

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah kehidupan teknologi yang semakin tinggi akan kemampuannya dengan munculnya fenomena generasi keempat yang disebut dengan revolusi industri 4.0 yang terjadi kolaborasi antara teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Kegiatan teknologi ini dilakukan dalam semua bidang kehidupan yang bisa di namakan dengan teknologi digital. Salah satunya dalam kegiatan pendidikan, untuk melaksanakan pembelajaran yang melibatkan dengan bantuan teknologi. Dan pendidikan 4.0 ini guru dituntut untuk menguasai bidang teknologi karena sangat penting untuk menjalankan proses pembelajaran pada era ini. Selain itu, guru juga harus bisa menguasai bidang teknologi pada materi yang di ajarkan dengan memperhatikan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang harus dimiliki guru pada era ini.

Kemampuan atau kompetensi guru yang diatur dalam undang-undang RI No 20 tahun 2003, dijelaskan bahwa guru harus memiliki kemampuan untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan (Nurhayati.s 2019). Dengan proses pembelajaran yang aktif, guru harus bisa menguasai materi yang diberikan dan ketrampilan dengan berbasis teknologi digital. Selain itu juga bisa menguasai komunikasi dengan siswa secara baik dan dimengerti oleh siswa dengan apa yang sudah di sampaikan oleh guru. Dengan perkembangan teknologi yang sudah semaki pesat selain memberikan pembelajaran yang efektif, guru diberikan ruang untuk dapat menghadirkan

atau memberikan pembelajaran yang bermakna dengan pemanfaatan dalam teknologi dan beradaptasi sesuai dengan masa siswa tumbuh dan berkembang.

Salah satu kerangka pengintegrasian pembelajaran itu dengan adanya kemampuan yang dimiliki oleh guru yaitu dengan perancangan dan evaluasi pengetahuan guru yang dikonsentrasikan pada pembelajaran siswa yang efektif di berbagai bidang konten. Dari kerangka tersebut di beri nama TPACK (Technological, Pedagogical, And Content Knowledge) adalah kerangka yang berguna untuk berpikir tentang pengetahuan apa yang harus dimiliki guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran dan bagaimana mereka dapat mengembangkan pengetahuan ini (Schmidt et al., 2014). Menggunakan TPACK sebagai kerangka kerja untuk mengukur pengetahuan mengajar berpotensi berdampak pada jenis pelatihan dan pengalaman pengembangan profesional yang dirancang untuk guru prajabatan dan guru dalam jabatan.

Dengan kerangka pembelajaran ini dikembangkan oleh Mishra dan Koehler dan merupakan adaptasi dari Pedagogical Content Knowledge (PCK) oleh Shulman. TPACK bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dasar ketika seorang guru mempelajari materi pelajaran dan memahami bagaimana teknologi dapat meningkatkan kesempatan belajar dan pengalaman untuk siswa sekaligus mengetahui pedagogi yang benar untuk meningkatkan isi dari pembelajaran tersebut (Fina Tri Wahyuni, 2019). Kemampuan guru ini dengan kerangka TPACK untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menjadi lebih baik lagi agar hasil belajar siswa yang di dapat itu akan memberikan hasil yang memuaskan dan baik untuk masa depan siswa.

Maka dari itu, dengan adanya kemampuan TPACK ini dapat memberikan pengetahuan teknologi, kompetensi, dan konten dalam pembelajaran secara kompleks dan keseluruhan untuk proses pembelajaran yang efektif.

Dasar pengajaran yang efektif dengan teknologi, membutuhkan pemahaman teknologi, membutuhkan pemahaman representasi konsep yang menggunakan teknologi, teknik penggunaan teknologi secara pedagogis dengan cara yang konstruktif untuk mengajarkan materi, pengetahuan tentang apa yang membuat konsep sulit atau mudah dipelajari dan bagaimana teknologi dapat membantu memperbaiki beberapa masalah yang dihadapi siswa dan teori epistemologis, dan pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk membangun pengetahuan untuk mengembangkan metode/cara baru atau memperkuat yang lama.

