Media ajar yang digunakan pun biasanya berupa buku paket, video youtube dan buku online lainnya.

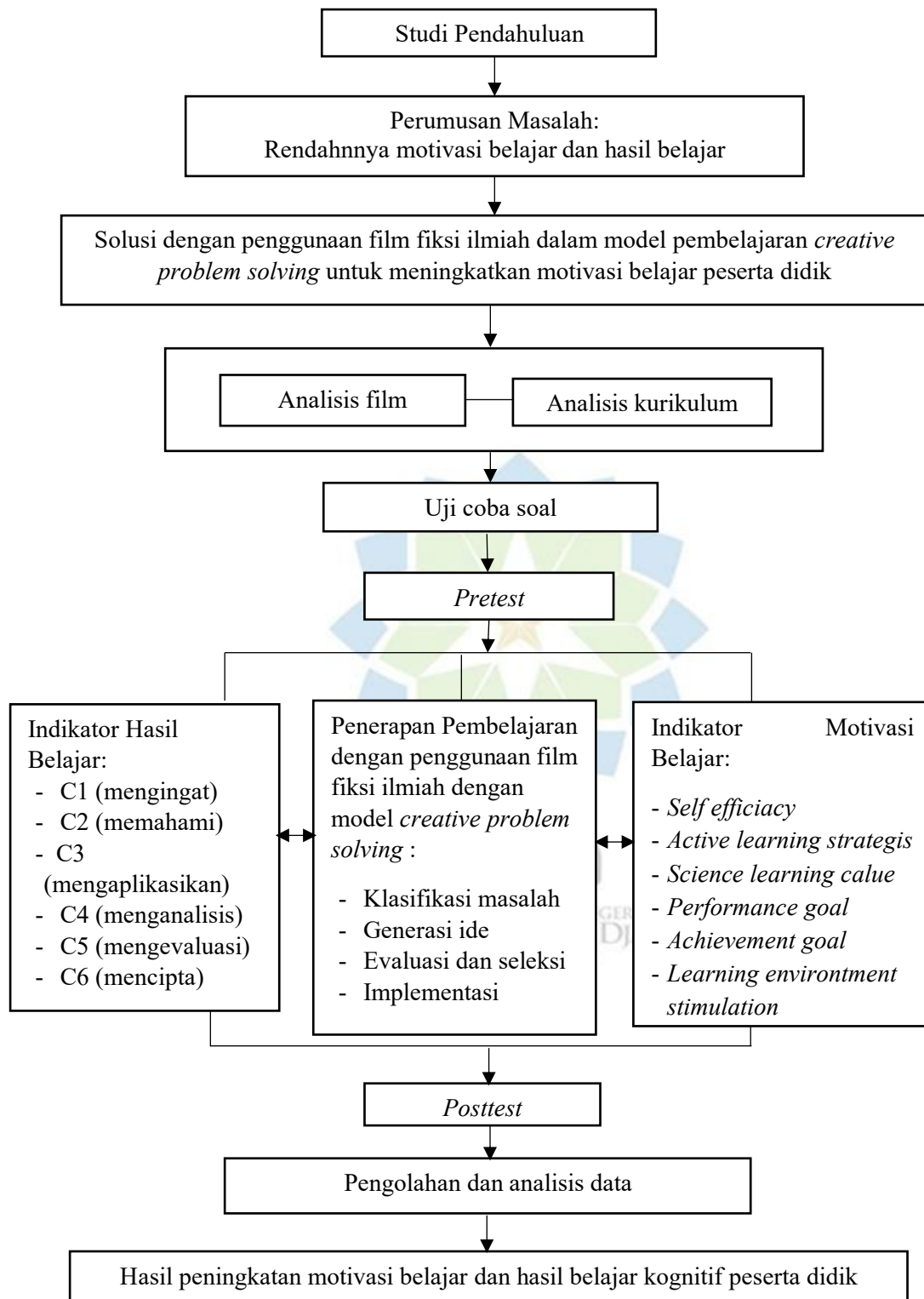
Permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan bahwa dibutuhkan adanya perubahan terkait proses pembelajarannya, agar kegiatan pembelajaran dapat lebih inovatif dan bermakna agar peserta didik dapat termotivasi dalam belajar fisika. Salah satu solusi yang dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan film fiksi ilmiah sebagai media pembelajaran dapat dijadikan salah satu solusi dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal ini dianggap dapat cukup relevan dengan banyaknya anak remaja yang suka menonton film, selain itu dengan penayangan film dapat lebih memberikan visualisasi secara nyata terhadap fenomena-fenomena yang berkaitan dengan fisika sehingga lebih menarik dan kontekstual (Xiong & Ren, 2024). Peserta didik juga dapat memahami konsep sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya. Penggabungan berbagai jenis media ini melibatkan peserta didik secara auditif, visual, dan kinestetik, sehingga konsep yang diajarkan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran, selain pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan kepada peserta didik, penggunaan model pembelajaran yang sesuai.

