



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 4, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2024
 Reviewed : 01/12/2024
 Accepted : 02/12/2024
 Published : 06/12/2024

Khaerunnisa¹
Nur Aulia Ulpa²
Magfirah³
Andi Alim Syahri⁴

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF YOUTUBE DAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SPLDV

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis media interaktif youtube dan Quizizz pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel di kelas IX SMP Negeri 1 Sungguminasa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subyek yang menerima tindakan adalah peserta didik kelas IX G SMP Negeri 1 Sungguminasa sebanyak 36 peserta didik. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan tes. Dan dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi SPLDV. Terjadi peningkatan hasil belajar matematika peserta didik pada siklus satu, namun peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sehingga tindakan dilanjutkan di siklus 2. Pada siklus 2, terjadi peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dan sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hal ini dapat dilihat pada persentase ketuntasan belajar klasikal yang semula pada siklus I mencapai 66,67% (24 peserta didik tuntas) menjadi 94,44% pada siklus II (34 peserta didik tuntas). Simpulan, model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX G SMP Negeri 1 Sungguminasa.

Kata kunci: Problem Based Learning, Media Interaktif Youtube dan Quizizz, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to determine the improvement in students' mathematics learning outcomes by using Problem Based Learning (PBL) learning model based on interactive media YouTube and Quizizz on the material Linear Equation System of Two Variables in class IX of SMP Negeri 1 Sungguminasa. This research is a classroom action research (PTK) consisting of two cycles. The subjects who receive the action are the participants students of class IX G of SMP Negeri 1 Sungguminasa as many as 36 students. The data in this study collected through observation and testing. And analyzed using qualitative data analysis and quantitative data analysis. quantitative data. The results of the study showed an increase in student learning outcomes on the material SPLDV. There was an increase in mathematics learning outcomes of students in cycle one, but the increase has not reached the research success indicators so that the action continued in cycle 2. In cycle 2, there was an increase in students' mathematics learning outcomes and there were already meet the research success indicators. This can be seen in the percentage of classical learning completion which initially reached 66.67% in cycle I (24 students completed) to 94.44% in cycle II (34 students completed) complete learning). Conclusion, the Problem Based Learning (PBL) model can improve student learning outcomes. class IX G of State Middle School 1 Sungguminasa.

Keywords: Problem Based Learning, Youtube Interactive Media and Quizizz, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Makassar

email: ppgkhaerunnisa@gmail.com, nurauliaulpa@gmail.com, firamagfirah230@gmail.com, andialims@unismuh.ac.id

pengajaran, pelatihan, atau penelitian (Panie et al., 2023). Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis (Elfa, 2022). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar dapat memiliki pengetahuan keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian. Kecerdasan, berakhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, Masyarakat, bangsa dan bernegara. Oleh karena itu, perlunya perbaikan dan pembaharuan sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Menurut zebua et al., (2021), serangkaian program perbaikan dan pembaharuan merupakan upaya yang dilakukan pemerintah di dunia pendidikan, seperti melalui pembaharuan kurikulum, peningkatan kapasitas para pengajar, perbaikan mutu sarana prasarana penunjang pendidikan, dan berbagai upaya lain yang berkaitan dengan dunia Pendidikan.

Salah satu pembelajaran yang mendasar dan penting untuk diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan adalah pembelajaran matematika (Marfu'ah et al., 2022). Menurut Rachmantika, A. R., & Wardono (2019), agar dapat menghadirkan generasi-generasi yang dapat mengimbangi laju ilmu pengetahuan, maka penting untuk mempelajari matematika. Tidak hanya disekolah, dalam kehidupan sehari-hari kita akan selalu berhadapan dengan ilmu matematika, walaupun dalam tingkatan perhitungan yang sederhana. Untuk itu diperlukan adanya pendalaman yang khusus pada bidang matematika tersebut.

