

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Dalam proses pendidikan sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan untuk menghadapi berbagai macam tantangan perubahan zaman, yakni sifat tantangan yang kompleks dan berbasis proses memerlukan kemampuan fokus pengembangan yang berbeda menjadi kunci dalam mengembangkan kemampuan atau kompetensi seseorang (Sandri, 2022: 8–10). Pendidikan juga menjadi langkah awal untuk mempersiapkan pengetahuan dan pengalaman manusia menjalankan kehidupan yang lebih baik (Schuelka & Engsig, 2022: 460). Berdasarkan *International Standard of Education* tentang hasil pendidikan yaitu perolehan totalitas informasi, pengetahuan, pemahaman, sikap, nilai, keterampilan, kompetensi atau perilaku yang diharapkan dikuasai peserta didik setelah menyelesaikan proses pendidikan (ISCED, 2012: 81). Sedangkan menurut UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Peserta didik memerlukan bimbingan seorang guru dalam menumbuhkan potensinya. Peserta didik pada proses pendidikan menggunakan buku, alat peraga dengan cara belajar mengamati dan mendengarkan, serta mempelajari tentang apa yang mereka lihat dan dengar. Sehingga peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi juga menerapkannya dalam berbagai kondisi (Erkinovna, 2022: 137–138).

Pendidikan abad 21 mendukung aktivitas peserta didik dalam melatih kompetensi yang perlu dikuasai, yaitu berpikir kreatif, keterampilan komunikasi, memecahkan masalah, berkolaborasi, kreatifitas dan inovasi (Elitasari, 2022: 2). Kompetensi tersebut sudah terdapat pada Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah, kompetensi lulusan untuk tingkat dewasa yaitu: “memiliki kemampuan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, berdikari, kolaboratif serta komunikatif melalui pendekatan ilmiah sebagai pengembangan dari apa yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri” (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2016: 8).

Berdasarkan Permendikbud diatas kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir logis dan divergen untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru (Wijaya, Zhou, et al., 2021: 213). Sedangkan menurut Saironi & Sukestiyarno dalam (Rachmantika, Waluya, et al., 2022: 2) kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan peserta didik untuk membuat atau mengembangkan gagasan baru baik yang sudah ada tanpa dibatasi secara fleksibel. Kemampuan untuk berpikir secara kreatif sangatlah penting dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena adanya kemampuan berpikir kreatif, peserta didik akan mampu menciptakan kreativitas dalam belajar. Sehingga peserta didik tersebut akan mudah menguasai materi pembelajaran (Nurlaela, Doyan, et al., 2021: 2).

Guru berperan sebagai seseorang yang bisa meningkatkan kemampuan dan prestasi peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga guru menjadi salah satu faktor yang menentukan hasil pembelajaran yang di harapkan (Han & Keefe, 2022: 4–6). Adapun tujuan pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sehingga minat belajar peserta didik juga semakin besar (Khotimah & Kholida, 2022: 2). Tuntutan pembelajaran abad ke-21 menurut Aini (2021: 2) yaitu guru bisa merancang pembelajaran yang membuat peserta didik mengeksplorasi masalah juga membuat solusi untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yang menjadi respon peserta didik terhadap masalah dan dapat mengkomunikasikannya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kumpulan pengetahuan yang didapat bukan hanya produk tetapi juga berisi informasi, termasuk kemampuan dalam melakukan penelitian ilmiah, serta proses ilmiah, sikap, konsep dan prinsip (Anggraini, 2022: 2). Pemahaman tentang IPA yaitu kemampuan untuk memahami, merumuskan cara pengerjaan dalam menyelesaikan permasalahan, serta menerapkan perhitungan sederhana dan bisa menerapkan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari (Zuleni & Marfilinda, 2022: 3).

Pembelajaran fisika termasuk bagian dari pelajaran IPA, dimana di dalamnya peserta didik dituntut untuk dapat memahami konsep serta prinsip fisika dan menerapkannya dalam keseharian. Pada mata pelajaran fisika sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala dan sifat di alam untuk memecahkan masalah melalui berpikir kreatif. Ilmu pengetahuan fisika juga merupakan kumpulan pengetahuan untuk memecahkan suatu permasalahan pada fenomena fisika yang terjadi pada kehidupan sehari-hari (Kusuma & Setyarsih, 2021: 2).

