

**PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND
CONTENT KNOWLADGE (TPACK)* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

RARA AYU NABILLA

NPM: 1811100413

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/2023M**

**PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND
CONTENT KNOWLADGE (TPACK)* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**RARA AYU NABILLA
NPM: 1811100413**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M. Pd

PembimbingII : Happy Komikesari, S, Pd,. M.SI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444 H/2023M**

ABSTRAK

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran berbasis TPACK memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPA untuk peserta didik kelas V di MIN 4 Bandar Lampung. Hal ini didukung dengan sampel Penelitian pada kelas eksperimen dengan total nilai sebesar 2173 kemudian nilai rata rata sebesar 80.48 , mendapati nilai tertinggi sebesar 89 dan nilai terendah 71 adapun kategorisasi motivasi belajar peserta didik kategorisasi masuk kedalam kategori baik dengan total persentase 11 (41%). Sedangkan. motivasi belajar peserta didik di kelas kontrol mendapati total sebesar 1490, nilai rata rata sebesar 57.30, kemudian nilai tertinggi sebesar 68 dan nilai terendah sebesar 46, dengan total persentase 13 (50%) pada kategorisasi cukup . Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control maka didapatkan nilai Sig. (ρ_{value}) = $0.000 < \alpha = 0.05$. yang berarti H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga, terdapat pengaruh media Video Pembelajaran Interaktif berbasis TPACK terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci : *Video Interaktif, TPACK, Motivasi Belajar*

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rara Ayu Nabilla
NPM : 1811100413
Jurusan : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Tecnological, Pedagogical And Content Knowledge* (TPACK) Terhadap Motivasi Peserta Didik” adalah benae-benar merupakan karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun dari karya lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk atau disebut footnote atau daftar pustalka. Apabila terbukti penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini peneliti buat agar dimaklumi.

Bandar Lampung
Penulis



Rara Ayu Nabilla
NPM. 1811100413



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Nama : Rara Ayu Nabilla
NPM : 1811100413
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd

NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Happy Komikesari, S. Pd, M. Si

NIP. 1990003182022032002

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.

NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Lelkoh H. Endro Suramin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul: **PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLADGE (TPACK) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK** disusun oleh: **RARA AYU NABILLA**, NPM: **1811100413** Program Studi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Selasa/11 Juli 2023**, Pukul: **15:00-17:00 WIB**, Tempat: **Ruang Sidang PGMI**.

TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI

Ketua : **Sri Latifah, M.Sc**

Sekretaris : **M. Muchsin Afriyadi, M.Pd**

Penguji Utama : **Ida Fiteriani, M.Pd**

Penguji Pendamping I : **Nurul Hidayah, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Happy Komikesari, S. Pd., M.Si**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurfa Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

إِذْ قَالُوا لْيُوسُفُ وَأَخُوهُ أَحَبُّ إِلَيْنَا مِمَّا وَخَنَّا عُصَبَةٌ إِنَّ أَبَانَا لَفِي

ضَلَالٍ مُبِينٍ ﴿٨﴾

Wahai anak-anakku! Pergilah kamu, carilah (berita) tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah.

Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir.”¹

(QS.Surat yusuf: 8)



¹ Departement Agama Islam, *Qur'an Surat yusuf: 87,2019*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayahnya. Sholawat serta salam tidak lupa semoga selalu terlimpahkan kepada Rasulullah SAW, yang telah memberikan kesempatan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku dan kucintai. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda (Alm. Purwadi) dan Ayah sambung Noveri, Ayah Angkatku Ahmadi dan Ibunda Nurhayati yang telah mendidik dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang serta selalu mendoakan keberhasilan dan kesuksesan untuk kelulusanku.
2. Kepada Nenekku tersayang Junariah, serta keluarga besarku yang selalu memberikan semangat serta dukungan dan mendoakan keberhasilanku.
3. Almamaterku tercinta yaitu Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Rara Ayu Nabilla, merupakan anak pertama yang dilahirkan dari sepasang suami istri yaitu Bapak (Alm). Purwadi dan Ibu Nurhayati. Penulis dilahirkan di Margadadi Kecamatan Jati agung Kabupaten Lampung Selatan, tepatnya pada tanggal 04 Setember 2000.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis adalah Sekolah dasar Negeri (SDN) 1 margodadi yang diselesaikan pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan kejenjeang SMP PIRI kecamatan Jati agung yang diselesaikan pada tahun 2015 dan melanjutkan ke SMA PIRI Kecamatan Jati Agung yang diselesaikan pada tahun 2018. Kemudian diterima di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ib

tidaiyah pada tahun 2018.

Pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Daring di Desa Margadadi kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melaksanakan Praktik Pengalaman lapangan (PPL) di MIN 4 Bandar Lampung. Pada tahun 2022 **PENULIS MELAKSANAKAN Penelitian** di MIN 4 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamua'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Alhamdulillahirobbil'alaa'in segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan kasih sayang dan Karunia-Nya sholat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan para pengikutnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis, dengan segala kerendahan hati mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas bantuan, nasihat, saran, motivasi, dan bimbingan dari berbagai pihak, yaitu kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku ketua Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansyah, M. Pd selaku sekretaris Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
4. Nurul Hidayah, M. Pd selaku pembimbing I terimakasih yang telah memberikan nasehat, pengarahan dan bimbingan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Happy Komikesari, M. Si selaku pembimbing II, terimakasih atas kesediaan, keiklasan, dan kesabarannya disela-sela kesibukan untuk memberikan bimbinga, kritik dan saran dalam proses penyusunan skripsi.
6. Seluruh Dosen Fakultas Trbiyah dan Keguruan beserta para karyawan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh perkuliahan hingga selesai.
7. Pimpinan dan seluruh staff perpustakaan UIN Raden Intan Lampung serta Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

8. Kepada sekolah dan semua Dewan guru MIN 4 bandar lampung yang telah memberikan izin dan membantu dalam melaksanakan penelitian hingga terselesaikan Skripsi ini.
9. Orang tua dan Keluarga yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan 2018, khususnya keluarga besar PGMI H UIN Raden Intan Lampung, terimakasih telah berbagai suka duka berjuang, memotivasi, sehingga terselesaikannya skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku Maria, Rindi Kesuma Dewi, Refri Jenny Sif, Dewi Hesti, Dona Marlina, Salsabilla, Henny Oktavia, Serina Kartika, Yussi Restu safira, Rindi Yusnia, Indah Purnama, Melissa, Annisa terimakasih telah membantu sehingga skripsi ini terselesaikan.
12. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan keiklasan semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti juga menyadai keterbatasan dan kekurangan yang ada pada penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kepada para pembaca dalam memberikan masukan dan saran yang bersifat membangun sehingga penelitian ini lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamua'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Bandar Lampung, 2023
Penulis

Rara Ayu Nabilla
1811100413

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi masalah.....	10
D. Batasan Masalah.....	10
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian.....	11
G. Manfaat Penelitian	11
H. Penelitian Terdahulu yang Relevan	12
I. Sistematika Penulisan	15

BAB II LANDASAN TEORI

A. Video pembelajaran interaktif	17
B. Technological Pedagogical and content knowledge (TPACK)	24
C. Motivasi Belajar	28
D. Kerangka Berpikir	31
E. Hipotesis	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	35
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
C. Populasi, Sampel dan Teknik pengumpulan Data	36
D. Teknik pengumpulan Data	37
E. Definisi Operasional Variabel	38

F. Instrumen Penelitian	38
G. Uji Validitas dan Rehabilitas Data	42
H. Uji pra Syarat Analisis	43
I. Uji Hipotesis	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	58

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Tingkat motivasi Belajar Kelas V Min 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022.....	8
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	36
Tabel 3.2	Populasi Peserta Didik Kelas V Min 4 Bandar Lampung.....	36
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Tpack Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	39
Tabel 3.4	Penskoran Hasil Belajar	41
Tabel 3.5	Pedoman Klasifikasi Motivasi Belajar	41
Tabel 3.6	Kriteria Koefisien Korelasi Butir Soal	42
Tabel 4.1	hasil Uji Coba Validitas Kuesioner Motivasi Belajar	47
Tabel 4.2	Hasil Uji Reabilitas	49
Tabel 4.3	Kesimpulan hasil Uji Coba Kuesioner Motivasi Belajar..	49
Tabel 4.4	Rekapitulasi nilai kuesioner motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen pada pembelajaran IPA.....	51
Tabel 4.5	Kategorisasi Motivasi belajar Peserta Didik di Kelas eksperimen	52
Tabel 4.6	Rekapitulasi nilai kuesioner motivasi belajar peserta didik di kelas Kontrol pada pembelajaran IPA.....	53
Tabel 4.7	Kategorisasi Motivasi belajar Peserta Didik di Kelas Kontrol	53
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas.....	55
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas	56
Tabel 4.10	Hasil Uji Hipotesis	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah Langkah TPACK	27
Gambar 2. Kerangka Berfikir Penelitian	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	74
Lampiran 2 Lampiran 2 Hasil Uji Validitas Instrumen	76
Lampiran 3 Lampiran 3 Hasil Uji Coba Instrumen	78
Lampiran 4 Tabulasi Data Kuesioner.....	80
Lampiran 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	84
Lampiran 6 Hasil Uji Statistika Motivasi Belajar Peserta Didik.....	84
Lampiran 7 Grafik Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontro	85
Lampiran 8 Daftar Nama Ujicoba	86
Lampiran 9 Daftar Siswa Kelas Eksperimen.....	88
Lampiran 10 daftar Siswa Kelas Kontrol	90
Lampiran 11 Silabus.....	92
Lampiran 12 Rpp.....	97
Lampiran 13 Nota Dinas Pembimbing 1	145
Lampiran 14 Nota Dinas Pembimbing 2	146
Lampiran 15 Surat Pra Penelitian.....	147
Lampiran 16 Surat Balasan Prapenelitian	148
Lampiran 17 Surat Penelitian	149
Lampiran 18 Surat Balasan Penelitian	150
Lampiran 19 Surat Validasi Media Video Pembelajaran Interiaktif Berbasis (Tpack)	151
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian	154
Lampiran 21 Surat Keterangan Hasil Turnitin	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Menghindari terjadinya kesalahan fahaman pada judul skripsi ini. Kata yang perlu ditegaskan dan dijelaskan pada judul “Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Tecnological, Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) Terhadap Motivasi Peserta Didik” adalah:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan agar bertindak dengan cara tertentu untuk mendorong yang timbul dari seseorang untuk ikut membentuk watak, kepercayaan, tindakan dan tingkah laku.¹