Begitu pentingnya peran matematika dalam kehidupan, seharusnya pelajaran matematika dijadikan pembelajaran yang menyenangkan dan digemari oleh siswa. Namun, tidak dapat dipungkiri dalam mempelajari ilmu matematika, banyak terdapat kendala yang pada umumnya disebabkan oleh keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika itu sendiri (Nurdin et al., 2019). Dan juga kesulitan dalam memecahkan masalah matematika (Latifah et al., 2021). Pemecahan masalah dianggap sebagai jantung pembelajaran matematika karena keterampilannya tidak hanya untuk mempelajari subjek tetapi juga menekankan pada pengembangan metode keterampilan berpikir (Adhyan et al., 2022). Berkaitan hal tersebut, Ruseffendi juga mengemukakan keragaman masalah pada pembelajaran matematika, diantaranya adalah: (1) keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran masih belum nampak, (2) para siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas, atau kurang paham, (3) kurangnya keaktifan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan, (4) kurangnya keberanian siswa dalam mengerjakan soal-soal di depan kelas (Nisa et al., 2023)

Faktor lain yang menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka adalah model pembelajaran yang diterapkan tidak tepat. Seperti yang diungkapkan Yudha (2019) bahwa: "Guru matematika saat ini cenderung kurang bervariasi dalam mengajar, latihan yang diberikan kurang bermakna dan umpan balik serta korelasi dari guru jarang diterapkan. Padahal guru merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam peningkatan prestasi belajar siswa bahkan merupakan center aktivitas di kelas. Guru bertanggung jawab mengatur, mengelola dan mengorganisir kelas. Oleh karena itu, keberhasilan siswa di kelas yang paling berpengaruh dan dominan adalah guru". Menurut Santika, et al. (2020), Guru juga memiliki peran guna menunjang dan meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, diperlukan cara yang tepat untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya, dan salah satunya adalah dengan memberikan model pembelajaran yang tepat dan inovatif yakni dengan mendesain pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Hal ini juga sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang Pendidikan. Pemikiran Ki Hajar Dewantara seorang bapak pendidikan terkemuka di Indonesia telah memberikan landasan yang kokoh bagi pengembangan sistem pendidikan di negara ini (Tampa et al., 2023). Salah satu konsep beliau adalah pemahaman tentang sistem among meliputi kodrat alam dan kodrat zaman. Kodrat alam mengacu pada potensi atau bakat yang dimiliki siswa, ras dan atau suku tempat asal, hingga karakteristik lingkungan budaya daerah mereka. Sementara kodrat zaman mengacu pada nilai-nilai, tuntutan, dan perubahan yang terjadi dalam masyarakat dan dunia (Rasyidin, 2024). Oleh karena itu, cara mengajar, cara belajar, serta interaksi antara peserta didik dan guru memiliki adaptasi akan dinamika zaman. Perkembangan pembelajaran

serta karakteristik era peserta didik abad 20 tentu akan berbeda dengan siswa abad 21. Sehingga guru dalam ihwal ini wajib mempunyai kemampuan mengelola diri sesuai perkembangan zaman anak didiknya, termasuk menyesuaikan konten dan media pembelajaran yang kekinian dan berbasis teknologi agar disukai peserta didik. Pemahaman terhadap kedua konsep ini sangat penting. Hal ini diperkuat dengan adanya pendapat dari Zu'ma, bahwa sebagai pendidik di sekolah maka perlu memahami ajaran Ki Hajar Dewantara meliputi kodrat alam dan kodrat zaman guna memberikan layanan pada siswa secara optimal (2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Sungguminasa pada bulan Juli 2024, menunjukkan bahwa guru masih belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran masih menggunakan cara konvensional dan hanya sebatas pemberian tugas. Kemudian jika dilihat dari aspek siswa terlihat bahwa selama proses pembelajaran matematika, 1) siswa banyak yang bermain sendiri, berbicara dengan teman sebangkunya atau diam ketika diberikan pertanyaan, tidak memperhatikan materi merupakan salah satu indikator siswa yang tidak memperhatikan proses pembelajaran, 2) siswa sulit mengemukakan ide atau pendapatnya dengan baik merupakan indikator yang menunjukkan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dan 3) dalam kegiatan mengerjakan tugas yang diberikan sebagian besar siswa hanya menyalin pekerjaan temannya yang terbilang mampu dalam mata pelajaran matematika merupakan salah satu indikator kurangnya motivasi belajar siswa.

Kemudian, untuk memperoleh informasi lebih jelas tentang permasalahan siswa, peneliti melakukan tes identifikasi kemampuan awal peserta didik (Asesmen Diagnostik Kognitif) di kelas IX. G SMP Negeri 1 Sungguminasa. Soal yang diberikan yakni terkait materi prasyarat yaitu sistem persamaan linear satu variabel untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi prasyarat tersebut sebelum masuk pada materi sistem persamaan linear dua variabel. Adapun bentuk soalnya yaitu: (1) Tentukan variabel, koefisien, dan konstanta dari persamaan linear $2x + 5y = 4$; (2) Tentukan nilai x dari persamaan linear satu variabel berikut: a) $2x = 4$, b) $10x - 3 = 5x + 2$; (3) Dani membeli 2 buah pena dengan harga Rp. 10.000,00. Tentukan harga satu buah pena yang dibeli Dani!