Dengan adanya kemampuan proses pembelajaran ini sangat penting untuk guru melaksanakan pembelajaran dalam era saat ini yang sering menggunakan teknologi digital, serta pemahaman materi menggunakan media-media digital dalam proses pembelajarannya. Guru sebagai fasilitator berusaha memfasilitasi siswa untuk membantu siswa dalam belajar, salah satu usahanya adalah dengan menyediakan bahan ajar yang menarik dengan tujuan dapat memotivasi siswa dan dapat membuat siswa belajar secara mandiri tanpa harus selalu didampingi guru. Kurangnya pengetahuan dan informasi sebelum belajar di kelas, guru haruslah membekali pengetahuan dan informasi supaya pembelajaran dapat aktif sebagaimana yang diharapkan. Untuk mengatasinya, dapat dilakukan

dengan menyiapkan bahan ajar untuk siswa seperti modul, media, alat peraga dan bahan ajar lainya yang bersifat elektronik maupun non elektronik.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan adanya banyak kegiatan yang dilaksanakan yaitu tidak seluruh siswa mengikuti pembelajaran, siswa tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, siswa harus diingatkan untuk mengumpulkan tugasnya dan pembelajaran yang dilaksanakan kurang interaktif. Hal ini juga membawa dampak pada pembelajaran yang dilakukan ketika pembelajaran new normal. Pada pembelajaran new normal motivasi belajar siswa dikatakan menurun karena tugas sekolah masih banyak yang tidak dikumpulkan siswa tepat waktu, kurang aktifnya siswa selama proses pembelajaran, dan siswa yang tidak tertarik dengan pembelajaran.

Motivasi belajar memiliki peranan penting bagi siswa dan memiliki pengaruh yang besar dalam proses belajarnya. Siswa kurang berprestasi bukan hanya dikarenakan kemampuannya yang kurang tapi juga karena siswa tidak punya motivasi belajar yang menyebabkan siswa tidak mengusahakan kemampuan yang dimilikinya. Motivasi belajar menjadi pendorong siswa dari dalam diri yang menghasilkan niat untuk melakukan pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Motivasi belajar sangat erat dengan prestasi belajar yang didapat oleh seseorang, munculnya suatu motivasi didorong oleh keinginan di dalam dan luar diri seseorang demi mencapai suatu tujuan keberhasilan belajar (Tama & Sumargiyani, 2022).

Setelah kemampuan guru dilaksanakan dalam proses pembelajaran di era ini pasti ada hasil yang di dapatkan degan adanya hasil belajar dari siswa yang

sudah mengikuti pembelajaran dengan mendapatkan nilai yang memuaskan dan prestasi belajar yang baik dan optimal yaitu dibuktikan dengan rapor sementara ataupun kegiatan lomba-lomba yang diikuti oleh siswa mewakili sekolah ataupun diluar sekolah.

Dengan perkembangan pendidikan yang lebih maju ketrampilan sangat dibutuhkan untuk seorang guru. Berfikir secara kritis dalam melaksanakan kegiatan dalam pemecahan masalah, berkomunikasi, kreatif dan inovatif merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dari pembelajaran juga ditentukan oleh kreativitas siswanya dalam pembelajaran. Dengan adanya kreativitas belajar siswanya akan mendukung proses pembelajaran yang baik dan dapat memecahkan permasalahan yang ada yaitu dengan berbagai pemecahan permasalahan secara alternatif yang kuat. Maka dari itu siswanya harus dilatih dan dapat memiliki kemampuan berfikir yang logis serta dapat menemukan jawaban yang tepat terhadap permasalahan yang diberikan berdasarkan informasi yang sudah dicari.

Kemampuan pemikiran yang kreatif pada siswa harus dilatih lebih dalam agar dapat meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Tidak hanya melatih kemampuan berfikir kreatif saja, dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa juga harus lancar dan luwes dalam berfikir dan dapat melihat perspektif sudut pandang permasalahan dari berbagai gagasan yang ada. Karena faktor penting untuk meraih kesuksesan itu adalah memiliki kreativitas yang

bagus. Sebagai pribadi yang kreatif akan memberikan kemudahan untuk masa depan serta meningkatkan kualitas pribadi dan kesuksesan kedepannya.

Seorang guru dituntut agar melakukan kegiatan yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran yang untuk menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan kuantitas pada motivasi belajar siswanya. Dengan adanya dorongan dari motivasi belajar siswa akan memberikan kreativitas belajar siswa yang bagus dan baik di terapkan dalam proses pembelajaran. Istilah kreativitas atau daya cipta sering digunakan di lingkungan sekolah, perusahaan, ataupun lingkungan lainnya. Pengembangan kreativitas ini diperlukan untuk menghadapi arus era globalisasi. Kreativitas dapat pula kita lihat sebagai suatu proses dan mungkin inilah yang lebih penting untuk dilihat terutama dalam situasi pendidikan, kreativitas sebagai suatu proses dari adanya kesenangan akan keterlibatan seseorang terhadap kegiatan kreatif. Dalam situasi pendidikan, proses belajar mengajar merupakan salah satu dari bentuk kegiatannya. Melalui proses belajar mengajar, kreativitas siswa dapat dipupuk dan dikembangkan. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk kegemaran untuk terlibat dalam mencari pengetahuan seperti, membaca buku di perpustakaan, kegiatan di laboratorium, dan lain-lain), keberanian dalam mengemukakan ide maupun pendapat (seperti dalam diskusi dan seminar), aktif dalam kegiatan ekstra kurikuler, dan lain-lain.

Kreativitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Menurut Usman, siswa yang memiliki kreativitas dalam

pembelajaran akan diketahui dengan menunjukkan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Mereka selalu ingin memecahkan persoalan-persoalan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun, kadang-kadang destruktif di samping konstruktif, lebih senang bekerja sendiri dan percaya pada diri sendiri (Usman, 1993). Kreativitas belajar yang harus dioptimalkan dengan bantuan seorang guru yang mempunyai kemampuan yang baik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan melakukan penerapannya dengan kemampuan TPACK.

Maka dari itu dari kemampuan guru di lihat dari kerangka pembelajaran TPACK ini dapat meningkatkan kemampuan teknik teknologi, teknik pedagogical serta pemahaman isi materi pengetahuan dalam proses pembelajaran untuk siswa dengan secara efektif dan motivasi belajar yang akan memberikan kreativitas belajar dan upaya yang sudah di berikan oleh guru untuk memberikan pembelajaran kepada siswa ini agar dapat memberikan atau mendapatkan hasil yang diinginkan oleh guru maupun siswa.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas telah dijelaskan bahwa terdapat pengaruh TPACK guru terhadap motivasi belajar yang berdampak pada kreativitas belajar yaitu Technological, Pedagogical, And Content Knowledge, motivasi belajar dan hasil belajar. Didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari et al. (2021), Integrasi et al. (2021), Yunizar. (2022), Tama & Sumargiyani (2022), dan Oci (2016), bahwa hasil penelitian menunjukan TPACK terhadap motivasi belajar yang berdampak kreativitas belajar memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar yang akhirnya

akan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa. Karena dapat menambahkan kepercayaan siswa terhadap kreativitas belajar seorang siswa tersebut agar lebih baik lagi dari sebelumnya. Selain itu, berpengaruh penting terhadap pemahaman pengetahuan yang telah disampaikan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan adanya motivasi yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian pada siswa SMA yang berobjek pada siswa SMA Negeri 59 Jakarta kelas XI karena untuk mengetahui persepsi seorang guru dalam mengajar dengan kemampuan TPACK dan motivasi belajar yang berdampak kepada kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran yang dilakukan

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul **“Pengaruh Kemampuan Technological, Pedagogical, And Content Knowledge (TPACK) Guru Ekonomi Terhadap Motivasi Belajar yang Berdampak Pada Kreativitas Belajar Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 59 Jakarta”**

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang penelitian, maka peneliti dapat merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh langsung antara Kemampuan TPACK guru terhadap Kreativitas Belajar?

2. Apakah terdapat pengaruh langsung antara Kemampuan TPACK Guru terhadap Motivasi Belajar?
3. Apakah terdapat pengaruh langsung antara Motivasi belajar terhadap Kreativitas belajar?
4. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung Kemampuan TPACK guru terhadap Kreativitas Belajar melalui motivasi belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada pertanyaan penelitian diatas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh langsung antara Kemampuan TPACK guru terhadap Kreativitas Belajar?
2. Untuk mengetahui pengaruh langsung antara Kemampuan TPACK Guru terhadap Motivasi Belajar?
3. Untuk mengetahui pengaruh langsung antara Motivasi belajar terhadap Kreativitas belajar?
4. Untuk mengetahui pengaruh tidak langsung Kemampuan TPACK guru terhadap Kreativitas Belajar melalui motivasi belajar?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna dengan dijadikan sebagai bahan referensi penelitian dan dapat menyumbangkan pikiran untuk

penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kemampuan TPACK terhadap motivasi belajar yang berdampak pada kreativitas belajar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Akademik.

Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan terhadap kemampuan seorang guru dalam menguasai TPACK untuk meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada kreativitas belajar siswa. Dengan harapan adanya penelitian ini pendidikan yang berkualitas dari sebelumnya.

b. Bagi Pembaca

Peneliti berharap para pembaca dapat mengambil pesan dari penelitian, terutama guru untuk menambah kemampuan dan kesiapan jadi seorang pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar dapat memberikan kreativitas belajar siswa yang bagus. Serta memberi manfaat dan dorongan untuk menjadi pendidik yang berkualitas yang baik.