

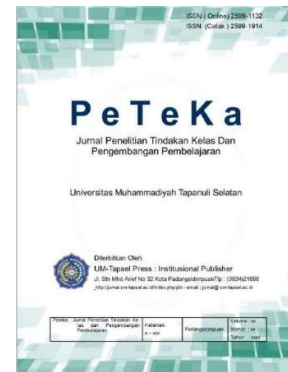


PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 4 (2025) | 1192-1200

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i4.1192-1200>

IMPLEMENTASI PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA



Puspa Riani Nasution¹⁾, Yuni Rhamayanti²⁾, Roito Hutagalung.

¹⁾ Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Graha Nusantara

²⁾ Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Graha Nusantara

³⁾ Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Graha Nusantara

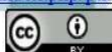
e-mail: puspariani972@gmail.com @gmail.go.id .

Abstrak. Penelitian ini bertujuan antara lain: pertama, untuk mengetahui apakah implementasi Problem Based Learning berbantuan YouTube dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. Kedua, Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa terhadap pembelajaran matematika melalui Implementasi Problem Based Learning Berbantuan YouTube kelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan, Ketiga, Untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui Implementasi Problem Based Learning Berbantuan YouTube di kelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yang terdiri dari 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah kelas VII -7 yang berjumlah 30 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan mengimplementasikan Problem Based Learning Berbantuan YouTube pada siklus 1 yang diperoleh dengan kategori minimal sangat kurang yaitu sebesar 46,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,33%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 46,66%. Dengan indikator pencapaian sudah tercapai . Kemudian untuk hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I di peroleh sebesar 65,63% berada pada kategori “Kurang”, sedangkan pada siklus II di peroleh sebesar 89,06% berada pada kategori “Baik”. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 23,43%. Indikator pencapaian telah tercapai Sedangkan untuk hasil observasi kemampuan guru pada siklus I dengan kategori “Cukup” sebesar 73,96% dan siklus II diperoleh dengan kategori “Baik” sebesar 87,50%.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa, Problem Based Learning.

Abstract. This study aims to: first, to find out whether the implementation of Problem Based Learning assisted by YouTube can improve students' creativity in class VII 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. Second, to find out the increase in student activity towards mathematics learning through the Implementation of Problem Based Learning Assisted by YouTube in class VII - 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. Third, to find out the increase in teachers' ability in managing learning through the Implementation of Problem Based Learning Assisted by YouTube in class VII-7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Which consists of 2 cycles. The subjects of this study were class VII-7 consisting of 30 students. The results of the study showed that students' creativity abilities by implementing Problem Based Learning Assisted by YouTube in cycle 1 obtained with a minimum category of "Very poor", which was 46.67% and in cycle II increased to 93.33% with a "Very Good" category. The increase from cycle 1 to cycle II was 46.66%. With the achievement indicator already achieved $\geq 80\%$ Then for the results of observations of student activities in cycle 1 obtained 65.63% in the category "Less", while in cycle II obtained 89.06% in the category "Good" The increase that occurred and cycle 1 to cycle II was 23.43% The achievement indicator has been achieved $\geq 80\%$. While for the results of observations of teacher's abilities in cycle 1 with the category "Enough" of 73.96% and cycle II obtained with the category "Good" of 87.50%.

Keywords: Student Creativity, Problem Based Learning.



PENDAHULUAN

Kemajuan pendidikan di Indonesia tergantung bagaimana kita dalam menyikapi perubahan – perubahan zaman saat ini. Saat ini Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka dengan muaranya yaitu Profil Pelajar Pancasila. . Profil Pelajar Pancasila memiliki beberapa dimensi yang harus dicapai oleh peserta didik mulai PAUD sampai perguruan tinggi. Adapun dimensinya yaitu terdiri atas: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia; 2) Mandiri; 3) Bergotong royong; 4) Berkebhinnekaan global; 5) Bernalar kritis; 6) Kreatif. Salah satu dimensi profil pelajar pancasila yang menarik untuk dibahas adalah dimensi kreatif. Banyak cara yang bisa diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif, kreatif dan termotivasi untuk belajar. Dalam pembelajaran matematika faktor penting, untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah bagaimana proses belajar mengajar yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik, yaitu dengan mengadakan variasi dalam pembelajaran. Setelah melakukan observasi di SMP Negeri 5 Padangsidimpuan selama proses pembelajaran yang berlangsung peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Pada proses pembelajaran matematika diperoleh data awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 5 Padangsidimpuan yaitu memperoleh data bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan belajar didalam pembelajaran matematika. Kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik jika diteruskan akan mengakibatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika mengalami penurunan. Untuk

