

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan landasan utama bagi perkembangan manusia, yang memanfaatkan berbagai potensi dan menjadi kunci dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas di era global, untuk meningkatkan kehidupan di masa mendatang. Dalam menyeimbangkan antar sikap, pengetahuan, serta keterampilan individu, pemerintah menetapkan sebuah kebijakan berupa kurikulum untuk pedoman dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif. Kebijakan kurikulum tersebut telah disesuaikan dengan perkembangan zaman dan tantangan global saat ini yaitu pendidikan abad 21. Kurikulum berbasis keterampilan abad 21 dirancang sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menghadapi tuntutan zaman modern ini (Arifin & Abdul, 2024).

Menurut Mardhiyah et al., (2021) bahwa Abad 21 berpusat pada perkembangan di Era Revolusi Industri 4.0 yang mengedepankan pengetahuan sebagai dasar utama untuk mendorong berbagai pengembangan serta kemajuan. Kompetensi abad 21 yang sebelumnya dikenal sebagai 4C mengalami perkembangan. Menurut Lutfiana (2024) mengatakan bahwa kompetensi tersebut berkembang menjadi 6C yang terdiri dari *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *character* (karakter) dan *citizenship* (kewarganegaraan). Pesatnya perkembangan dalam dunia pendidikan global perlu diimbangi, peserta didik harus dibekali oleh keterampilan tingkat tinggi salah satunya yaitu keterampilan dalam pemecahan masalah.

Keterampilan pemecahan masalah merupakan salah satu dalam pembelajaran pada abad ke-21 yang sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan. Keterampilan tersebut tidak hanya berperan dalam membantu siswa untuk menyelesaikan tantangan akademik, tetapi juga diperlukan untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Hayati, 2025). Peserta didik yang mempunyai keterampilan pemecahan masalah cenderung lebih mampu mengukur dan menganalisis masalah untuk menemukan solusi yang

tepat dan efisien (Fitriyani et al., 2025). Keterampilan tersebut dapat dilatih melalui diskusi yang mana akan sekaligus melatih kolaborasi peserta didik untuk mencari solusi bersama.

Hal tersebut selain keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kolaborasi juga menjadi komponen utama pada pembelajaran abad ke-21. Peserta didik mampu belajar secara timbal balik, berbagi ide, serta melibatkan proses kerja sama. Hasil kolaborasi menjadi tanggung jawab bersama seluruh anggota kelompok (Rahayu et al., 2024). Menurut penelitian dari lembaga internasional PISA (*Programme for International Students Assessment*), keterampilan kolaborasi merupakan salah satu faktor yang dimana akan mendukung dalam kesuksesan peserta didik serta akan meningkatkan karakter sosial (OECD, 2022). Selain itu, dengan keterampilan kolaborasi yang baik, siswa akan menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran aktif serta interaktif selama proses pembelajarannya.

Proses pembelajaran yang efektif akan memerlukan keterlibatan aktif dan interaksi antar pendidik dan peserta didik. Salah satu pembelajaran yang membutuhkan pendekatan yang aktif serta interaktif yaitu pada pembelajaran biologi (I. A. Wulandari et al., 2021). Dalam pembelajaran Biologi, kemampuan tersebut akan menjadi sangat penting karena Biologi sebagai ilmu sains menuntut siswa untuk memahami konsep secara mendalam, berpikir rasional, serta mampu mengaitkan pengetahuan dengan permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Nehru, 2025). Dalam pembelajaran biologi, keterampilan berkolaborasi akan berperan penting untuk mencapai keberhasilan serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan kolaborasi, siswa lebih mudah memahami materi dan informasi yang dipelajari, sekaligus terlibat aktif dalam pemecahan berbagai permasalahan yang muncul (Afelia et al., 2023). Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran biologi mencakup materi pembelajaran yang mampu mendukung keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi siswa.

