

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS TPACK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA DI SMA NEGERI 9 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nutia Riani
1911050013



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETESMPENA
BANDA ACEH 2023**

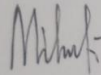
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nutia Riani
NIM : 1911050013
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis
Tpack Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 9
Banda Aceh

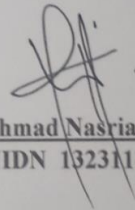
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I,

Banda Aceh, 11 Juni 2023
Pembimbing II,

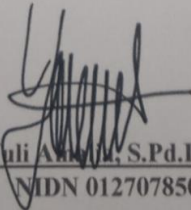


Mik Salmina, M.Mat
NIDN 1313128701



Ahmad Nasriadi, M.Pd
NIDN 1323118701

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Matematika,



Yuli Anwar, S.Pd.L., M.Pd
NIDN 0127078504

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Fokus Penelitian.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Definisi Istilah	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pembelajaran Matematika	8
2.2 Media Pembelajaran	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.2.2 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran	10
2.2.3 Fungsi Media Pada Pembelajaran	11
2.2.4 Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.3 Video Pembelajaran.....	14
2.3.1 Pengertian Video Pembelajaran.....	14
2.3.2 Karakteristik Video Pembelajaran	15
2.3.3 Kegunaan Video Pembelajaran.....	17
2.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran.....	18
2.4 <i>Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK)</i>	20
2.4.1 Pengertian <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>	20
2.4.2 Kekurangan dan Kelebihan TPACK.....	25
2.5 Motivasi belajar	26
2.5.1 Pengertian Motivasi	26
2.5.2 Tujuan dan Fungsi Motivasi Belajar.....	28
2.5.3 Indikator Motivasi belajar	29
2.6 Penelitian Terdahulu	30
2.7 Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	36

3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.5 Variabel Penelitian.....	39
3.6 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Deskripsi Penelitian	42
4.1.1 Gambaran Umum SMAN 9 Banda Aceh.....	42
4.1.2 Analisis Hasil Penelitian	45
4.2 Pembahasan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan saat ini sangat terasa sehingga mengharuskan untuk memenuhi berbagai persyaratan kompetensi dalam menjalankan tugas dan kewenangannya secara profesional. Menurut Rusmiyati, (2019:310) mengatakan guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, yaitu seseorang yang melakukan perencanaan agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar. Seorang guru yang kompeten harus merencanakan segalanya terlebih dahulu untuk memastikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sukses mencapai tujuan pembelajaran.

Tuntutan pembelajaran abad ke 21 sejalan dengan diberlakukannya Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, mengemukakan sebagian prinsip pembelajaran yang digunakan antara lain: dari siswa diberi tahu menuju siswa mencari tahu, dari pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. (Rusman, 2018:7-8).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu diajarkan di sekolah baik dari tingkat dasar, tingkat lanjutan bahkan hingga perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan matematika merupakan suatu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pentingnya matematika dalam kehidupan membuat matematika perlu diajarkan kepada siswa, dan sebaiknya diajarkan sejak pada tingkat dasar. Bila dihubungkan dengan pembelajaran matematika, sekolah

memiliki peran penting bagi setiap perkembangan siswa terutama sebagai bekal nanti ketika sudah bersosialisasi dalam kehidupan masyarakat (Runtukahu dan Selpius, 2014:20).

Secara makro pendidikan di Indonesia tidak bisa terlepas dari teknologi komputer dan internet, misalnya sistem administrasi sekolah. Namun secara mikro dalam konteks kegiatan pembelajaran, penggunaan teknologi komputer dan internet masih belum terlihat secara menyeluruh di setiap kelas yang ada di seluruh sekolah di Indonesia. Padahal dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet, kegiatan pembelajaran akan terasa lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Banyak sisi positif dari teknologi komputer dan internet yang dapat kita manfaatkan di dalam kelas, misalnya sebagai media pembelajaran (Sofyan, 2017:96).

Selain pemilihan media pembelajaran yang tepat, ada faktor yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar siswa, yaitu motivasi siswa dalam belajar. Siswa cenderung akan lebih suka memulai sesuatu tugas yang disukainya. Siswa juga akan cenderung melakukan tugas yang diinginkan itu sampai ia mampu menyelesaikannya. Tugas-tugas yang diperoleh siswa tersebut merupakan jembatan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu untuk sampai pada tujuan belajarnya (Umi dan Badrun, 2016:233).