meningkatkan kreativitas belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran matematika. Dalam pemecahan masalah matematika diperlukan pemikiran dan gagasan yang kreatif dalam merumuskan dan menyelesaikan model matematika serta menafsirkan solusi dari suatu masalah matematika. Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kreativitas belajarnya peneliti mencoba menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran matematika. Selain itu pemanfaatan teknologi dan penggunaan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan minat peserta didik dan mempermudah peserta didik dalam memahami dan memecahkan masalah mengenai suatu materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. . Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa video edukasi dari video YouTube yang memiliki visualisasi menarik untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kreativitas belajar peserta didik.

Menurut Suyono dan Hariyanto (2017) “Belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang ditunjukkan sebagai pola – pola respon baru, seperti keterampilan, sikap kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Menurut Natty (2019), mengemukakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkaran belajar. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan

belajar dilakukan oleh peserta didik. Dalam pembelajaran guru sangat bertanggung jawab untuk mengembangkan tujuan belajar karena tercapainya tujuan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Problem Based Learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang ditandai dengan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar berpikir kritis, terampil dalam memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan. Menurut Pane (2021) "Problem Based Learning melibatkan peserta didik, untuk mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah." Menurut Nasution (2017) "Problem Based Learning lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional". Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkan masalah melalui pengetahuan dan keterampilan kreativitas mereka sendiri, membiasakan mereka membangun cara berpikir dan terampil dalam pemecahan masalah. Menurut Supriyadi (2001), kreativitas diartikan sebagai "Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya". Menurut Weisberg (2006), berpikir kreatif adalah "Cara berpikir yang membawa sesuatu yang baru (inovasi)". Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal – hal baru dalam

belajar baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. menurut Guilford dalam Munandar (2009) mengemukakan bahwa kreativitas memiliki sifat sebagai berikut: Kelancaran (fluency), Keluwesan (flexibility), Keaslian (originality) dan Penguraian (elaboration).

Fleck et al (2014), menyatakan "YouTube merupakan tempat dimana setiap pengguna dapat berbagi video secara gratis dan disaksikan jutaan penonton setiap hari". Banyak penelitian yang membuktikan bahwa YouTube bermanfaat untuk berbagai disiplin ilmu seperti perawatan, pembelajaran bahasa inggris sebagai bahasa asing dan masih banyak lagi (June, Yaacob, and Kheng, 2014). Penggunaan YouTube dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang baru. Menurut Fleck et al (2014) "YouTube sebagai alat pendidikan melahirkan perhatian yang besar untuk menciptakan praktek – praktek pendidikan terbaik".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dikelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan yang terletak di Kota Padangsidimpuan. Instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil suatu proses. Terdiri dari soal berbentuk essay yang disusun berdasarkan isi materi Segitiga dan Segiempat. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Masalah yang didapatkan pada penelitian ini tindakan kelas berawal dari kelas yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian

ini direncanakan dalam 2 siklus, setiap pertemuan siklus peneliti melakukan pengamatan saat proses pembelajaran dan siklus yang dilaksanakan akan diberhentikan apabila proses pembelajaran dapat meningkatkan ke kreatifan belajar peserta didik.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidempuan Tahun Ajaran 2024-2025 yang terdiri dari 30 siswa dengan komposisi perempuan 16 orang dan laki – laki 14 orang. Dan objek penelitian ini adalah penggunaan model Problem Based Learning (PBL) dengan pemanfaatan video YouTube sebagai upaya meningkatkan kemampuan kreativitas siswa pada materi Segitiga dan segiempat. Untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini dilakukan langkah – langkah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa sebelum diberi tindakan peneliti akan menggunakan tes diagnostik, tujuannya untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemampuan kreativitas siswa dalam belajar matematika, 2) Untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa setelah diberi tindakan. Setelah model Problem Based Learning (PBL) digunakan dalam pembelajaran pada materi segitiga dan segiempat maka peneliti akan kembali memberi tes disetiap akhir siklus, tujuannya untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam belajar matematika materi segitiga dan segiempat, 3) Untuk mengetahui besarnya persentase peningkatan kemampuan kreativitas siswa pada materi segitiga dan segiempat. Dalam penelitian ini kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dilihat dari ketentuan ketuntasan dalam peningkatan kreativitas siswa pada

materi yang disampaikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Pedoman Konvensi Soal