Sementara itu hasil penilaian Global Innovation Index tahun 2021, menyatakan bahwa Indonesia menempati urutan 91 dari 132 negara di seluruh dunia pada kategori *creative output* (WIPO, 2021: 94). Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas masih kurang dikembangkan di Indonesia. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara, observasi pembelajaran secara langsung serta uji coba soal kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru fisika SMA Mekar Arum untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih belum pernah dilakukan dalam pembelajaran fisika. Walaupun begitu, selama proses pembelajaran di SMA Mekar Arum juga menggunakan media dan metode yang cukup bervariasi dalam setiap pertemuan.

Selama melakukan observasi pembelajaran secara langsung diketahui bahwa informasi dari hasil wawancara sebelumnya sesuai dengan kondisi pembelajaran yang terjadi, pada proses pembelajaran belum terlihat adanya kegiatan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif. Guru hanya fokus untuk

menyampaikan materi pembelajaran, misalnya menggunakan model pembelajaran ekspositori, dan sebagainya. Guru tidak melatih keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik.

Hasil uji coba soal kemampuan berpikir kreatif diinterpretasikan berdasarkan (Purwanto, 2008: 31) yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Persentase hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA Mekar Arum tahun ajaran 2022/2023.

Kemampuan Berpikir Kreatif	Skor (%)	Interpretasi
Memberikan penjelasan secara sederhana dengan lancar (<i>Fluency</i>)	74	Sedang
Memberikan penjelasan lebih lanjut dengan cara penyelesaiannya (<i>Flexibility</i>)	59	Kurang
Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain (<i>Elaboration</i>)	51	Sangat kurang
Memberikan sebuah gagasan yang berbeda dari orang lain (<i>Originality</i>)	54	Sangat kurang

Pada tabel di atas menunjukkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pelajaran fisika masih rendah. Padahal kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu tuntutan abad 21 dan juga peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tahun 2016 No. 20 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar dan menengah. Sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Salah satu penelitian menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMA masih rendah (Handayani, Yulina, et al., 2021: 96). Hasil penelitian tersebut didukung juga dengan hasil penelitian yang menunjukkan, bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk menyelesaikan masalah dalam memahami materi mengalami kesulitan, hal ini terlihat dalam tahapan peserta didik ketika menyelesaikan masalah masih kurang terstruktur, terperinci serta sistematis (Puspitasari, In'am, et al., 2018: 56–57)

Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih bersifat coba-coba sehingga sangat memungkinkan untuk salah, serta dalam penyusunannya masih sering ditemukan kendala. Sama halnya dari hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1

Batujajar yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah terutama pada indikator *elaborasi*, *flexibility*, dan *originality* masih kurang (Oktaviana, 2021: 374).

Mengingat rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik, maka dibutuhkan upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Salah satunya yaitu model *Creative Problem Solving* (CPS). CPS adalah salah satu model pembelajaran dengan pemusatan terhadap pengajaran dan keterampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Model pembelajaran CPS merupakan sebuah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Alex Osborn (1942) founder dari *Creative Education Foundation*. Model pembelajaran CPS adalah salah satu cara untuk memecahkan masalah atau mengidentifikasi permasalahan yang dapat mendorong peserta didik untuk menemukan sudut pandang baru dalam menghasilkan solusi inovatif (Partayasa, Putu, et al., 2020: 3).

Model pembelajaran CPS memiliki beberapa tahapan, yaitu *objective finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding* (Panuntun Hsm, Asikin, et al., 2021: 16). Model *creative problem solving* memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penyelesaian masalah (Widya, Nurpatri, et al., 2020: 1–4). Model pembelajaran CPS adalah model pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide-ide yang diperoleh untuk diungkapkan.

Salah satu penelitian tentang berpikir kreatif yang dilakukan oleh Handayani menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah (Handayani, Yulina, et al., 2021: 96). Hasil penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Puspitasari bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk menyelesaikan masalah dalam memahami materi mengalami kesulitan (Puspitasari, In'am, et al., 2018: 56–57). Hal ini terlihat dalam tahapan peserta didik ketika menyelesaikan masalah masih kurang terstruktur, terperinci, serta sistematis.