Berdasarkan hasil tes diagnostik kognitif diperoleh data bahwa dari 36 siswa, terdapat 83,33 % siswa yang belum memenuhi indikator ketercapaian. Yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami konsep dasar dari materi persamaan linear seperti menentukan variabel, koefisien, dan konstanta, menentukan nilai x dari PLSV yang diberikan. Dan juga belum dapat memecahkan masalah PLSV dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan terhadap praktek pembelajaran matematika yang diterapkan selama ini di SMPN 1 Sungguminasa. Dan sebagai upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran maka peneliti tertarik untuk menggunakan model Problem Based Learning (PBL). Model PBL ini adalah model yang tujuannya untuk menggiring siswa dalam kegiatan belajar melalui berbagai masalah nyata yang dapat dijumpai didalam kehidupan sehari-hari lalu menghubungkannya pada pengetahuan yang dipelajari (Baid, 2022). Model PBL dibuat agar siswa bisa mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah dan keterampilan berpikir kritis, mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi pelajar yang mandiri (Marwiyah, 2018). Oleh karena itu, dengan menggunakan model PBL ini akan memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi di kelas, dari yang pembelajarannya berlangsung secara pasif menjadi aktif. Dengan model ini siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan model PBL pada materi SPLDV dapat mempermudah siswa dalam membentuk pengetahuannya sendiri mengenai materi tersebut, karena model PBL ini bisa membantu siswa untuk menyelesaikan persoalan terkait materi SPLDV berdasarkan masalah dalam kehidupan yang nyata.

Penelitian terkait model PBL telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, semua menyatakan bahwa model Problem Based Learning ini menghasilkan dampak positif pada pembelajaran. Penelitian Sukmawarti, et.al. (2022) di SD kelas V menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang terjadi pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Penelitian Fitri (2022) pada siswa kelas XI MA Plus Keterampilan Adzqia Batang Gansal menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada pemahaman konsep matematika. Selanjutnya, penelitian Sriwati (2021) pada siswa kelas VII.A semester I SMP Negeri 3 Denpasar juga menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Dalam penelitian ini, permasalahan disajikan dalam bentuk tayangan video animasi melalui youtube untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kodrat zaman peserta didik. Menurut Dana, Pada zaman abad ke-21 ini, Indonesia telah mengalami perkembangan teknologi yang begitu pesat sehingga telah mengubah secara mendasar cara berinteraksi, berkomunikasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari (Rabbani et.al., 2023). Di era digital saat ini perkembangan teknologi tidak bisa kita hindari, teknologi digital bahkan sudah merambah seluruh aspek kehidupan yaitu termasuk pendidikan. Pembelajaran di era digital saat ini tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran siswa pada masa sebelum ini, yang dimana generasi di era saat ini merupakan mereka yang berkarakter digital native. Siswa pada masa ini lahir, tumbuh dan juga besar bersentuhan langsung dengan dunia digital, sehingga terlihat bahwa arus informasi yang diperoleh akan berbeda dengan siswa yang sebelumnya. Oleh karena itu, guru sebagai mitra dalam belajar tentunya harus mampu dalam mendesain kegiatan pembelajaran sehingga siswa akan memperoleh informasi yang lebih banyak dibandingkan waktu yang disediakan. Menurut Ni Ketut, Pendidikan Digital merupakan konsep atau cara dimana memberikan pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media multimedia, contohnya yaitu menggunakan bantuan computer atau notebook, smartphone, video, Audio dan juga visual (Juliantini, 2022).

Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan video animasi, terutama melalui platform YouTube. Video animasi memiliki potensi untuk menyampaikan konsep-konsep matematika yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan memanfaatkan video animasi, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami masalah kontekstual. Video animasi dapat menyajikan informasi secara visual dan dinamis, sehingga memudahkan siswa dalam menangkap ide-ide dasar dan mengaitkannya dengan situasi nyata. Selain itu, elemen visual dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang pada gilirannya berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka (Faridatunnisa, 2024). Hal ini juga sejalan dengan penelitian zila (2022), yang menyatakan bahwa dengan adanya penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika membantu peserta didik memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik tidak hanya menghayal namun bisa melihatnya secara langsung. Selain meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, video animasi dalam media pembelajaran dapat memberikan pesan dengan menggunakan visual dan efek suara sehingga menarik perhatian dan antusias peserta didik serta memberikan contoh langsung peristiwa yang tidak dapat digambarkan dengan verbalisme namun dapat ditampilkan ke dalam bentuk nyata di dalam kelas. Video animasi mampu menghadirkan perhatian peserta didik agar tetap fokus dalam proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik memahami materi matematika yang diajarkan

Kemudian untuk mengukur kemampuan individu maka diberikan soal evaluasi mandiri dalam bentuk kuis interaktif. Kuis interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan platform Quizizz dan di desain menyerupai games sehingga siswa dapat terbawa suasana games dan saling bersaing untuk berada pada posisi pemenang. Menurut Purba, Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba. 2019: 5). Implementasi menggunakan Game Quizizz siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini hanya sekedar ujian pakai kertas.

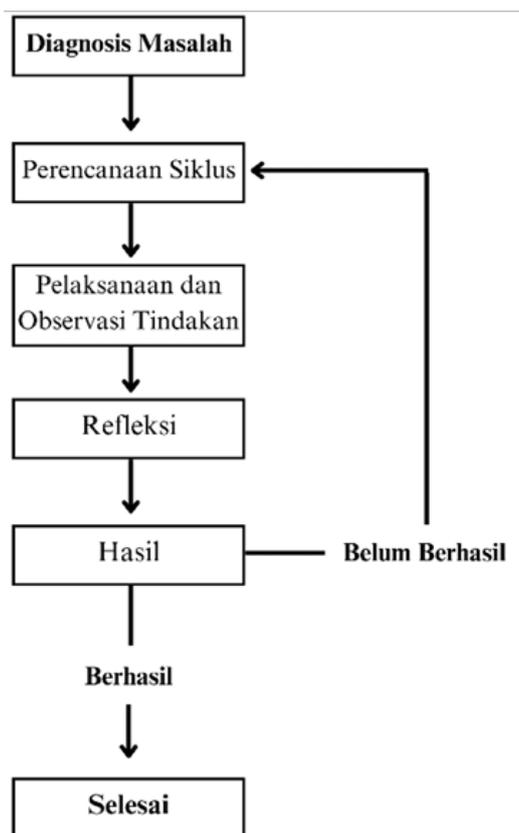
Selain itu, untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam meraih juara maka diberikan reward dalam bentuk poin. Poin ini dikumpulkan disetiap sesi pertemuan. Dan pada pertemuan akhir untuk materi SPLDV akan dikumpulkan poin-poin peserta didik dan diberikan reward berupa hadiah bagi peserta didik yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak. Reward sebagai sarana pendidikan diberikan ketika anak melakukan sesuatu yang baik, atau suatu target telah tercapai. Dalam konsep pendidikan, reward merupakan alat untuk meningkatkan motivasi

siswa. Cara ini dapat mengaitkan tindakan dan perilaku seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan perbuatan baik secara berulang-ulang. Penghargaan merupakan unsur disiplin yang sangat penting dalam perkembangan diri dan perilaku anak (Fanani et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat masalah ini menjadi suatu penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model PBL dengan menggunakan media interaktif youtube dan quizizz pada materi sistem persamaan linear dua variabel di kelas IX. G SMPN 1 Sungguminasa.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif bersama rekan sejawat, dimana rekan sejawat berperan sebagai observer, mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas IX G SMP Negeri 1 Sungguminasa. Menurut Fahmi (2021), PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan Model Kemmis dan taggart dan dilaksanakan selama dua siklus. Kemmis dan Taggart (dalam Made et al., 2022), mengklasifikasikan langkah-langkah penelitian tindakan kelas dengan empat fase kegiatan dalam satu siklus, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). dan Desain penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