Salah satu materi biologi yang dapat menunjang proses keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi adalah materi sistem ekskresi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Tambunan et al., (2024) yang menyatakan bahwa pada

pembelajaran biologi, khususnya materi sistem ekskresi, siswa dilibatkan dalam pemecahan masalah nyata melalui kegiatan kolaborasi untuk memahami konsep secara mendalam. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan melalui diskusi mendorong siswa untuk berkomunikasi secara efektif, menghargai berbagai pendapat, serta memperluas wawasan mereka terhadap permasalahan yang sedang dihadapi sehingga tercipta solusi yang inovatif dan berorientasi pada kolaborasi (Babullah et al., 2024). Namun, pada praktiknya, materi sistem ekskresi seringkali menjadi salah satu bagian yang dianggap sulit oleh siswa. Menurut Rambe & Ristiono, (2022) mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa merasa kesulitan terhadap materi sistem ekskresi manusia sulit dipahami karena prosesnya terjadi di dalam tubuh dan tidak dapat diamati secara langsung. Hal ini mengakibatkan siswa sulit memahami suatu materi, maka pemahaman terhadap materi dan hasil belajar siswa pada materi tersebut menjadi kurang maksimal.

Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi pada kegiatan FKIP EDU (Eksplorasi Edukasi) yang dilaksanakan pada tanggal 3 Februari sampai dengan 23 Mei 2025. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa pembelajaran biologi di sekolah masih didominasi menggunakan model *Discovery Learning*. Tetapi dalam pelaksanaannya belum berjalan secara optimal, hal tersebut siswa mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban atas pertanyaan guru, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan kontekstual. Kondisi tersebut akan menyebabkan siswa cenderung lebih pasif, dan akan merasa mudah bosan, serta kurang terlibat dalam memberikan ide maupun menyimpulkan materi. Kemudian di tindak lanjuti dengan melakukan wawancara pada tanggal 13 Agustus 2025, bahwa guru biologi di SMA Negeri 1 Singaparna mengatakan dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya diarahkan untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya kemampuan pemecahan masalah, karena pembelajaran masih berfokus pada penguasaan pengetahuan semata.

Pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Singaparna juga sudah dilaksanakan secara berkelompok. Namun, pelaksanaannya pembelajarannya belum menunjukkan perkembangan yang optimal dalam menumbuhkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam

menyampaikan pendapat, cenderung pasif saat berdiskusi, serta kurang menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Kondisi tersebut tidak sejalan dengan indikator kolaborasi berdasarkan *Collaboration Self-Assessment Tool (CSAT)* yang dikembangkan oleh (Ofstedal & Dahlberg, 2009), yang menegaskan pentingnya sikap fleksibel serta kemampuan untuk mencapai kesepakatan bersama dalam kelompok. Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat diketahui bahwasannya keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi peserta didik masih belum berkembang secara maksimal. Hal ini tercermin dari kesulitan siswa dalam mengaitkan konsep biologi dengan fenomena sehari-hari serta kurangnya interaksi efektif saat bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan biologi. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi siswa harus ditingkatkan.

Didukung dengan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Singaparna di kelas XI dengan menggunakan tes berupa soal uraian keterampilan pemecahan masalah, diperoleh data siswa yang masih tergolong rendah. Rata-rata keterampilan pemecahan masalah peserta didik memperoleh skor sebesar 38,86, yang menunjukkan bahwa keterampilan tersebut perlu ditingkatkan agar dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan rata-rata skor per indikator menunjukkan bahwa pada indikator mendefinisikan masalah siswa memperoleh skor 1,78, mendiagnosis alternatif strategi sebesar 1,14, merumuskan alternatif strategi sebesar 1,18, menentukan dan menerapkan strategi pilihan sebesar 0,77, serta melakukan evaluasi sebesar 0,97. Nilai tersebut masih berada di bawah skor ideal yaitu 3, sehingga keterampilan pemecahan masalah siswa perlu ditingkatkan. Selain itu, rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik memperoleh skor sebesar 27,05, yang menunjukkan bahwa keterampilan tersebut juga perlu ditingkatkan agar dapat berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil penilaian keterampilan kolaborasi siswa dari 11 indikator hasil dari setiap kategorinya yaitu 54,05 % muncul (*emerging*), 24,32 % berkembang (*developing*), dan 21,62 % terbangun (*established*), hal tersebut hasil dari keseluruhan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik masih didominasi oleh kategori muncul (*emerging*). Sehingga perlu dikembangkan lagi agar lebih meningkat ke tingkat berkembang (*developing*) dan