Skor Mentah	Skor Standar
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-79	Cukup
55-64	Kurang
0-54	Sangat Kurang

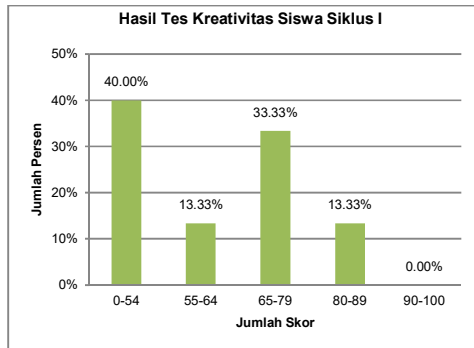
Nilai kemampuan kreativitas siswa tuntas apabila mencapai kriteria nilai yaitu 80. Siklus ini berhenti apabila diperoleh nilai minimal cukup baik dari 80% jumlah siswa yang mengikuti tes. Sebuah penelitian tidak akan berhasil dengan baik apabila metode yang digunakan kurang sesuai. Metode dan pendekatan inilah yang sangat mendukung dan membantu dalam memecahkan masalah. Dalam PTK ini akan dilihat indikator kinerjanya selain siswa adalah guru merupakan yang sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa.

Di akhir pembelajaran siklus I berlangsung, pada pertemuan kedua dilaksanakan tes kreativitas siswa, hasil yang diperoleh dari tes tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Deskripsi Nilai Tes Kreativitas Siswa
Siklus I**

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
90 – 100	0	0,00%	Sangat Baik
80 – 89	4	13,33%	Baik
65 – 79	10	33,33%	Cukup
55 – 64	4	13,33%	Kurang
0 – 54	12	40,00%	Sangat Kurang
	30	100%	

Dari 30 siswa yang mengikuti tes diperoleh 4 atau 13,33% orang siswa dengan kriteria baik, 10 atau 33,33% siswa dengan kriteria cukup, 4 siswa dengan kriteria kurang atau 13,33%, 12 atau 40,00% siswa dengan kriteria sangat kurang, dan tidak ada siswa atau 0,00% yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik. Pada siklus ini kategori minimal sangat kurang adalah 46,67% dari 30 siswa yang mengikuti tes, sehingga masih belum sesuai dengan target yang telah ditetapkan ($\geq 80\%$) dan perlu dilakukan kembali perbaikan pembelajaran yang mungkin dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, maka disimpulkan bahwa penelitian ini belum memenuhi kriteria pencapaian dan akan dilanjutkan dengan melakukan revisi pada siklus berikutnya.



Gambar 4.1 Grafik Nilai Tes Belajar Siswa Siklus I

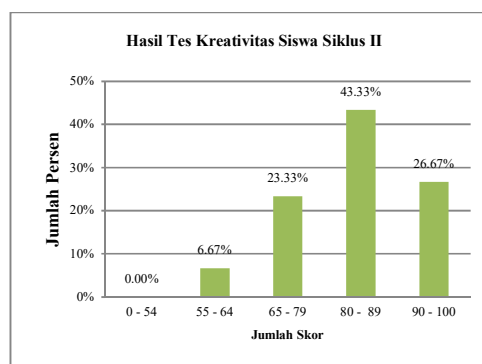
Dari gambar 4.1 di atas, untuk kategori penilaian “Sangat Baik, Baik, dan Cukup” diharapkan adanya peningkatan jumlah siswa yang signifikan pada siklus berikutnya. Sedangkan untuk kategori penilaian “Kurang dan Sangat Kurang” dilakukan upaya semaksimal mungkin untuk

menekan jumlah siswa, sehingga terjadi penurunan.