2. Video pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah pemberian materi dan tugas melalui video yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh dan bisa diterapkan juga dalam pembelajaran tatap muka, yang menyajikan mengakses menyimpan serta informasi berupa teks, grafik, suara, dan video dan animasi untuk presentasi dengan begitu elemen ini bisa dikombinasikan pada mengkomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik peserta didik untuk menolong proses belajar baik dengan belajar massal, individual juga berkelompok. Selain itu, video bisa menjadi sebuah media yang interaktif yaitu media yang memunculkan interaksi.²

3. Berbasis

Menurut kamus Besar bahasa Indonesia, Berbasis adalah kata yang mempunyai kata Basis.³ Sedangkan berbasis juga berarti

¹Departemen Pendidikan Nasional Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka) h. 1045.

²Femmy Nur Assyifa dkk, *Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenai Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak*, Jurnal Ilmiah PTK PNF, Vol. 5 No. 2 (2020), h. 140.

³ Kemendikbud, “ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2019, <https://kbbi.kemendikbud.go.id/>.

berasaskan atau pembuatan, sedangkan menurut peneliti adalah sama dengan dasar atau berdasarkan .

4. Tecnological, Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)

termasuk wawasan dengan mengintergrasikan teknologi digital yang memiliki beberapa komponen yang terkait mendukung pengetahuan ini, TPACK yakni sebuah kerangka kerja mencakup wawasan mengenai materi yang diajarkan (CK), model ataupun pendekatan dengan pengajaran sebuah materi (PK) dan wawasan mengenai teknologi (TK) guna dibantunya proses pembelajaran. pada kata lain pendidik bukan lagi untuk memakai model ataupun pendekatan yang tepat pada pengajaran sebuah materi melainkan penerapan teknologi juga pendekatan pembelajaran belajar dalam mengajar sebuah materi.⁴

5. Motivasi

Motivasi menurut Brophy secara garis besar menurutnya bahwa sebuah konstruksi teoretis untuk menjelaskan inisiasi, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku, terutama perilaku yang diarahkan pada tujuan. Motivasi memberikan dorongan untuk tindakan yang bertujuan dengan arah yang diinginkan Baik fisik maupun mental dengan suatu perubahan energi seseorang dengan terbentuknya suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik yang mempunyai tujuan menjadi aktif dengan segala upaya yang data dilakukan untuk mencapainya.⁵

⁴ Tommy Tanu Wijaya dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Tpack Pada Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Hawgent Dynamic Mathematics Software”, Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, Vol. Vol. 3, No. 3, (2020), h. 207.

⁵ Yani Fitriyani dkk, “Motivasi Belajar Mahapeserta didik Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19”, Jurnal Kependidikan, Vol. 6, No. 2, (2019), h. 167.

6. Peserta didik

Menurut arifin mengemukakan bahwa Peserta Didik merupakan sebagai individu yang tengah tumbuh dan berkembang yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal kemampuan fitrahnya yang berupaya memperluas kemampuan diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik formal maupun non formal.⁶

Berdasarkan pada penjelasan pada penjabaran judul ini maka judul proposal tersebut mengandung suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang merujuk pada mencari pengaruh menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis Tecnological, Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) untuk memotivasi belajar peserta didik di MIN 4 Bandar Lampung.

B. Latar Belakang Masalah

Belajar menurut Wina Sanjaya adalah proses perubahan tingkah laku, dengan proses mental didalam diri seseorang.⁷ Pembelajaran merupakan kegiatan peserta didik yang mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dengan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Yaitu suatu kebutuhan khusus yang berkaitan dengan aktivitas yang mengaitkan interaksi pengajar juga peserta didik baik dengan langsung bahkan media belajar mencakup pada unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran dengan suatu proses interaksi antara berbagai unsur yang berkaitan dan proses

⁶Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2019), h. 39.