Sutoyo (2020) mengungkapkan bahwa Subyek penelitian dalam PTK adalah siswa dan guru yang terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah semua peserta didik kelas IX G SMPN 1 Sungguminasa pada semester gasal Tahun Ajaran 2024/2025. Peserta didik terdiri dari 36 peserta dengan 16 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus tahun 2024.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi (pengamatan) merupakan proses yang kompleks, sebagai suatu proses yang tersusun

dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sutrisno hadi dalam Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap guru dan siswa mengenai aktivitas proses belajar mengajar. Sedangkan, Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana tertentu, yang dilkauan dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2015). Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil belajar siswa terutama hasil belajar siswa secara kognitif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Analisis data hasil belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana, rumusnya adalah sebagai berikut:

1) Hasil Belajar Siswa

$$Nilai = \frac{skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{skor\ maksimum} \times 100 \text{ (Arikunto, 2015)}$$

2) Persentase ketuntasan belajar

$$P_{ktb} = \frac{jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\% \text{ (Arikunto, 2015)}$$

Menurut Riduan (dalam Susanti, 2022), kriteria interpretasi penilaian hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria hasil belajar peserta didik

Persentase	Kriteria
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-79	Sedang
55-64	Rendah
<54	Sangat rendah

3) Persentase ketidaktuntasan belajar

$$P_{kttb} = \frac{jumlah\ siswa\ yang\ tidak\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini dikategorikan berhasil apabila persentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria target yang sudah ditentukan yaitu 80% atau lebih, serta sebagian siswa memperoleh nilai ≥ 80 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini terdiri dari hasil pra tindakan dan hasil pelaksanaan tindakan. Pada tahap pra tindakan, peneliti memberikan tes awal untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi prasyarat yaitu materi persamaan linear satu variabel. Hasil tes awal dijadikan sebagai pedoman dalam menentukan informan penelitian dan pembagian kelompok belajar. Berdasarkan hasil tes awal, dibentuk 6 kelompok belajar yang heterogen dengan setiap kelompok beranggotakan 6 orang peserta didik. Tes ini diikuti oleh seluruh siswa kelas IX G SMP Negeri 1 Sungguminasa yang berjumlah 36 orang. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Banyaknya Peserta Didik	6	30
Persentase (%)	16,67	83,33

Berdasarkan hasil data pra siklus diatas, peneliti melakukan evaluasi bersama guru matematika kelas IX.G dan berupaya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dengan memberikan pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan media interaktif berupa video animasi melalui youtube dan kuis interaktif dengan menggunakan platform quizziz dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus dan tiap siklus terdiri atas perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut tahapan tiap siklus :

1. Siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Pada Tahap perencanaan ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu: 1) Modul ajar, 2) PPT dan video animasi melalui youtube, 3) Lembar kerja peserta didik, 4) Soal evaluasi mandiri menggunakan Quizizz, 5) Lembar observasi aktivitas guru, 6) Lembar observasi sikap peserta didik, 7) Lembar observasi kinerja peserta didik, 8) Lembar daftar hadir peserta didik, 9) Lembar jurnal guru, 10) Tes akhir siklus 1.

b. Tindakan (*acting*)

Tindakan Siklus 1 dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit setiap pertemuan dengan dua pertemuan adalah pemberian tindakan dan satu pertemuan untuk tes akhir siklus. Materi yang diajarkan adalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Pertemuan pertama dengan tujuan pembelajaran mendeskripsikan bentuk umum SPLDV, melakukan prosedur untuk menentukan nilai variabel dari SPLDV dengan metode grafik. Sementara untuk pertemuan kedua dengan tujuan pembelajaran melakukan prosedur untuk menentukan nilai variabel dari SPLDV dengan menggunakan metode substitusi dan eliminasi. Dan pada pertemuan ketiga adalah mengulas pembelajaran sebelumnya serta melaksanakan tes akhir siklus.

c. Pengamatan (*observing*)

Hasil observasi mengungkapkan bahwa terkadang pendidik belum selalu mengikuti rencana pembelajaran yang telah disusun dengan baik. Selain itu, pendidik masih menghadapi kesulitan dalam menjaga kondusifitas kelas. Selama proses pembelajaran, terdapat momen ketika beberapa peserta didik sangat ramai karena sangat antusias dalam menyelesaikan kuis, dan sebagian ada yang masih diam tidak melakukan apa-apa. Tantangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online adalah koneksi internet yang kadang-kadang tidak stabil. Namun secara umum, dengan pemanfaatan PPT dan tampilan video animasi serta kuis melalui platform quizizz ini menunjukkan minat belajar peserta didik yang cukup stabil. Peserta didik aktif mengikuti pembelajaran sampai akhir, dan banyak berkontribusi dalam proses pembelajaran seperti bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas dengan penuh percaya diri. Berikut adalah hasil tes akhir siklus 1 setelah pembelajaran:

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Banyaknya Peserta Didik	24	12
Persetase (%)	66,67	33,33

Hasil tes menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, sebanyak 24 peserta didik atau 67% peserta didik telah berhasil mencapai KKM. Persentase ketuntasan ini mengalami peningkatan sebanyak 50% dibandingkan dengan hasil pra siklus.