Tabel 4.4 Deskripsi Nilai Tes Kreativitas Siswa Siklus II

Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
90 – 100	8	26,67%	Sangat Baik
80 – 89	13	43,33%	Baik
65 – 79	7	23,33%	Cukup
55 – 64	2	6,67%	Kurang
0 – 54	0	0,00%	Sangat Kurang
	30	100%	

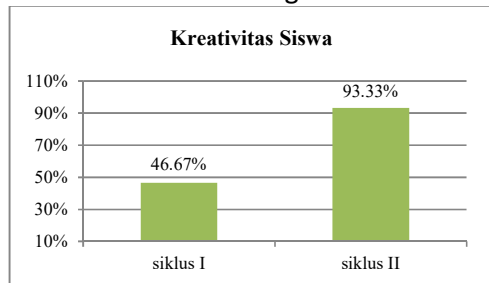
Dari tabel 4.4 diatas, dari 30 siswa yang mengikuti tes diperoleh hasil 8 atau 26,67% orang siswa dengan kriteria sangat baik, 13 atau 43,33% siswa dengan kriteria baik, 7 siswa dengan kriteria cukup atau 23,33%, 2 atau 6.67% dengan kriteria kurang, 0 atau 0% siswa dengan kategori sangat kurang. Pada siklus ini telah mencapai kategori sangat baik yaitu 93,33% dari 30 siswa yang mengikuti tes, sehingga telah sesuai dengan target yang telah ditetapkan ($\geq 80\%$). Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah memenuhi kriteria pencapaian.



Gambar 4.4 Hasil Nilai Tes Kreativitas Siswa Siklus II

Dari gambar 4.4 diatas, untuk kategori penilaian “sangat baik, baik,

dan cukup) telah meningkatkan dari siklus I dan pada siklus II ini hasilnya telah mencapai indikator yang ditetapkan maka penelitian ini diberhentikan pada siklus II. Jadi dengan implementasi Model *Problem Based Learning* berbantuan YouTube dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi Segitiga dan Segiempat. Untuk hasil yang lebih jelas mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dapat dicermati pada grafik di bawah ini dari siklus I ke siklus II sebagai berikut:



Gambar 4.7. Grafik Peningkatan Kreativitas Siswa dari Siklus I ke Siklus II

Gambar grafik di atas menunjukkan bahwa dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan YouTube dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi Segitiga dan Segiempat di kelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan sebesar $\geq 80\%$.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian yang dilaksanakan di Kelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) *Problem Based Learning* berbantuan YouTube dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi Segitiga dan Segiempat di kelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2024-2025. Pada siklus I hasil tes kreativitas siswa sebesar 46,67% dan

pada siklus II 93,33% hasil yang di dapat pada siklus II menunjukkan bahwa sudah dapat terpenuhi kategori yang di harapkan yaitu $\geq 80\%$. Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II terdapat peningkatan persentase penilaian sebesar 46,66% dari 30 siswa yang mengikuti tes. 2) Implementasi *Problem Based Learning* berbantuan YouTube dapat meningkatkan kadar aktivitas belajar siswa di kelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2024-2025. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siklus I 65,63% dan siklus II 89,06%. Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II terdapat peningkatan sebesar 23,43% dari 30 siswa. Hasil yang didapat pada siklus II menunjukkan bahwa sudah dapat terpenuhi kategori yang diharapkan yaitu $\geq 80\%$. 3) *Problem Based Learning* berbantuan YouTube dapat meningkatkan kemampuan guru mengelola pelajaran di kelas VII – 7 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2024-2025. Hal ini di dukung dengan kategori yang di dapat pada siklus I sebesar 73,96% dengan kategori “Cukup” dan siklus II meningkatkan menjadi 87,50% dengan kategori “Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Fleck, Bethany K B, Lisa M Beckman, Jillian L Stern, and Heather D Hussey. 2014 *YouTube in the Classriim: Helpful Tips and Student Perceptions*. Journal of Effective Teaching.
- June, Sethela, Aizan Yacoob, and Yeoh Khar Kheng. 2014 *Assessing the Use of YouTube Videos and Interactive Activities as a Critical Thinking Stimulator For Tertiary Students: An Action Research*. International Education Studies.

- Munandar, Utami. 2009 *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nasution, P. R. 2017 *Perbedaan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional di SMPN 4 Padangsidempuan*. Jurnal Paidagogo, 2(1), 53-59.
- Natty, R.A., Kristin, F., & Anugraheni, I. 2019 *Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar*. 3(4).
- Pane, R. S., Rhamayanti, Y., & Harahap, H. H. 2021 *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Blended untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. Jurnal MathEdu, 4(3), 373.
- Supriyadi. 2001. E – Jurnal. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*.
- Suyono, & Hariyanto. 2017 *Belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Weisberg, Robert W. 2006 *Creativity: Understanding Innovation In Problem Solving, Science, Invention and the Art*. USA: John Willey & Sons, Inc.