⁷Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2020),h. 113.

kebutuhan sebagai pendorong situasi belajar yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar.⁸

Video belajar interaktif termasuk satu pada sebagian strategi yang sesuai guna di atasnya persoalan belajar di kelas yang dengan dibuat juga diimplementasikan pada pendidik dengan menentukan media sesuai menyebabkan peserta didik tidak jenuh juga termotivasi dalam belajar. Media belajar begitu baik kegunaannya pada peserta didik sebab bertambahnya wawasan juga bisa membentuk semangat belajar pada peserta didik. pemakaian media yang didesain secara baik bisa membentuk motivasi bahkan rangsangan belajar peserta didik juga menaikkan pemahaman materi belajar dengan begitu akan berdampak dengan kenaikan mutu Pendidikan.⁹

Pendidik dituntut mesti membina peserta didiknya di masa pandemi ketika ini dalam belajar pada jarak jauh. Belajar dengan efektif sebaiknya mesti senantiasa digali supaya hasil belajar peserta didik tidak terjadi turun di masa pandemi. Guna dilaksanakannya belajar dengan efektif sekaligus membuat senang untuk peserta didik pastinya tidak mudah. Guru termasuk sebagian faktor penentu berhasilnya pada proses belajar juga pendidik mesti senantiasa mencoba gagasan baru tiap harinya.¹⁰ Guru selaku pendidik wajib mempunyai keahlian pedagogik, yakni dikembangkannya kurikulum, silabus juga rancangan belajar. Pada UU nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional berguna pada pengembangan keahlian juga karakter bahkan peradaban bangsa dengan bermartabat pada rangka membuat cerdas kehidupan bangsa. Guna pendidik mesti bisa dikembangkannya perangkat belajar berbasis keahlian dan karakter dalam menjadi alat tercapainya tujuan pendidikan

⁸ Maulana Arafat dan Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2021). h. 6.

⁹ Adi Prehanto dkk, "Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19", *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 5, No. 1 (2021), h. 33.

¹⁰ Aldo Putra Pratama, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SD", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 1, year (2021), h. 88.

nasional. Bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pendidik mempunyai peranan pada mendidik untuk sumber belajar, fasilitator, mengelola, demonstrator, membina juga motivator. Bahwasanya proses pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.¹¹

Berdasarkan pengamatan Pra penelitian dalam kelas V di MIN 4 Bandar Lampung khususnya Pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk melek Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi, maupun berpikir logis, kritis serta kreatif masa Pandemi Covid-19 ini bahwa pembelajaran pada tahun 2021 di MIN masih melaksanakan pembelajaran daring, maka tenaga kerja Pendidikan dituntut untuk kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran Daring dapat dilaksanakan dengan baik. Namun dengan segala keterbatasan dan tantangan, proses pembelajaran Daring belum bisa maksimal sehingga peserta didik mengalami penurunan motivasi dalam minat belajar permasalahan dalam pembelajaran daring ini membuat peserta didik jenuh dalam mengerjakan tugasnya, maka untuk menunjang pembelajaran dengan baik yang mendorong peserta didik lebih bisa aktif dalam melaksanakan pembelajaran maka guru lebih bisa membuat media dan perangkat yang kreatif dan inovatif untuk mendukung pembelajaran daring dan luring dalam menunjang keaktifan peserta didik. Pemahaman mengenai beragam gejala alam, konsep juga prinsip IPA dengan berguna bahkan bisa di implementasikan pada kehidupan keseharian juga dikembangkannya rasa ingin tahu, sikap positif, maupun kesadaran pada terdapatnya hubungan yang begitu memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Guna diwujudkan tujuan belajar IPA itu dibutuhkan media belajar aktif mengaitkan yang dapat membuat

¹¹Agung Ramadhan dan Tien Aminatun, "Efektivitas Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Dipadu Media Video terhadap Minat Belajar Peserta didik", Vol. 4 No. 3 (2019), h. 407.

peserta didik menaikkan rasa ingin tahu juga diberikan pengalaman belajar dengan peserta didik untuk membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar. Di Indonesia persoalan pendidikan ketika ini yakni rendahnya motivasi belajar juga pemahaman konsep. Rendahnya motivasi belajar diterangkan pada sebagian sikap peserta didik ketika belajar juga sangat berpengaruh terhadap media yang digunakan.

Pada kegiatan observasi peneliti, Nampak tidak mandirinya peserta didik dalam pengerjaan soal yang diberi pendidik ketika berlangsungnya belajar melalui media Whatsapp, bahkan dan terlihat pasifnya dalam arti malas belajar yang menjadikan siswa kehilangan semangat kegiatan belajar yang monoton, Beberapa peserta didik yang tidak mengumpulkan tugasnya dalam waktu yang ditentukan, maka sebagai pendidik berkewajiban mengkondisikan belajar supaya peserta didik bisa dikembangkannya kecerdasan juga keahlian berpikir kritisnya.¹²

Pada kondisi ini, pelaksanaan tugas guru sebagai seorang pengajar, pendidik perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai dengan firman Allah juga perumpamaan ini Kami buat pada manusia; bahkan tiada yang mengertinya melainkan orang berilmu”(Q.S. Al-Ankabut: 43).