Selain model pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan proses pembelajaran, juga penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan penggunaan video pembelajaran berbasis CPS menunjukkan hasil yang lebih baik daripada pembelajaran ekspositori (Partayasa, Putu, et al., 2020: 174–175). Sehingga penggunaan video pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Sehingga, penggunaan media berupa video yang disesuaikan dengan metode yang tepat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Adonu, Nwagbo, et al., 2021: 234).

Video berbasis model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah salah satu media audio-visual yang penyajiannya mengikuti tahapan model CPS diantaranya yaitu *objective finding*, *fact finding*, *problem finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding* (Febrianto, Putro, et al., 2021: 47). Dengan tahapan video yang telah diuraikan diharapkan peserta didik dapat melatih kemampuan berpikir kreatifnya melalui fenomena yang disajikan dalam pembelajaran menjadi lebih baik. Dilengkapi dengan adanya materi video pembelajaran ataupun simulasi yang digunakan sebagai tahap pengumpulan data. Sehingga, penggunaan video pembelajaran berbasis model CPS ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik (Karen L.Pepkin, 2000: 278).

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran CPS dan juga penggunaan video pembelajaran dapat meningkat. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran berbasis CPS pada materi dinamika rotasi. Pemilihan materi dinamika rotasi ini berdasarkan beberapa pertimbangan, bahwa materi dinamika rotasi diantaranya adalah materi dinamika rotasi dalam pelaksanaan pembelajaran fisika di kelas XI sesuai dengan jadwal penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1 dimana peserta didik dituntut untuk mampu memahami, merancang serta menerapkan konsep dan prinsip dinamika rotasi dalam

kehidupan sehari-hari. Sehingga, untuk dapat mencapai kompetensi tersebut peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran CPS dengan memakai video pembelajaran, sebagai perlakuan dalam penelitian yang akan dilakukan, dengan judul **“Implementasi Model *Creative Problem Solving* (CPS) Menggunakan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan setiap tahapan model CPS menggunakan media pembelajaran video pada materi dinamika rotasi di kelas XI MIPA 1 di SMA Mekar Arum?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan model CPS menggunakan media pembelajaran video di kelas XI MIPA 1 di SMA Mekar Arum?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video di kelas XI MIPA 1 di SMA Mekar Arum?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui keterlaksanaan model CPS menggunakan media pembelajaran video pada materi dinamika rotasi di kelas XI MIPA 1 di SMA Mekar Arum?
2. Mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan model CPS menggunakan media pembelajaran video di kelas XI MIPA 1 di SMA Mekar Arum.
3. Mengetahui respon peserta didik yang menggunakan media pembelajaran video di kelas XI MIPA 1 di SMA Mekar Arum

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran fisika baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan sumbangan ilmiah dalam pendidikan SMA, yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran berbasis model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
 - b. Sebagai pedoman terhadap penelitian-penelitian selanjutnya yang berpengaruh dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan dapat menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, merupakan bahan masukan untuk melakukan identifikasi implementasi model CPS menggunakan media pembelajaran video untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
 - b. Bagi responden, agar dapat memperoleh edukasi dan informasi mengenai pentingnya penggunaan model CPS menggunakan video pembelajaran fisika dengan kemampuan berpikir kreatif.
 - c. Bagi institusi pendidikan, merupakan bahan masukan dan informasi untuk kepentingan pendidikan dengan dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan proses pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding di SMA Mekar Arum semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.
2. Penggunaan video pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi dinamika rotasi mengikuti OFPISA diantaranya yaitu *objective*

finding, fact finding, problem finding, idea finding, solution finding, dan acceptance finding.

3. Kemampuan berpikir kreatif yang diteliti dalam penelitian ini sesuai aspek keterampilan berpikir menurut Guilford (OECD, 2021: 12) yakni keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*) serta keterampilan memperinci (*elaboration*) yang diukur dengan menggunakan tes *pretest* dan *posttest* melalui soal uraian.

F. Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan beberapa istilah yang didefinisikan secara operasional, diantaranya sebagai berikut:

1. Video pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* merupakan media audio-visual yang penyajiannya mengikuti tahapan model pembelajaran OFPISA diantaranya yaitu *objective finding, fact finding, problem finding, idea finding, solution finding, dan acceptance finding*. Berdasarkan tahapan model tersebut, maka desain video dalam penelitian ini yaitu video akan menampilkan dua fenomena yang berbeda ditahap *objective finding*. Selanjutnya, video akan menginstruksikan peserta didik untuk mendata fakta terkait dengan fenomena tersebut pada tahap *fact finding*. Kemudian video akan menampilkan permasalahan yang disajikan pada tahap *problem finding*. Video akan menginstruksikan peserta didik untuk menemukan berbagai ide guna mengatasi permasalahan yang disajikan pada tahap *idea finding*. Dilanjutkan video akan menginstruksikan peserta didik untuk menentukan ide yang paling tepat pada tahap *solution finding*. Terakhir, video akan menginstruksikan peserta didik untuk menyampaikan hasil dari *solution finding* yang disajikan pada tahap *acceptance finding*. Penggunaan media ini juga untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik agar pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih dinikmati. Media berupa video pembelajaran adalah pemanfaatan secara maksimal semua komponen sistem dan pembelajaran sumber daya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan video lebih mudah untuk menjelaskan

konsep serta memudahkan penguasaan materi yang merupakan dasar dan prasyarat untuk memahami ide-ide lain (Adri, Yudianto, et al., 2020: 11–12). Penggunaan video pembelajaran berbasis CPS juga merupakan suatu cara dalam proses pembelajaran fisika agar lebih efektif.

2. Keterampilan berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang dapat menghasilkan solusi untuk mengembangkan ide-ide yang baru dan kreatif. Sebagian besar pemikirannya berfokus pada pengukuran proses menganalisis dan juga mengevaluasi sehingga menghasilkan pemikiran yang kreatif (OECD, 2019: 12). Penggunaan video pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) adalah salah satu upaya untuk memberikan solusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif Peserta didik. Adapun indikator berpikir kreatif Peserta didik merujuk kepada Guilford yakni keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*) serta keterampilan memperinci (*elaboration*), yang diukur menggunakan soal *pretest-posttest* dengan soal essay sebanyak empat soal pada setiap soalnya memiliki tiga uraian.
3. Dinamika rotasi merupakan materi pembelajaran yang terdapat di kelas XI IPA sesuai dengan KD 3.1 dan 4.1 dimana peserta didik dituntut untuk mampu memahami serta menerapkan konsep dan prinsip dinamika rotasi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dengan materi dinamika rotasi ini terdiri dari torsi, titik berat, momen inersia, dan momentum sudut pada benda tegar (statis dan dinamis).

G. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada pembelajaran di SMA Mekar Arum didapatkan hasil bahwa pembelajaran di kelas XI MIPA masih menggunakan model pembelajaran ekspositori. Sementara itu selama proses pembelajaran guru melalui tiga tahap pembelajaran yaitu: pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam pelaksanaan pendahuluan guru tidak memberikan pertanyaan untuk menstimulus peserta didik berpikir kreatif. Pada tahap kegiatan inti guru tidak memberikan suatu

permasalahan pada fenomena fisika dalam kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan oleh peserta didik, hal ini menyebabkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi kurang terlatih dan berkembang. Sehingga perlu adanya pengembangan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan video pembelajaran berbasis CPS diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Partayasa, Putu, et al., 2020 : 173–175). Pada proses pembelajaran peserta didik akan menonton video pembelajaran berbasis CPS dan mengikuti langkah atau tahapan dalam video dengan dibantu guru, selama kelas dimulai peserta didik aktif terlibat dalam tahapan yang ada di video pembelajaran. Sehingga diharapkan terjadi peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang optimal.