terbangun (*established*). Berdasarkan hasil studi pendahuluan diatas, bahwa keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Singaparna masih tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum memperlihatkan keterampilan kolaborasi dengan baik dan masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga perlu diterapkan pendekatan atau model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Hasil rekapitulasi nilai dari studi pendahuluan dapat dilihat pada Lampiran 1.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan dalam melatih keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran biologi adalah melalui penerapan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Model tersebut merupakan salah satu model pendekatan yang efektif untuk memaksimalkan kemampuan siswa ketika memecahkan suatu permasalahan (Fadlena et al., 2025). *Creative Problem Solving* memiliki kelebihan, di antaranya mendorong siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri sekaligus menciptakan pengalaman positif yang akan membantu mereka menghasilkan gagasan baru. Adapun sintaks dalam proses pembelajaran model *Creative Problem Solving* menurut Osborn Parnes dikenal dengan istilah OFPISA, yang terdiri dari, *Objective Finding, Fact Finding, Problem Finding, Idea Finding, Solution Finding*, dan *Acceptance Finding* (Parnes, 2015).

Dalam penerapannya model *Creative Problem Solving* dirasa lebih menantang, karena tanpa adanya penjelasan materi oleh guru, siswa bersama kelompoknya akan berusaha untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan permasalahan, serta saling menjelaskan secara timbal balik, maka dari itu siswa yang belum menguasai materi tersebut akan merasa dibantu oleh siswa yang sudah paham (Mulyani et al., 2022). Pendekatan tersebut selaras dengan pandangan Suwarno et al (2020) bahwa model pembelajaran inovatif yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar menjadi penting, sementara guru berperan untuk mendorong, membimbing serta memfasilitasi jalannya pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh Meidina (2024) menjelaskan bahwa model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan

masalah siswa, sekaligus akan mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, model ini tidak hanya berperan dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah saja, tetapi akan mengembangkan kolaborasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* memerlukan media yang mampu mendukung interaksi, kreativitas, serta kerja sama antar peserta didik, karena model tersebut memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya yaitu membutuhkan waktu yang lama, karena setiap tahapannya mengharuskan peserta didik untuk menemukan ide secara mandiri, menyamakan pemecahan yang sudah ada, hingga membenarkan konsep yang dipilih. Selain itu, guru juga harus benar-benar memahami setiap tahapan model *Creative Problem Solving* agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif (Putri & Miharja, 2023).

Salah satu media yang dapat membantu model *Creative Problem Solving* adalah Padlet, media tersebut yaitu sebuah platform berbasis web yang fleksibel, memfasilitasi pengguna membuat papan digital serta mengunggah bervariasi konten, seperti teks, tautan, video, gambar, hingga bisa mengunggah file (Sasikirana & Ernawati, 2025). Menurut Wahidin (2025) Dengan adanya media pembelajaran akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, serta akan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga alasan saya menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media Padlet ini karena Padlet mampu meminimalkan kelemahan dalam model *Creative Problem Solving* yang membutuhkan waktu lama dan interaksi intens, sehingga proses berbagi ide, pengorganisasian gagasan, serta kolaborasi antar peserta didik dapat berlangsung lebih cepat, terstruktur, dan interaktif di dalam media Padlet.

Berdasarkan analisis masalah, penelitian pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media Padlet penting untuk melatih keterampilan pemecahan masalah sekaligus kemampuan kolaborasi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Singaparna. Materi yang menjadi fokus pada penelitian yaitu sistem ekskresi, sebab materi tersebut cukup rumit dengan melibatkan keterkaitan antar beberapa sistem, seperti sistem indera dan sistem

sirkulasi darah. Materi sistem ekskresi sering dianggap sulit oleh siswa karena melibatkan pemahaman organ-organ tubuh, termasuk bahasa latin. Kesulitan tersebut mencakup keharusan menghafal nama organ-organ, memahami proses ekskresi dan tahapan pembentukan urin yang kompleks (M. Wulandari et al., 2025).