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ ﴿٤٣﴾

Ayat diatas menjelaskan bahwa:

Orang yang berilmu memiliki keistimewaan, “dalam hal ini tidak ada yang mampu membedakan antara manusia dengan binatang atau makhluk lain ciptaan Allah kecuali pada tingkatan ilmunya “.

Sehingga sebagai tolak ukur yang digunakan untuk melihat seberapa mulia derajat kemanusiaannya ataupun sebaliknya. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yang menjadi tolak ukur yaitu hasil belajar peserta didik.¹³

¹²Hasil Observasi di kelas V MIN 4 Bandar Lampung pada Tanggal 3 Januari 2022.

¹³Departemen Agama RI, Al Hikmah (Alquran Dan Terjemahnya), Bandung : Diponegoro. h. 401.

Hasil interview pra penelitian di MIN 4 bandar Lampung dengan Guru Kelas V yakni media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar pada pelajaran IPA khususnya ,diketahui bahwasanya Pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika guru bisa menentukan,tujuan materi,metode yang digunakan , maka pada pembelajaran yang dilakukan pada pelajaran IPA seharusnya bisa dilakukan dengan praktik, disini saya hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku saja sebagai sarana pembelajaran yang dishare melalui whatsapp karna pembelajaran dilakukan secara daring, maka kurangnya minat belajar peserta didik dalam memahami materi terkadang kendalanya ,untuk penggunaan Video Interaktif tersebut sendiri saya belum menerapkan dengan proses belajar.

“Berlandasan hasil wawancara pada pendidik kelas V yakni ibu Mala, berdasar wawancara dengan dilaksanakan peneliti pada sebagian peserta didik, dengan belajar mereka kurang termotivasi. Juga jenuh dalam artian merasa bahwa pengetahuan dan kecakapan dalam proses belajar tidak ada kemajuan, sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagai mana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman, kehilangan motivasi dalam belajar. Pada saat kegiatan pembelajaran daring pendidik menerangkan materi yang selanjutnya diberi ke peserta didik lewat aplikasi group whatsapp dalam memberikan tugas dan berikutnya dalam dikumpulkannya dan mengambil tugas dilaksanakan tiap satu minggu sekali.

Pada belajar ataupun menyimak materi dengan online pun susah dengan dipahami sebab kadang terhalang pada oleh sinyal ataupun ketidak sungguhan peserta didik dengan menyimak materi. Guna itu mesti terdapatnya media berbentuk video animasi dalam menolong peserta didik dengan men gerti materi yang bisa diputar kembali. belajar daring seperti ini sebagian yang bisa dipakai yakni, video bisa kita unggah lewat youtube, kemudian bagikan link ke peserta didik. Maka metode ceramah saja tidak cukup dalam memberi juga mendorong peserta didik semangat dengan belajar IPA. Video interaktif berbasis TPACK,

sebab dibutuhkan menolong belajar dengan menarik pada media video berbasis TPACK dalam diberi animasi. Pada terdapatnya TPACK dengan begitu pendidik diinginkan bisa berguna teknologi untuk media pada dibantunya, memfasilitasi peserta didik guna mengerti sebuah belajar terutama dalam pelajaran IPA.

Tabel 1.1
Tingkat Nilai Motivasi Belajar Kelas V MIN 4
Bandar Lampung Tahun ajaran 2021/2022

No	Kelas	Tingkat motivasi			Total
		Tinggi	Rendah	Sedang	
1	VA	7	8	12	27
2	VB	5	8	14	26
Total		12	16	26	53
Persentase		23%	30%	47%	100%

Berlandasan pra penelitian data tabel tingkat Motivasi belajar bahwa pada mata pelajaran IPA MIN 4 Bandar Lampung adalah Peserta didik Kelas V A dan V B yang nilainya tergolong dalam kategori rendah pada seluruh total 53 peserta didik kelas V disebabkan minat belajar IPA masih rendah, maka dari itu berdampak pada perolehan nilai belajar peserta didik. Hal ini termasuk alasan peneliti menentukan kelas V untuk sumber penelitian ini sebab diperoleh persoalan belajar peserta didik dengan pelajaran khususnya IPA yang termasuk rendah dan segi pembelajaran yang monoton dari media seharusnya ditambah dalam proses pembelajaran yang bisa membuat minat siswa dalam belajar bisa meningkat.¹⁴

Perkembangan pendidikan saat ini sudah terkena dampak adanya perkembangan teknologi. Untuk mengimbangi masalah dampak tersebut dalam pembelajaran daring, diharapkan para pengajar mampu memberikan sebuah pembelajaran interaktif,