Model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan penerapan berbagai model yang inovatif, salah satunya dengan model pengajaran langsung melalui *problem solving* salah satu model *problem solving* yang dapat digunakan dengan model *creative problem solving* (Dayanti et al., 2020). Model *creative problem solving* dapat melatih peserta didik dalam mendesai penemuan, berpikir dan bertindak kreatif serta dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri peserta didik (Azmi & Khaira, 2024).

Penelitian ini diawali dengan membuat rumusan masalah ialah menganalisis mengenai film yang akan diberikan atau ditonton oleh peserta didik dan mengaitkannya pada materi pelajaran fisika di sekolah tingkat menengah. Setelah dilakukan analisis selanjutnya pelaksanaan dimulai dengan memberikan kuesioner motivasi sesuai dengan indikator motivasi belajar sains. Selanjutnya dilakukan penelitian dengan menggunakan satu kelas eksperimen. Kelas eksperimen dengan menerapkan film fiksi ilmiah dalam model *creative problem solving*.

Rangkaian kegiatan pembelajaran dilakukan selanjutnya peserta didik akan diberikan tes terkait materi yang telah dipelajarinya dan diakhir pelajaran peserta didik akan melakukan mengisi angket kuesioner yang sama dengan sebelum pembelajaran. Lalu dilanjutkan dengan menganalisis data dengan uji statistik untuk mengolah data-data yang diperoleh dalam bentuk angka dan kemudian dideskripsikan.





Gambar 1. 1 Kerangka berpikir.

H. Hipotesis

1. Hipotesis peningkatan motivasi belajar peserta didik

H_0 : Tidak terdapat perubahan signifikan motivasi belajar fisika peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan penggunaan film fiksi ilmiah dalam model pembelajaran *creative problem solving*.

H_1 : Terdapat perubahan signifikan motivasi belajar fisika peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan penggunaan film fiksi ilmiah dalam model pembelajaran *creative problem solving*.

2. Hipotesis peningkatan hasil belajar kognitif

H_0 : Tidak terdapat peningkatan signifikan hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan penggunaan film fiksi ilmiah dalam model pembelajaran *creative problem solving*.

H_1 : Terdapat peningkatan signifikan hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan penggunaan film fiksi ilmiah dalam model pembelajaran *creative problem solving*.

3. Hipotesis hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar kognitif

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar sains dengan hasil belajar setelah pembelajaran dengan menggunakan film fiksi ilmiah dalam model *creative problem solving*.

H_a : Terdapat hubungan antara motivasi belajar sains dengan hasil belajar setelah pembelajaran dengan menggunakan film fiksi ilmiah dalam model *creative problem solving*.

I. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Pada penelitian Xiong & Ren (2024) menyebutkan bahwa penerapan model belajar *creative problem solving* dapat menumbuhkan pemikiran kreatif peserta didik, sehingga peserta didik dapat ikut berkontribusi dalam pengetahuan tentang penggunaan fiksi ilmiah dalam lingkungan pendidikan. Selain itu penerapan film fiksi dapat meningkatkan hasil yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan kreativitas peserta didik dalam membuat karya fiksi ilmiah berdasarkan film yang ditontonnya.