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi dilakukan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan selama Siklus 1. Refleksi berupa evaluasi untuk meninjau apakah ada perubahan dalam aspek yang diamati, sejauh mana tindakan sesuai dengan rencana, hasil yang diperoleh, hambatan yang dihadapi, serta langkah yang perlu diambil dalam Siklus berikutnya. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dengan media memanfaatkan PPT, video animasi, LKPD dan Kuis pada Siklus 1, hasilnya kurang maksimal. Peserta didik terkadang mengalami kendala dalam hal konektivitas internet. Selain itu, beberapa peserta didik terlalu ramai ketika proses pembelajaran, sehingga mengganggu sebagian peserta didik lain. Meskipun demikian, hasil observasi dalam mengukur keaktifan peserta

didik menunjukkan hasil yang baik. Selama siklus satu, hanya empat anak yang belum pernah bertanya, menjawab pertanyaan, ataupun mempresentasikan hasil diskusi. Hasil tes akhir pada materi sistem persamaan linier menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian ini belum tercapai, karena peserta didik belum mencapai tingkat ketuntasan sebesar 80%. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada Siklus 2. Perbaikan yang diterapkan untuk memenuhi keberhasilan yang belum tercapai dalam siklus pertama adalah dengan meningkatkan frekuensi komunikasi interaktif dengan peserta didik. Selama proses pembelajaran, pendidik akan lebih sering mengajukan pertanyaan pemantik kepada peserta didik.

2. Siklus 2

a. Perencanaan (*planning*)

Pada Tahap perencanaan ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu: 1) Modul ajar, 2) PPT dan video animasi melalui youtube, 3) Lembar kerja peserta didik, 4) Soal evaluasi mandiri menggunakan Quizizz, 5) Lembar observasi aktivitas guru, 6) Lembar observasi sikap peserta didik, 7) Lembar observasi kinerja peserta didik, 8) Lembar daftar hadir peserta didik, 9) Lembar jurnal guru, 10) Tes akhir siklus 2.

b. Tindakan (*acting*)

Tindakan Siklus 2 dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit setiap pertemuan dengan dua pertemuan adalah pemberian tindakan dan satu pertemuan untuk tes akhir siklus. Materi yang diajarkan adalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Pertemuan pertama dengan tujuan pembelajaran melakukan prosedur untuk menentukan nilai variabel dari SPLDV dengan metode campuran. Sementara untuk pertemuan kedua dengan tujuan pembelajaran membuat dan menyelesaikan model matematika dari masalah nyata yang berkaitan dengan penerapan SPLDV dalam kehidupan sehari-hari. Dan pada pertemuan ketiga adalah mengulas pembelajaran sebelumnya serta melaksanakan tes akhir siklus.

c. Observasi

Hasil observasi mengungkapkan bahwa pendidik sudah lebih baik dalam mengikuti rencana pembelajaran yang telah disusun. Kondusifitas kelas bisa dijaga dengan cukup baik. Meskipun tantangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online adalah koneksi internet yang kadang-kadang tidak stabil. Namun secara umum, dengan pemanfaatan PPT dan tampilan video animasi serta kuis melalui platform quizizz ini menunjukkan minat belajar peserta didik yang lebih stabil. Peserta didik aktif mengikuti pembelajaran sampai akhir, dan banyak berkontribusi dalam proses pembelajaran seperti bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diberikan, serta berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas dengan penuh percaya diri.