Adapun indikator keterampilan berpikir kreatif yang akan diukur pada penelitian ini sesuai aspek keterampilan berpikir kreatif menurut Guilford (1980) dalam (Febrianto, Putro, et al., 2021 : 47) yang terdiri dari *objective finding* yakni memberikan penjelasan melalui fenomena dalam kehidupan sehari-hari, *fact finding* yakni menemukan ide/gagasan untuk memberikan penjelasan lebih lanjut, *problem finding* yakni mengatur strategi/penyelesaian dari permasalahan yang ada, *idea finding* yakni menemukan ide yang tepat, *solution finding* yakni membangun ide/gagasan untuk menyelesaikan permasalahan, dan *acceptance finding* yakni memberikan penjelasan lebih lanjut untuk penerapan solusi yang telah ditentukan.

Penelitian ini dilakukan dengan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dengan memberikan empat soal *essay* pada setiap *essay* terdapat empat soal uraian terkait indikator kemampuan berpikir kreatif. Kemudian dilakukan *treatment* dengan menggunakan video pembelajaran berbasis CPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, setelah mendapatkan *treatment* dilakukan tes kembali berupa *post-test* dengan menggunakan empat soal *essay* yang sama untuk mengukur tingkat keberhasilan dari solusi yang diterapkan.

Keterkaitan antara penggunaan video pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dengan indikator keterampilan berpikir kreatif menurut Guilford disajikan pada tabel berikut:

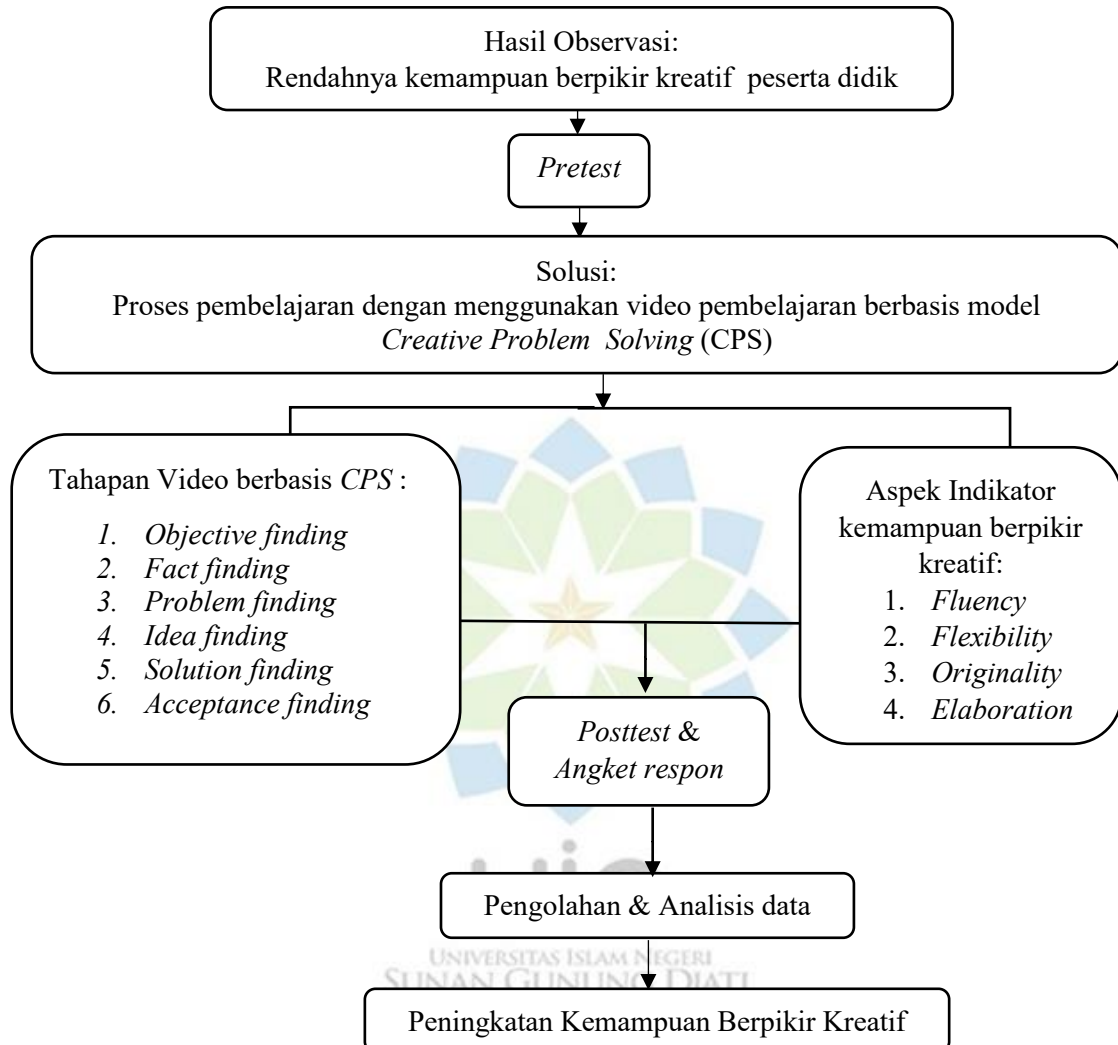
Tabel 1. 2 Keterkaitan video berbasis CPS dengan kemampuan berpikir kreatif.