Kebaharuan penelitian yang akan dilakukan ini melibatkan dua pengukuran keterampilan abad 21 secara bersamaan, yaitu pada keterampilan pemecahan masalah serta keterampilan kolaborasi peserta didik pada materi sistem ekskresi, penelitian yang dilakukan oleh (Adimiharta et al., 2023) hanya berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis saja, tetapi tidak memberikan gambaran mendalam mengenai bagaimana peserta didik dalam bekerja sama ketika memecahkan suatu permasalahan secara kolaboratif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan nilai kebaruan dengan mengkaji penerapan model *Creative Problem Solving* berbantuan media Padlet dengan tidak hanya berfokus pada nilai hasil belajar kognitif saja, tetapi juga akan mengeksplorasi proses kolaborasi serta pemecahan masalah peserta didik secara komprehensif sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif berorientasi pada peserta didik.

Namun berdasarkan penelitian terdahulu, masih terdapat research gap yang perlu diisi. Penelitian yang dilakukan oleh (Adimiharta et al., 2023) telah menerapkan model *Creative Problem Solving* berbantuan media Padlet pada pembelajaran biologi materi sistem ekskresi, tetapi penelitian tersebut hanya meneliti pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut menunjukkan bahwa, keterampilan pemecahan masalah yang terintegrasi dengan keterampilan kolaborasi belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Padlet terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dan Kolaborasi Peserta Didik pada Materi Sistem Ekskresi.”

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Padlet Terhadap Keterampilan Pemecahan

Masalah dan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI MIPA SMAN 1 Singaparna”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan dalam penelitian ini adalah:

- a. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan bantuan media Padlet terhadap keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada materi Sistem Ekskresi di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2025/2026?
- b. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan bantuan media Padlet terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada materi Sistem Ekskresi di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2025/2026?

1.3 Definisi Operasioanl

Agar menghindari kesalahan dalam memahami istilah yang digunakan, penelitian ini penting memberikan batasan yang jelas terkait dengan istilah tersebut. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian diantaranya :

a. Keterampilan Pemecahan Masalah

Keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan dalam menggunakan proses berpikir sehingga akan mampu memecahkan suatu permasalahan (Fadila et al., 2023). Secara operasional, keterampilan ini akan memanfaatkan pengetahuan atau konsep yang sudah dikuasai, mengevaluasi berbagai alternatif penyelesaian, serta memilih solusi yang paling sesuai. Pemahaman keterampilan ini akan menjadi aspek penting dalam pembelajaran, oleh karena itu tidak hanya membantu peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan akademik, tetapi juga akan membantu mereka dalam menghadapi hambatan dalam kehidupan sehari-harinya. Indikator keterampilan pemecahan masalah yang digunakan dari Johnson & Johnson (Ardianty et al., 2022) yang terdiri dari mendefinisikan masalah, mendiagnosis masalah, merumuskan alternatif strategi, menentukan dan menerapkan strategi pilihan, melakukan evaluasi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan pemecahan masalah peserta didik berupa soal tes uraian yang berjumlah 10 soal yang berisi

permasalahan mengenai sistem ekskresi, yang nantinya dibagian soal yaitu 2 soal indikator mendefinisikan masalah, 2 soal indikator mendiagnosis masalah, 2 soal indikator merumuskan alternatif strategi, 2 soal indikator menentukan dan menerapkan strategi pilihan, dan 2 soal melakukan evaluasi.

b. Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi merupakan suatu kemampuan untuk bekerja sama atau berdiskusi dalam mengerjakan tugas secara berkelompok. Jika siswa semakin banyak berkesempatan melaksanakan sesuatu berkelompok maka semakin cepat siswa dapat belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur keterampilan kolaborasi Adalah instrument non-tes yaitu berupa angket *Collaboration Self-Assesment Tool* (CSAT). Angket ini terdiri dari 11 indikator dengan total 44 pernyataan yang mencakup aspek kontribusi, motivasi atau partisipasi, kualitas kerja, pengelolaan waktu, dukungan kelompok, persiapan, pemecahan masalah, dinamika kelompok, interaksi, fleksibilitas, dan refleksi.

c. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media Padlet

Model pembelajaran CPS berbantuan media Padlet merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif, dalam proses tersebut akan menemukan, menganalisis, serta memilih solusi dari suatu permasalahan melalui diskusi kelompok yang nantinya akan difasilitasi dengan media digital yaitu media Padlet. Dalam penerapan model CPS guru akan membimbing siswa untuk berpikir tingkat tinggi seperti dalam mengklarifikasi masalah, mengemukakan pendapat, mengevaluasi alternatif solusi, hingga melaksanakan strategi pemecahan yang nantinya akan dipilih. Padlet sebagai media berbasis website ini berfungsi sebagai papan kolaboratif tempat siswa menuliskan pendapat, mengunggah informasi, maupun memberikan tanggapan terhadap ide anggota kelompoknya secara terbuka. Melalui penggunaan media Padlet, setiap tahap dari model *Creative Problem Solving* akan dilaksanakan secara lebih interaktif, sehingga memudahkan siswa untuk menyusun ide dan akan mempersingkat waktu dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang mengacu pada tahapan yang dikembangkan oleh Osborn-Parnes (Parnes, 2015) adalah sebagai berikut:

- 1) *Objective finding*, pada tahap ini guru akan memberikan sebuah artikel yang didalamnya terdapat permasalahan berkaitan dengan materi gangguan pada sistem ekskresi. Artikel tersebut digunakan untuk stimulus agar siswa mampu menemukan permasalahan. Setelah itu, siswa mendiskusikan situasi dan kondisi yang menjadi penyebab timbulnya permasalahan yang terjadi, setelah itu hasil diskusi kelompok di tuangkan di dalam media Padlet melalui fitur komentar.
- 2) *Fact finding*, pada tahap ini kegiatan peserta didik akan mengidentifikasi suatu permasalahan yang dikaji dan mencatat semua fakta penting yang berkaitan dengan permasalahan pada artikel yang ditampilkan, setelah itu hasil diskusi kelompok di tuangkan di dalam media Padlet melalui fitur komentar.
- 3) *Problem finding*, Pada tahap ini kegiatan peserta didik mengamati semua pernyataan masalah dan merumuskan pertanyaan melalui permasalahan yang ditampilkan, setelah merumuskan permasalahan lalu siswa akan mengirimkannya ke dalam media Padlet melalui fitur komentar.
- 4) *Idea finding*, pada tahap ini peserta didik berdiskusi serta mencatat semaksimal mungkin ide atau gagasan yang bisa disampaikan dan cocok untuk menyelesaikan permasalahan yang ditampilkan, setelah itu hasil diskusi kelompok di tuangkan di dalam media Padlet melalui fitur komentar.
- 5) *Solution finding*, pada tahap ini peserta didik menentukan ide atau gagasan paling baik menurut kelompoknya sebagai alternatif solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang telah ditampilkan. Setelah memperoleh solusi yang dianggap paling tepat, hasil tersebut kemudian dikirimkan melalui fitur komentar yang ada didalam media Padlet.
- 6) *Acceptance findin*, pada tahap ini peserta didik akan menyimpulkan suatu permasalahan yang di bahas, sekaligus menetapkan solusi yang tepat untuk menyelesaikan suatu permasalahan, kemudian hasil tersebut di kirimkan ke dalam media Padlet melalui fitur komentar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media Padlet terhadap keterampilan pemecahan masalah peserta

didik pada materi Sistem Ekskresi di kelas XI SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2025/2026.

- 2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media Padlet terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada materi Sistem Ekskresi di kelas XI SMA Negeri 1 Singaparna Tahun Ajaran 2025/2026.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan pengetahuan dalam bidang ilmu pengetahuan, khususnya pada mata pelajaran biologi, pengembangan model dan media pembelajaran materi sistem ekskresi, serta mendukung peningkatan keterampilan pada abad ke-21 peserta didik, meliputi keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan kolaborasi.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis peneliti ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan informasi untuk memutuskan kebijakan dalam mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media Padlet sehingga menjadi pembelajaran yang bermanfaat.

a. Bagi Guru

Dapat memberikan saran serta masukan mengenai model dan media pembelajaran khususnya materi dalam pembelajaran biologi yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan kolaborasi peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman dan meningkatkan antusiasme yang tinggi untuk memperdalam materi serta dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan kolaborasi peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal.

c. Bagi Peneliti

Dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman terkait pembelajaran abad ke-21 khususnya model pembelajaran *Creative Problem Solving* serta media pembelajaran Padlet, sehingga dapat dijadikan panduan untuk implementasi saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di masa mendatang.