Berikut adalah hasil tes akhir siklus 2 setelah pembelajaran:

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

Kategori	Tuntas	Tidak Tuntas
Banyaknya Peserta Didik	34	2
Persetase (%)	94,44	5,56

Hasil tes menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik, sebanyak 34 peserta didik atau 94,44% peserta didik telah berhasil mencapai KKM. Persentase ketuntasan ini mengalami peningkatan sebanyak 27,77% dibandingkan dengan hasil pada siklus I.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan selama Siklus 2. Refleksi berupa evaluasi untuk meninjau apakah ada perubahan dalam aspek yang diamati, sejauh mana tindakan sesuai dengan rencana, hasil yang diperoleh, hambatan yang dihadapi, serta langkah yang perlu diambil dalam Siklus berikutnya. Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dengan model PBL dengan memanfaatkan PPT dan tampilan video animasi serta kuis melalui platform quizizz pada Siklus 2,

hasilnya sudah sangat baik. Meskipun tak dipungkiri bahwa masih ada sebagian kecil peserta didik yang terkadang mengalami kendala dalam hal konektivitas internet. Namun demikian, hasil observasi dalam mengukur keaktifan peserta didik menunjukkan hasil yang baik. Selama siklus dua, seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan indikator keaktifan belajar peserta didik. Hasil tes akhir pada materi SPLDV menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian ini sudah tercapai, karena siswa telah mencapai tingkat ketuntasan sebesar 94% sehingga penelitian berhasil dihentikan.

Berdasarkan data tindakan yang telah dijelaskan di atas, penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Model Problem Based Learning dengan menggunakan media interaktif youtube dan quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi SPLDV dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik sehingga memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Dari hasil yang telah diperoleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik setiap siklus

Kategori	Tes Awal		Siklus I		Siklus II	
	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas
Banyaknya Peserta Didik	6	30	24	12	34	2
Persentase (%)	16,67	83,33	66,67	33,33	94	6

Hasil tersebut menunjukkan peningkatan pada setiap siklus, yaitu dalam persentase ketuntasan hasil belajar. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IX.G meningkat, mencapai 94% pada akhir siklus 2, yang berarti 34 peserta didik telah mencapai atau melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 80%. Meskipun masih ada 2 peserta didik (6%) yang belum mencapai ketuntasan minimal, mereka akan diberikan tugas remedial untuk membantu mereka mencapai ketuntasan belajar. Penerapan Model Problem Based Learning dengan menggunakan media interaktif youtube dan quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas IX.G di SMP Negeri 1 Sungguminasa, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Problem Based Learning dengan menggunakan media interaktif youtube dan quizizz efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut tercermin dalam aktivitas peserta didik yang ditunjukkan dengan bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, dan berani mempresentasikan pemahamannya di depan kelas. Hasil Kedua adalah perolehan persentase ketuntasan peserta didik dengan ambang ketuntasan minimal (KKM) sebesar 80. Peningkatan ini dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM, yang awalnya hanya sebesar 6% sebelum tindakan, namun pada akhir siklus meningkat signifikan menjadi 94%.

DAFTAR PUSTAKA

Adhyan, A. R., & Sutirna, S. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Mts Pada Materi Himpunan. *Jpmi (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 451. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10289>

Amin, Y.F., Saputra, H.J., Maryati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sd Negeri 1 Jeketro. Retrieved from [upgris.ac.id: https://www.bing.com/search?q=jurnal+Penerapan+Model+Pembelajaran+PBL+dengan+Menggunakan+Media+Interaktif+Youtube+dan+Quizizz+Untuk+Meningkatkan+Hasil+Belaja](https://www.bing.com/search?q=jurnal+Penerapan+Model+Pembelajaran+PBL+dengan+Menggunakan+Media+Interaktif+Youtube+dan+Quizizz+Untuk+Meningkatkan+Hasil+Belaja)