Tahapan Video	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Deskripsi
<i>Objective finding</i>	Memberikan penjelasan melalui fenomena dalam kehidupan sehari-hari (<i>fluency</i> dan <i>flexibility</i>).	Peserta didik melihat dua fenomena pada video dalam kehidupan sehari-hari yang berbeda.
<i>Fact finding</i>	Menemukan ide/gagasan untuk memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>flexibility</i> dan <i>elaboration</i>).	Video menginstruksikan Peserta didik untuk mendata/ menuliskan fakta-fakta terkait dengan fenomena yang muncul.
<i>Problem finding</i>	Mengatur strategi/penyelesaian dari permasalahan yang ada (<i>flexibility</i> dan <i>originality</i>).	Video akan menampilkan permasalahan pada fenomena yang muncul.
<i>Idea finding</i>	Menemukan ide yang tepat (<i>fluency, flexibility, elaboration</i>).	Video menginstruksikan peserta didik untuk menemukan berbagai ide untuk mengatasi permasalahan.
<i>Solution finding</i>	Membangun ide/gagasan untuk menyelesaikan permasalahan (<i>fluency, flexibility, originality, elaboration</i>).	Video menginstruksikan Peserta didik untuk menentukan ide menyelesaikan masalah yang paling tepat.
<i>Acceptance finding</i>	Memberikan penjelasan lebih lanjut (<i>flexibility</i> dan <i>elaboration</i>)	Video menginstruksikan peserta didik untuk menyampaikan hasil dari <i>solution finding</i> yang

		disajikan pada tahap <i>acceptance finding</i> .
--	--	--



Kerangka pemikiran yang telah diuraikan di atas dapat dituangkan secara sistematis dan bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.

H. Hipotesis

Berdasarkan pernyataan dan rumusan masalah di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan model CPS menggunakan media pembelajaran video

H_a = Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan model CPS menggunakan media pembelajaran video

I. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yang berjudul “Implementasi Model *Creative Problem Solving* (CPS) Menggunakan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik” adalah sebagai berikut:

1. Lukma, et.al dalam jurnalnya yang berjudul *Effectiveness of Animation Using Pictorial Riddle Approach Toward Physics Concept Understanding at Senior High School*, memberikan informasi bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep fisika peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan video. Hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan pembelajaran Fisika yang signifikan (Lukma, Setyawan, et al., 2020: 3–5).
2. Dalam penelitian Adebule & Ayoola yang berjudul *Impact of Instructional Materials on Students Academic Performance in Mathematics in Secondary Schools in Ekiti*, menyebutkan bahwa penggunaan media berupa audio-visual yang telah diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk melengkapi metode ekspositori, menghasilkan pembelajaran dan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Adebule & Ayoola, 2021: 7–8).
3. Ritonga, et.al dalam jurnal yang berjudul *The Effect of Problem Based Video Animation Instructions to Improve Students Critical Thinking Skills*, memberikan informasi bahwa kemampuan berpikir peserta didik dalam hal klarifikasi dasar, memberikan alasan untuk keputusan, kesimpulan dan penjelasan lebih lanjut. Kriteria ini menunjukkan bahwa pembelajaran video animasi efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik (Ritonga, Safrida, et al., 2020: 2–4).
4. Anwar, et. al dalam jurnalnya berjudul *Development of Interactive Video Based PowerPoints Media in Mathematics Learning*, menyebutkan bahwa perkembangan media pembelajaran yang digunakan dinyatakan valid, praktis, dan efektif oleh tiga ahli atau validator. Tingkat kepraktisan diperoleh dari video interaktif power point penilaian berdasarkan media pembelajaran yang dinilai oleh guru matematika, juga dari hasil penilaian guru didapatkan data bahwa video interaktif berbasis power point media pembelajaran termasuk

