

Implementasi *Problem Based Learning* Berbantuan Video *YouTube* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 7B SMPN 19 Semarang

Inayatul Maula^{*}, Rr. Sulistyorini², Hartono

¹Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang

² SMP Negeri 19 Semarang, Kota Semarang

*Email korespondensi: inamaula11@mail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA di kelas 7B SMP Negeri 19 Semarang. Subjek penelitian ini adalah kelas 7B yang berjumlah 33 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan non tes. Teknik non tes berupa teknik observasi, serta dokumentasi selama penelitian berlangsung. Analisis yang dilakukan menggunakan bentuk deskripsi. Berdasarkan hasil siklus I diperoleh data sebanyak 62,6% siswa dinyatakan aktif dalam pemberian tindakan media video dan pada siklus II berhasil mengalami peningkatan sebanyak 8,1% yakni menjadi 70,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *problem based learning* berbantuan video *Youtube* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Kata kunci: Problem based learning; keaktifan; video

PENDAHULUAN

Di era modern seperti ini perkembangan teknologi semakin cepat seiring bertumbuhnya tatanan kehidupan manusia. Perkembangan teknologi ini tentunya memudahkan segala aspek kehidupan manusia mulai dari segi ekonomi, kesehatan, pendidikan, dan yang lainnya. Sehingga melek teknologi canggih adalah hal yang lumrah bagi manusia, namun semakin maju teknologinya maka semakin banyak pula tantangan dan rintangan yang dihadapi. Dalam dunia pendidikan, tantangan dan rintangan yang dihadapi guru adalah berubahnya sistem pendidikan yang saat ini harus berbasis pada pemanfaatan teknologi seperti pada konsep merdeka belajar.

Menjadi pendidik di abad 21 ini bukanlah hal yang mudah karena seorang guru harus memiliki kemampuan pedagogik seperti yang tertuang dalam Undang-undang No. 74 tahun 2008 yang mengatur tentang kemampuan pedagogik guru salah satunya bisa memanfaatkan teknologi pendidikan. Pemanfaatan teknologi yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik menjadi aktif serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai seorang pendidik yang berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sebaiknya guru memperhatikan kondisi fisik dan psikis peserta didiknya sebelum melakukan pembelajaran. Suasana dalam pembelajaran seperti membosankan atau tidak menyenangkan akan memicu beragam reaksi dari siswa. Reaksi siswa yang biasanya muncul stress, bosan, dan hilang motivasi (Darmansyah, 2011). Sehingga media pembelajaran yang berbasis teknologi dan menarik sangat dianjurkan agar peserta didik terlibat aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Media dapat dikatakan sebagai perantara penyalur informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik karena pada dasarnya pembelajaran adalah proses interaksi antara guru sebagai penyampai pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Gagne dan Briggs (1975) dalam (Arsyad, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2012) media adalah segala bentuk yang digunakan untuk sarana penyaluran informasi.

Seiring pemanfaatan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran, pemanfaatan video menjadi sangat beramaksa terutama pada mata pelajaran IPA yang mana materi dalam pelajaran tersebut banyak yang abstrak sehingga sulit dipahami oleh peserta didik yang berakibat pada rendahnya keaktifan dan semangat mereka dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran akan berjalan efektif jika guru mampu memanfaatkan sumber daya dan media sesuai tuntutan kurikulumnya (Akbar, 2013). Dengan demikian proses pembelajaran haruslah disertai dengan penyampaian materi yang menarik seperti pemanfaatan media berupa video *Youtube*.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas 7B SMP Negeri 19 Semarang ditemukan masalah utama yaitu peserta didik tidak terlihat aktif dalam menggali, menemukan, dan mengolah informasi saat pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut pendapat Mills yang dikutip oleh Craigh menyatakan bahwa; penelitian tindakan merupakan sebagai sebuah penyelidikan sistematis yang dilakukan oleh para guru, administartor, konselor, atau orang lain dengan satu kepentingan tertentu dalam proses mengajar dan menagjar atau lingkungan dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang bagaimana sekolah mereka

beroperasi, bagaimana mereka mengajar, dan bagaimana peserta didik belajar. Maka dari itu penelitian tindakan kelas sering digunakan oleh para guru atau konselor untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran. Sehingga sudah sepatutnya seorang guru mampu melakukan penelitian tindakan kelas karena hal ini juga sesuai dengan Permenagpan & RB No. 16 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya yang mana guru wajib dinilai kinerjanya dan melaksanakan kegiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Pada dasarnya penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dan penelitian tersebut terdiri dari serangkaian tindakan-riset untuk mengemukakan rangkaian pemecah masalah (Wijaya Kusuma, 2016).

Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 19 Semarang yang berlokasi di Jl. Abdul Rahman Saleh, Manyaran, Kota Semarang. Adapun subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 7B yang berjumlah 33 orang. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pelaku kegiatan, pembuat perencanaan, melakukan tindakan dan perbaikan. Dalam hal ini, peneliti dibantu oleh rekan yang bertindak sebagai observer selama proses pembelajaran. Penelitian pendahuluan diawali dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA. Wawancara tersebut berkaitan dengan kurikulum yang diterapkan, fasilitas, metode dan media yang sering digunakan oleh guru untuk mengajar IPA, kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran, serta respon peserta didik selama proses pembelajaran. Setelah itu peneliti mengikuti guru IPA pada saat proses pembelajaran untuk mengobservasi kendala apa yang terjadi dalam proses pembelajaran IPA di kelas tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan diantaranya adalah modul ajar, bahan ajar, media, dan lainnya. Pembelajaran dilaksanakan mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, konfirmasi, dan penutup. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yang dimulai pada 26 Februari 2024 sampai dengan 22 Maret 2024. Hasil yang didapatkan adalah:

Tabel 1. Hasil data keaktifan peserta didik

Siklus	Hasil
I	62,6%
II	70,7%

Menurut Sanjaya (2010) ada 3 indikator ciri-ciri keaktifan peserta didik, yaitu keaktifan pada proses perencanaan, keaktifan pada proses pembelajaran, dan keaktifan pada proses evaluasi. Pada penelitian ini peneliti memilih untuk meneliti tentang keaktifan pada proses pembelajaran. Penilaian pada lembar observasi ini adalah dengan menentukan persentase keaktifan setiap siswa. Persentase keaktifan siswa diperoleh dengan rumus sebagai berikut (Wijayanti, 2012).

$$\text{Capain} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \% \quad (1)$$

Dengan menggunakan rumus tersebut, maka perolehan data pada siklus I adalah sebanyak 62,6% peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada siklus I ternyata belum menjawab tujuan penelitian tindakan kelas karena penerapan *problem based learning* berbantuan media video *Youtube* merupakan hal yang tidak sering dilakukan sehingga masih perlu dilakukan siklus II. Berdasarkan refleksi pada siklus I maka siklus II harus diberikan arahan dan penerapan konsep yang lebih matang agar bisa dipahami oleh peserta didik dan hasil dari observasi siklus II meningkat sebanyak 8,1% sehingga menjadi 70,7% peserta didik

menjadi aktif dalam pembelajaran setelah menggunakan media video *Youtube*. Untuk pedoman kriteria keaktifan belajar peserta didik peneliti menggunakan kriteria menurut Arikunto (2007) yakni sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria keaktifan peserta didik

Capaian	Kriteria
76%-100%	Tinggi
51%-75%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

Pada siklus I penelitian, hanya terdapat 18 peserta didik yang terlihat aktif menjawab pertanyaan guru, menanyakan materi yang belum dipahami, menggali informasi terkait materi, dan berani menyajikan hasil diskusi kelompoknya. Sedangkan 15 peserta didik lainnya melakukan aktifitas lain seperti bermain *handphone*, mengobrol, atau bahkan tidak memperhatikan penjelasan guru atau temannya yang sedang melakukan presentasi di depan kelas. Kemudian setelah melakukan refleksi pada siklus I, peneliti kemudian melakukan perbaikan untuk siklus II karena ternyata pada siklus I belum menjawab tujuan penelitian dengan lebih menekankan konsep materi agar peserta didik lebih aktif untuk menanyakan, menjawab dan menggali informasi terkait materi yang berbasis *problem based learning*.

Siklus II yang dilakukan dengan melihat refleksi siklus I maka hasil yang didapat sebanyak 23 peserta didik menjadi aktif mengikuti pembelajaran dibanding siklus I yang hanya 18 peserta didik terlibat aktif. Dengan demikian, tujuan penelitian tindakan kelas ini sudah terjawab pada siklus II karena pada siklus ini keaktifan peserta didik mengalami peningkatan walaupun masih dalam kategori sedang.

KESIMPULAN

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 19 Semarang, sarana dan prasarana pembelajaran sudah cukup lengkap hanya saja kurang efektif dalam pemanfaatannya sehingga tingkat keaktifan peserta didik masih kurang. Peserta didik yang terlibat aktif pada pembelajaran IPA hanya beberapa saja dalam satu kelas tersebut. Menurut peneliti, dengan menggunakan media video *Youtube* dengan mengimplementasikan *problem based learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini terbukti dengan meningkatnya keaktifan peserta didik dari 62,6% menjadi 70,7% pada siklus akhir penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. & Supardi. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Craig A. Metler. 2014. Penelitian Tindakan Kelas, 3rd ed. Jakarta: PT. Indeks,
- Darmansyah. 2011. Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gagne and Briggs. 1975. Instructional Technology: Foundations. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Kusuma, Wijaya and Dedi Dwitagaman. 2016. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks

- Nugrahini, D. W. 2012. Peningkatan Keaktifan Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual Berbasis Hands on Activity pada Pembelajaran IPA Tema Pencemaran Air Kelas VII di SMPN 1 Seyegan. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY.
- Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru Dan Angka Kreditnya
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 tahun 2008 tentang Guru
- Sanjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri
- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.