- r+Peserta+Didik+Pada+Materi+SPLDV&form=ANNTH1&refid=0e3a7f1d7c204798ab40de973596eccf&pc=U531
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Baid, N., Hulukati, E., Usman, K dan Zakiyah. S (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial, Euler J. Ilm. Mat. Sains dan Teknol., vol. 10, no. 2, pp. 164-172, Dec. 2022, doi:10.34312/euler.v10i2.16342
- Elfa, G. D. (2022). Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *GUAAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(4), 151–160. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Fahmi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis*. Indramayu: Adab
- Fanani, M. Z., Rahmawati, N. R., & Khotimah, H. (2023). Analysis of The Establishment of Student Discipline Character in Online and Offline Learning in Class II SD Plus Sunan Ampel, Kediri City. *PROCEEDING OF INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION, SOCIETY AND HUMANITY*, 1(1). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/6005>
- Faridatunnisa, S., Subekti E.E., Subekti, Mushafanah, Q. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5 No. 9, Agustus 2024.
- Fitri, R., Mustika, H., dan Aprilian, I. F. (2022). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI MA. *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika.*, vol. 5, no. 1, pp. 79-91, 2022, doi: <https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/equation/article/view/5126>
- Juliantini, N.K. (2022). *Besarnya Pengaruh Era Digital Terhadap Dunia Pendidikan Khususnya di Indonesia*. Retrieved from [researchgate.net: https://www.researchgate.net/publication/365851312_BESARNYA_PENGARUH_ERA_DIGITAL_TERHADAP_DUNIA_PENDIDIKAN_KHUSUSNYA_DI_INDONESIA](https://www.researchgate.net/publication/365851312_BESARNYA_PENGARUH_ERA_DIGITAL_TERHADAP_DUNIA_PENDIDIKAN_KHUSUSNYA_DI_INDONESIA)
- Latifah, T., & Afriansyah, E. A. (2021). Kesulitan dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 134–150
- Made, A. M., Ambiyar, A., Riyanda, A. R., Sagala, M. K., & Adi, N. H. (2022). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Teknik Mesin. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5162–5169. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3128>
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Masrukan, Walid. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, PRISMA 5 (2022): 50-54*
- Marwiyah, A. Alauddin, dan M. K. Ummah. (2018). *Perencanaan pembelajaran kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013*, Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- Meida, S.N., Sunata. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Retrieved from [repository.unpas.ac.id: http://repository.unpas.ac.id/64393/1/PTK_SHILVIA%20NUR%20MEIDA_FIX.pdf](http://repository.unpas.ac.id/64393/1/PTK_SHILVIA%20NUR%20MEIDA_FIX.pdf)
- Nisa, S. K., Fajerie, N., & Surachmi, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Keberagaman Karakteristik Individu Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD Negeri Glonggong. 9(2), 520–534. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3671/2645>
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Panie, H., Kolo, G., Ndoluanak, D. E., Taebenu, N. N., & Naitili, C. A. (2023). Nti Korupsi Dalam Mewujudkan Di SG GMIT Kolhua Kota Kupang. 3, 13–16. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/pemimpin/article/view/421/289>

- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*. 12(1) : 29
- Rabbani, D.A., Najicha, F.U. (2023). *Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Kehidupan dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia*. Retrieved from researchgate.net: https://www.researchgate.net/publication/375525102_Pengaruh_Perkembangan_Teknologi_t_erhadap_Kehidupan_dan_Interaksi_Sosial_Masyarakat_Indonesia
- Rasyidin, M.U., Rozzana, A.G., Brimannisa, F., Mahardika, M.I., Mahmud, Z.S.E., Ramli, M. (2024). Peran Pemikiran Ki Hajar Dewantara Dalam Pelaksanaan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(3), 2024
- Santika, I., Parwati, N. N., & Divayana, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Setting Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(2), 105–117. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/3397
- Sriwati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Indonesian Journal of Educational Development.*, vol. 2, no. 2, pp. 302-313, Aug. 2021, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244635>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmawarti, H. Hidayat, and O. Liliani. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*., vol. 4, no. 4, pp. 886–894, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5345>
- Susanti, M.D. (2022). Penggunaan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Serang 07. Retrieved from repository.upi.edu: <https://repository.upi.edu/73197/>
- Tampa, A., Ja'faruddin, & Firdaus, A. M. (2023). Menggali Kearifan Ki Hajar Dewantara : Relevansi Pemikiran dalam Transformasi Pendidikan Abad-21. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2023*, 316–334.
- Yudha, O.A., Rosmayadi, R. Nurhayati, N., (2019) Pengaruh Model MEA dengan Pendekatan RME terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Perbandingan Kelas VII. *Journal of Educational Review and Research* 2 (1), 46-54
- Zebua, Y., Zagoto, M.M., & Dakhi, O. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Predict Observe Explain Berbasis Drill and Practice Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar pada Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanis. *Edumaspol Jurnal Pendidikan*, 5(1), 872-881. <file:///C:/Users/lenovo/Downloads/3048-Article%20Text-11897-1-10-20230125.pdf>
- Zila, N.F., Mesiono, Lubis M.S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO ANIMASI MATERI SPLDV KELAS VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 2. No.3, <https://yana.web.id/index.php/relevan>
- Zu'ma, A. R. (2023). Relevansi Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan Layanan Bimbingan Konseling dalam Konteks Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 3250–3256