dalam praktik kategori, dan tidak perlu direvisi. Dari hasil pengukuran tes menggunakan video interaktif berdasarkan power point untuk media pembelajaran matematika diperoleh peningkatan sebesar 67,7%. Sehingga video interaktif berdasarkan media pembelajaran power point terbukti sangat efektif (Anwar, Kahar, et al., 2020: 167).

5. Mulyati, et. al dalam jurnalnya berjudul *Physics learning through video by PowToon* menyebutkan bahwa penelitian dengan video pembelajarannya telah di validasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert yang valid dan *reliabel* daftar pertanyaan. Penelitian ini berhasil mendapatkan video pembelajaran berbasis aplikasi web Powtoon yang sesuai sebagai media pembelajaran fisika. Hasil validasi menyatakan bahwa video pembelajaran ini layak secara materi dengan rata-rata persentase 79,2% yang dikategorikan sangat baik, dan media dengan persentase rata-rata 78,7%, yang dikategorikan sangat baik. Sehingga penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video dapat memusatkan perhatian peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar bahkan di lingkungan belajar yang sulit, meningkatkan kemampuan menerima pesan disampaikan, serta meningkatkan kemampuan berpikir matematis (Mulyati, Adillah, et al., 2021: 2–4).
6. Widya, et. al dalam jurnalnya yang berjudul *Development and Application of Creative Problem Solving in Mathematics and Science: A Literature Review* menyebutkan bahwa model *Creative Problem Solving* (CPS) digunakan pada beberapa jenjang pendidikan untuk mempelajari IPA dan Matematika. CPS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian kompetensi kognitif dalam hal ini adalah kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan memecahkan masalah (Widya, Nurpatri, et al., 2020: 1–3) .
7. Fathurohman & Afriansyah dalam jurnalnya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik melalui Creative Problem Solving*, didapatkan bahwa peserta didik kelas X SMAN 25 Garut menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan menggunakan model *creative problem solving* bertaraf sedang, sehingga

terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang menggunakan model *creative problem solving* (Fatur Rahman & Afriansyah, 2020: 107).

8. Kirana, et. al dalam jurnalnya berjudul Pengaruh Pemberian *Open-Ended Test* Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap Pemahaman Konsep Fisika Peserta didik SMA, didapatkan hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh $t\text{-hitung} = 13,32 > t\text{-tabel} = 2,045$ dan pada $\alpha = 0,01$ dengan $t\text{-hitung} = 13,32 > t\text{-tabel} = 2,757$. Maka didapat H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh sangat signifikan pemberian *Open Ended Test* melalui Model *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika peserta didik SMA (Kirana, Kusdiwelirawan, et al., 2020: 97).
9. Ridwan, et. al dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik memberikan informasi bahwa, penggunaan media pembelajaran interaktif berupa audio-visual terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Ridwan, Zuhdi, et al., 2021: 105–108).
10. Lili dan Nana dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Fisika Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Model *Creative Problem Solving* terbukti dapat meningkatkan keterampilan abad 21 yang salah satunya yaitu kemampuan berpikir kreatif serta meningkatkan minat belajar peserta didik (Nabilah & Nana, 2020: 1–9).

Berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti lebih memfokuskan pembelajaran dengan menggunakan media berupa video pembelajaran berbasis model pembelajaran CPS pada dinamika rotasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Dengan demikian judul penelitian yang digunakan adalah “Implementasi Model *Creative Problem Solving* (CPS) Menggunakan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik”.