¹⁴Hasil dokumentasi kelas V MIN 4 Bandar Lampung pada tanggal 3 januari 2022.

menyenangkan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan Kesiapan dalam mengajar di wujudkan dari pemahaman dasar mengajar yang merupakan faktor penentu dalam keberhasilan mengajar¹⁵. Perlu diterapkan sebuah media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan melibatkan individu peserta didik dalam pembelajaran dan menjadikan peserta didik aktif serta lebih mengerti apa yang dijelaskan oleh guru tersebut. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran ditandai dengan meningkatnya pemahaman konsep materi yang telah diajarkan.¹⁶

Teknologi turut berpengaruh terhadap dunia pendidikan yang mana teknologi saat ini sudah memasuki tahap digital. Sudah selayaknya pendidikan memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran baik sebagai sarana untuk mengakses informasi maupun sebagai penunjang dalam perkembangan teknologi ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan¹⁷. Menurut ahli yaitu Siahaan potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan TIK dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik, antara lain membantu dalam mencari informasi atau bahan pelajaran, mendekatkan jarak ruang dan waktu dalam interaksi guru dan murid efisiensi pembelajaran serta penyimpanan berbagai data dan informasi yang diperlukan.¹⁸

Oleh karena itu, memahami bahwa peserta didik pasti memiliki motivasi dalam melakukan proses pembelajaran. Motivasi belajar ini erat kaitannya dengan hasil belajar, Pendidik berewajiban mengembangkannya sebab pendidik dan peserta didik hidup pada sebuah keadaan yang begitu menghargai nalar juga

¹⁵ Hidayah Nurul, "Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional" Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5, No. 1, h. 142

¹⁶ Nurmala Dewi Ningsih, *Hasil Wawancara Guu kelas V MIN 4 Bandar lampung*, 25 November 2021, jam 12. 10 wib.

¹⁷ Nurul Hidayah dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 9 No. 1 (2022), h. 60.

¹⁸ Vika Palera, "Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik", *Journal of Mathematics Education (AJME)*, Vol. 1 No. 2, Desember 2019. h. 104.

berpikir dengan kritis. Pendidik mesti menolong peserta didik dikembangkan keahliannya berpikir kritis lewat strategi dan setting pembelajaran belajar dengan mendukung peserta didik dalam belajar dengan aktif pada terdapatnya video belajar interaktif berbasis TPACK ini menolong proses belajar daring juga luring dalam menaikkan motivasi belajar peserta didik pada diri seorang guna melaksanakan sesuatu khususnya pelajaran IPA di kelas V MIN 4 Bandar Lampung.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis TPACK terhadap motivasi peserta Didik” di MIN 4 Bandar Lampung.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, bahwa dapat dikemukakan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran dan belum bervariasi.
2. Penggunaan teknologi sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran masih sangat minim.
3. Peserta didik kurang termotivasi dalam proses belajar pada mata pelajaran IPA kelas V di MIN 4 Badar Lampung.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, supaya tidak meluas serta terfokus pada apa yang ingin diamati mengingat keterbatasan pengetahuan serta kemampuan penulis, maka masalah yang akan diteliti dilaksanakan pembatasan masalah yakni: bahwa dalam penelitian ini ingin mengetahui tentang pengaruh Video pembelajaran interaktif berbasis *Technological, pedagogical, and content knowledge* (TPACK) terhadap motivasi belajar Peserta didik. Motivasi belajar yang akan diteliti hanya ranah kognitifnya saja.

E. Rumusan Masalah

Berlandaskan keterangan latar belakang dengan ini perrumusan persoalan pada kajian ini yakni “ apakah terdapat pengaruh Video Pembelajaran Interaktif berbasis *Tecnological, Pedagogical, and Content Nowlage (TPACK)* terhadap motivasi belajar Kelas V MIN 4 Bandar Lampung.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian dalam masalah diatas dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh signifikan Video Pembelajaran Interaktif berbasis *Tecnological, Pedagogical, and Content Nowladge (TPACK)* Terhadap Motivasi Belajar” Kelas V MIN 4 Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Hasil Penelitian ini mampu dapat menjadi alat untuk menambah acuan ilmiah seta mencari objek amatan dibidang pendidikan yang mampu digunakan dalam acuan unruk penelitian berikutnya tentang pengaruh Video pembelajaran interaktif berbasis *Tecnological, Pedagogical, and Content Nowlage (TPACK)* terhadap motivasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPA.

2. Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan kajian ini dapat memberi keuntungan bagi pihak sekolah menjadi bahan evaluasi untuk mengupayakan menamba keterampilan dalam mengajar dan kemampuan guru dalam memberikan media pembelajaran yang untuk menambah minat peserta didik supaya proses pembelajaran lebih cocok pada kebutuhan peserta didik.

b. Bagi pendidik

Memberikan informasi dan inofasi baru kepada guru mengenai media pembelajaran Video interaktif berbasis *TPACK* terhadap motivasi belajar peserta didik,

c. Bagi Peserta didik

Bisa memberi kegunaan untuk peserta didik dengan usaha menaikkan motivasi belajar juga membuat peserta didik makin berkeinginan ikut pelajaran bahkan bisa menghilangkan kejenuhan juga menaikkan kemauan belajar lewat model supaya bisa ada peningkatan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti

Kegunaan pada diadakannya kajian ini yakni guna bertambahnya wawasan peneliti mengenai mencari pengaruh Video interaktif berbasis Tecnological, Pedagogical, and Content Nowlage (TPACK) terhadap motivasi pada mata pelajaran IPA dan peneliti sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S1 dalam ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian yang dilaksanakan mahapeserta didik, dosen juga instansi/ lembaga tentang kegunaan teknologi dan internet begitu banyak diperoleh baik pada kajian umum juga dalam pendidikan, tapi kajian mengenai pemakai Video Interaktif berbasis TPACK untuk media yang dengan khusus dan spesifik dipakai pada belajar begitu amat jarang peneliti temukan, pemakai Video ini dikiatkan pada pelajaran IPA dengan Daring juga Luring, melainkan guna ditnujangnya penelitian yang peneliti laksanakan, didapat sebagian referensi penelitian sebelumnya baik pada skripsi juga tesis yang sekiranya bisa dibantunya proses penelitian yang hendak peneliti laksanakan. Berikut karya kajian ini:

1. Penelitian Mayangsari Nikmatur Rahmi yang berjudul, "Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pai Peserta didik Smp Sepuluh November Sidoarjo"¹⁹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media video pembelajaran

¹⁹ Mayangsari Nikmatur Rahmi, "Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pai Peserta didik Smp Sepuluh November Sidoarjo," *jurnal iaiibrahimiy.ac.id*, no. 1 (2020). h. 28

sangat cocok digunakan sebagai media bantu guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perbedaan penelitian oleh mayang Nikmatur Rahmi pada penelitian ini yaitu:

- a. Variabel terikatnya dengan variable yang diukur hasil belajar sementara dlama kajian ini variabel terikatnya yakni motivasi belajar.
- b. Lokasi kajian dilaksanakan di SMP Sepuluh November Sidoharjo sementara dalam kajian dilaksanakan di MIN 4 bandar Lampung.

Kesamaan kajian pada Mayang Nikmatur Rahmi dalam penelitian ini dilihat pada variable yakni Video pembelajaran Interkatif.

2. Penelitian Femmy Nur Assyifa yang berjudul “Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak”.²⁰

Hasil Penelitian menyatakan bahwa Terdapat pengaruh segnifikan antara video pembelajaran interaktif mengenal warna terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Perbedaan penelitian Femmy Nur Assyifa dalam kajian ini ialah:

- a. Variabel terikatnya keahlian Kognitif Anak sementara variabel yang diukur yakni motivasi belajar.
- b. Lokasi kajian dilaksnakaan di TK Islam At-Taqwa Kota Bekasi dan penelitian ini dilaksnaakan di MIN 4 bandar Lampung.

Kesamaan kajian ini Femmy Nur Assyifa terletak di variable penelitiannya ialah Video pembelajaran Interkatif.

3. Penelitian Anggita Wahyu Widiya yang berjudul , “Pemakain Video Interaktif untuk Media belajar di Masa Pandemi “. ²¹

²⁰ Femmy Nur Assyifa “Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak,” *jurnal ilmiah Visi*, no 2 (2020), h. 137

²¹ Anggita Wahyu Widiya “Pemakain Video Interaktif untuk Media belajar di Masa Pandemi,” *jurnal Jendela Pendidikan*, no 1 (2021). H 19

Hasil kajian ini memperlihatkan bahwasanya memakai media interaktif berbentuk video membuat mudah belajar di masa pandemic.

Perbedaan kajian Anggita Wahyu Widiya dengan kanjian ini ialah:

- a. Variabel Y terikatnya Media di Masa Pandemi dan dalam penelitian ini variabel variabel terikatnya yakni motivasi belajar.
- b. Lokasi dilaksnakaan di SD Negeri Geblog semenatra dalam kanjian ini dilaksnaakan di MIN 4 bandar Lampung.

Kesamaannya pada Anggita Wahyu Widiya dalam penelitian ini dilihat pada variable kajiannya ialah *Video Pembelajaran Interkatif*.

4. Penelitian Mukholladah yang berjudul "*Pengaruh penerapan media video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan perkembangan bahasa di TK Islam Al-Maarif Singosari Malang*".²²

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media interaktif terhadap perkembangan bahasa di TK Islam Al-Maarif Singosari.