Motivasi merupakan suatu dorongan baik dari dalam diri sendiri maupun orang lain. Motivasi juga dapat dikatakan sebuah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk dalam kegiatan

belajar motivasi mendorong seseorang untuk belajar untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMA Negeri 9 Banda Aceh pada tanggal 6 Januari 2023 diperoleh data bahwa kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa telah dilaksanakan. Namun, hasil yang dirasakan masih sangat kurang bagi siswa. Sebab dominan dari masalah ini adalah kurang ditunjang media yang representatif dalam pembelajaran. Sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Selama ini guru kurang memfasilitasi siswa untuk memahami materi dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Sehingga siswa merasa kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kurang adanya variasi penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran matematika membuat pembelajaran terkesan membosankan sehingga menyebabkan siswa kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung. Guru pengampuh mata pelajaran matematika di SMA Negeri 9 Banda Aceh telah berusaha untuk menyajikan pembelajaran yang lebih inovatif untuk menarik perhatian siswa namun belum sepenuhnya menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Untuk menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa diperlukan adanya suatu peningkatan motivasi belajar dalam diri siswa melalui media pembelajaran yang baik, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi bahkan bisa jadi sangat tinggi. Media pembelajaran yang baik diharapkan dapat membantu siswa agar lebih

termotivasi lagi dalam belajarnya, dalam hal digunakan video pembelajaran berbasis Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK).

TPACK adalah sebuah prinsip dalam pengetahuan seperti teknologi, pedagogik, dan konten yang dimiliki seorang guru untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Untuk mencapai komponen pedagogik, teknologi dan konten, maka perlu mengintegrasikan ketiga komponen tersebut dalam pembelajaran. Membuat inovasi pembelajaran pada pembelajaran di kelas dan lebih modern perlu dipikirkan oleh seorang guru. TPACK merupakan pengembangan teknik pembelajaran dengan menggabungkan teknologi dengan melihat aspek pedagogik, teknologi, dan konten dalam pembelajaran (Nusa, 2021:92).

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam tentang menggunakan video berbasis TPACK dalam pembelajaran matematika dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis TPACK terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh.
2. Kurang ditunjang alat bantu atau media yang representatif dalam pembelajaran matematika.

3. Variasi penggunaan media masih kurang dan pembelajaran matematika masih terpusat pada guru.

1.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan video pembelajaran berbasis TPACK sebagai upaya peningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari pelajaran matematika di kelas X SMA Negeri 9 Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan video pembelajaran berbasis TPACK berpengaruh terhadap peningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 9 Banda Aceh.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis TPACK terhadap peningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 9 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan dunia pendidikan. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman terhadap pembelajaran Matematika pada umumnya, pemanfaatan video sebagai media pembelajaran secara maksimal untuk mengembangkan motivasi

belajar matematika pada khususnya, serta dapat menjadi bahan rujukan dan referensi bagi peneliti yang sama atau hampir sama.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong aktivitas dan kreatifitas siswa secara optimal dalam pelaksanaan proses belajar sehingga lebih bermakna.

b. Bagi guru

Memiliki keterampilan dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menemukan solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan bahan referensi untuk menambah sarana dan prasarana pembelajaran sehingga mutu pendidikan dapat lebih meningkat.

d. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dan pengetahuan baru setelah melakukan penelitian, serta dapat dijadikan evaluasi bagi peneliti.

1.7 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka beberapa istilah perlu didefinisikan, meliputi berikut ini:

1. Video pembelajaran

Video pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara audio dan visual untuk menyampaikan suatu topik pelajaran. Terdapat berbagai macam format video pembelajaran yang dapat digunakan guru, salah satunya adalah video pembelajaran berbasis Technological Pedaggical and Content Knowlegde (TPACK).

2. Technological Pedaggical and Content Knowlegde (TPACK)

Pendekatan TPACK merupakan pendekatan yang dikembangkan dari pendekatan Pedagogy Content Knowledge (PCK) yang pertama kali dikenalkan oleh Shulman pada tahun 1986. Sesuai dengan namanya, TPACK merupakan pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan perkembangan teknologi dan pedagogik untuk mengembangkan konten-konten dalam dunia pendidikan.

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerakan didalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar atau proses pembelajaran yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah kepada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh subjek belajar dapat tercapai dengan baik.