2. Radulović et al. (2023) menyatakan dalam penelitiannya bahwa dengan menggunakan model *blended learning* dapat meningkatkan motivasi belajar yang signifikan pada peserta didik yang berada pada kelas eksperimen. Hal ini berarti dengan pemilihan model yang sesuai dan bukan pembelajaran konvensional dapat menjadi suatu alternatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Dalam penelitian Vinka Paramaditya et al., (2022) disebutkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menarikan tari Puspaeswati peserta didik kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 5 Denpasar.
4. Dalam penelitian Prawiyogi et al. (2019) menyatakan bahwa peningkatan dapat dipengaruhi oleh pemilihan model yang tepat. Dengan diterapkannya model pembelajaran *creative problem solving* aktivitas pembelajaran peserta didik menjadi lebih meningkat dan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
5. Menurut Sudirpa (2023) pada penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas 5 SD dengan menerapkan model *creative problem solving* menghasilkan peningkatan prestasi belajar PKn pada peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada penelitiannya bahwa kriteria keberhasilan rata-rata nilai peserta didik minimal mencapai KKM sebesar 75 dengan persentase ketuntasan belajar minimal 85%. Berdasarkan data yang dihasilkan bahwa terdapat peningkatan pada data awal menunjukkan keberhasilan hanya mencapai 35%, sedangkan pada siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 70% dan pada siklus 2 semakin meningkat menjadi 98%.
6. Pada penelitian Kotimah (2024) menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual berupa animasi dapat membuat pembelajaran berjalan menjadi lebih efektif, efisien dan optimal. Selain itu penerapan media audiovisual dapat meningkatkan minat belajar, aktivitas belajar, kemampuan berpikir kritis, berpikir konkret, keterampilan berpikir kreatif dalam pendekatan pembelajaran IPA.

7. Pada penelitian Setyandari (2015) menyatakan bahwa pemanfaatan film kartun dapat menjadikan hal menarik bagi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan minat belajar yang tinggi, memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mempelajari lebih lagi mengenai materi yang terkait, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami dan menyerap informasi.
8. Menurut Hidayah (2016) dalam penelitiannya mengenai pengaruh media pembelajaran film dokudrama terhadap minat belajar peserta didik menghasilkan terdapatnya pengaruh media pembelajaran film terhadap minat belajar peserta didik melalui film dokudrama. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa pada kelas yang diberikan eksperimen untuk menonton film mendapatkan nilai skor rata-rata sebesar 83,22. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang mendapat nilai rata-rata 76,64.
9. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Apriyani et al (2017) dalam penelitiannya yang memanfaatkan media film animasi pada pembelajaran kelas mengalami peningkatan kreativitas menggambar pada peserta didik kelas eksperimen. Respon peserta didik terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film dikatakan sangat baik.
10. Menurut Kasih (2017) pada penelitiannya mengenai pengembangan film animasi fisika pada materi kesetimbangan benda tegar yang valid, praktis dan efektif memberikan hasil yang menunjukkan bahwa desain film animasi layak dengan nilai kevalidan 4,37. Selain itu penggunaan film animasi sangat praktis dengan dihasilkannya persentasi kepraktisan 90,17%. Dalam penggunaannya pun menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang berarti pada ranah kognitif.
11. Menurut Hakim et al (2021) pada penelitiannya menyebutkan bahwa, pada saat penggunaan video untuk pembelajaran, partisipan terlihat aktif mengikuti perkuliahan, selain itu pada saat mengerjakan tugas juga sudah dapat sesuai dengan video yang diberikan. Hal ini berarti penggunaan video pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif untuk meningkatkan motivasi belajar.

12. Dalam penelitian yang dilakukan Laprise & Winrich (2010) menyatakan bawa penggunaan film fiksi ilmiah dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap sains dan teknologi.

Tabel 1. 2 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Xuping Xiong & Shanzhang Ren (2024)	<i>The Effectiveness of Using Science Fiction Film to Foster Creativity in a Biological Context</i>	Penelitian ini membahas mengenai penggunaan film fiksi ilmiah dengan model <i>creative problem solving</i>	Pada penelitian ini berfokus pada peningkatan kreativitas peserta didik
2.	Branka Radulovic, Marina Dorocki, Stanislava Olic Ninkovic, Jasna Adamov (2023)	<i>The Effect of Blended Learning Approach on Student Motivation for Learning Physics</i>	Penelitian ini memfokuskan pada peningkatan motivasi belajar sains peserta didik dengan menggunakan instrumen kuesioner SMTSL.	Pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan ialah <i>Blended Learning</i> .
3.	Putu Vinka Paramaditya, Komang Indra Wirawan, Anak Agung Gede (2022)	Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kreativitas Menarikan Tari Puspawresti Siswa Kelas X Mipa 2 Di Sma Negeri 5 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022	Penelitian ini menerapkan menggunakan media audio visual untuk pembelajaran. Yang mana film fiksi ilmiah termasuk dalam jenis media pembelajaran audio visual	Fokus penelitian ini ialah pada peningkatan kreativitas peserta didik.
4.	Anggy Giri Prawiyogi, Sri Wulan Anggraeni,	Penerapan Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) untuk Meningkatkan	Penggunaan model pembelajaran <i>creative problem solving</i>	Fokus peningkatan keterampilan pada penelitian ini ialah

No	Nama Penulis dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Teten Ginanjar Rahayu (2019)	Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar	dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik.	kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.
5.	I Wayan Sudirpa (2024)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas V-A SD Negeri 1 Peguyangan	Pada penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan model <i>creative problem solving</i> untuk meningkatkan prestasi atau hasil belajar peserta didik.	Pada penelitian ini tidak menggunakan film fiksi ilmiah dan tidak berfokus pada motivasi belajar peserta didik.
6.	Erlina Kusnul Kotimah (2023)	Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> Dalam Pembelajaran IPA	Pada penelitian ini menggunakan media audio visual dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.	Pada penelitian tersebut menggunakan media video animasi.
7.	Ana Setyandari (2015)	Inovasi Pemanfaatan Media Film untuk Peningkatan Kemampuan <i>Listening</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	Penelitian ini memanfaatkan media film dalam pembelajaran.	Pada penelitian ini berfokus pada kemampuan <i>listening</i> peserta didik dalam pelajaran bahasa Inggris.
8.	Ermawati Nur Hidayah, Rusnaini, Winarno (2016)	Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokdrama Sistem Pemerintahan Indonesia dan Peran Lembaga Negara	Pada penelitian ini memiliki kesamaan menggunakan media film dan mengukur minat belajar peserta didik.	Pada penelitian tersebut dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN.
9.	Cica Kurnia Fitri Apriyani,	Pengaruh Penggunaan	Penelitian ini meneliti	Pada penelitian ini berfokus

No	Nama Penulis dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Julia, Aah Ahmad Syahid (2017)	Media Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Ilustrasi Pada Pembelajaran Seni Rupa.	pengaruh dari penggunaan media film dalam pembelajaran.	pada peningkatan kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni rupa.
10.	Firma Rean Kasih (2017)	Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA	Penelitian ini meneliti tentang penggunaan media film (audio-visual) pada mata Pelajaran fisika.	Pada penelitian ini jenis film yang digunakan ialah jenis film animasi dan pada materi benda tegar.
11.	M. Nur Hakim, Suparman, Bessa Herdiana, Etik (2021)	Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	Pada penelitian ini memiliki kesamaan penggunaan media video dan model CPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	Media video yang digunakan dalam penelitian ini dengan memanfaatkan <i>platform</i> youtube.
12.	Sharli Laprise & Chuck Winrich (2010)	<i>The Impact of Science Fiction Films on Student Interest in Science</i>	Penelitian ini menggunakan film fiksi ilmiah untuk meningkatkan motivasi belajar sains.	Pada penelitian ini tidak menerapkan model <i>creative problem solving</i> .

Persamaan dengan penelitian sebelumnya ialah dengan menggunakan film fiksi ilmiah dalam model pembelajaran *creative problem solving*. Perbedaannya dengan penelitian sebelumnya lebih befokus pada peningkatan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran biologi dan film yang digunakan. Sehingga keterbaruan dari penelitian ini ialah dengan pada penggunaan film fiksi ilmiah dalam model

pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik. Dengan film yang digunakan ialah *The Day After Tomorrow* dan *Ice Age* yang mencakup materi suhu dan kalor.