Perbedaan penelitian Mukholladah pada penelitian ini yaitu:

- a. Variabel yang diukur atau terikatnya untuk meningkatkan perkembangan bahasa dan penelitian ini variabel terikat yakni motivasi belajar.
- b. Lokasi dilaksnakan di TK Islam Al-Maarif Singosari Malang dan penelitian ini di MIN 4 bandar Lampung.

Kesamaan penelitian Mukholladah dengan penelitian ini dilihat di variable ialah *Video Pembelajaran Interkatif*.

²² Mukholladah berjudul "*Pengaruh penerapan media video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan perkembangan bahasa di TK Islam Al-Maarif Singosari Malang*". *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. (2018), h. 13*

5. Peneliitian Ahmad Fahrudin yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil belajar Fisika Peserta didik SMAN 1 Musi Rawas”.²³

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa media video pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media video pembelajaran sangat cocok digunakan sebagai media bantu guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perbedaan penelitian Ahmad Fahrudin pada penelitian ini yaitu:

- a. Variabel terikat guna menaikkan hasil belajar semnatar dalam penelitian ini yakni motivasi belajar.
- b. Lokasi dilaksnakan di SMAN 1 Musi Rawas dan penelitian di MIN 4 bandar Lampung.

Kesamaan kajian oleh Ahmad Fahrudin pada penelitian ini terletak di variable penelitiannya yaitu Video Pembelajaran Interkatif.

I. Sistematika penulisan

1. Bab I Pendahukuan mencakup ketegasan judul, latar belakang, identifikasi, rumusan kegunaan penelitian, kajian penelitian yang relavan dan sistematika penulisan
2. Bab II Kajian Pustaka yakni deskripsi teoritik juga kerangka berikir bahkan pengajuan hipotesis
3. Bab III Metodologi Penelitian ialah tempat dan waktu, pendekatan dan jenis penelitian, populasi sampel dan teknik pengumoulan data, definisi oprasional variabel, instrument penelitian, uji validitas dan reabilitas, data, ujia prasyarat analisis, uji hipotesis.

²³ Ahmad Fahrudin“Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil belajar Fisika Peserta didik SMAN 1 Musi Rawas”*jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*, no. 1 (2022), h. 209



BAB II LANDASAN TEORI

A. Video Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih terangsang untuk memperhatikan materi yang disampaikan sehingga tujuan dari materi akan lebih mudah tersampaikan ke dalam diri peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Video termasuk sebuah media yang begitu efektif dalam dibantunya proses belajar. Media video mempunyai daya tarik tersendiri sebab bisa membentuk kemauan belajar peserta didik.^{24,25}

Maka Video Pembelajaran Interaktif menurut Hamdan Husein Batubara mengemukakan bahwa video adalah dengan memvisualisasikan materi begitu efektif dalam dibantunya pendidik disampaikan materi dengan multimedia yang digunakan untuk memberikan gambaran berupa teks, grafik, suara, animasi dan berada dalam suatu perangkat lunak computer.²⁶ Menurut Turyati, Muchtarom, dan Winarno menyatakan bahwa Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan fungsi indera pendengaran dan penglihatan.²⁷ Video kaya hendak informasi juga tuntas sebab kehadiran peserta didik dengan langsung. Video bertambahnya dimensi baru pada belajar sejarah. Karena video bisa disajiikannya gambar bergerak juga bersuara dengan peserta didik. Keahlian

²⁴ Deri Firmansyah, Dicki Fauzi Firdaus, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III*,” Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 7 No. 2 (2020), h. 148.

²⁵ Diyah Ayu Setia Ningsih dan Happy Komikesari, “Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik,” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, Vol. 2 No. 2 (2019), h. 205

²⁶ Hamdan Husein Batubara, “*Media Pembelajaran efektif*” (Semarang: Fatawa Publishing, 2020)

²⁷ Marfi Ario dan Azmi Asra, “*Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral Pada Pembelajaran Flipped Classroom*,” *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 1, (2019), hal 22.

video dengan memvisualisasikan materi begitu efektif dalam dibantunya pendidik disampaikan materi dengan bersifat dinamis. Dikemaskan media video ini dikombinasikan pada animasi. Animasi yakni sebuah aktivitas penghidupan, digerakan benda diam. Sebuah benda diam diberi dorongan kekuatan, semangat juga emosi dalam menjadi hidup dan bergerak ataupun untuk berkesan hidup.²⁸

Menurut Nunuk Suryani menyatakan bahwa pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan pendidikan yang dilaksanakan secara terang dan sengaja dengan bertujuan menetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali dengan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri siswa atau peserta didik dengan teori pembelajaran yang digunakan.²⁹

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.³⁰ Media belajar bisa terbentuk rasa keinginan dengan peserta didik guna ikut aktivitas belajar.³¹

Sebagaimana juga di jelaskan dalam firman Allah, Al-Qur'an surat An Nahl ayat 89, yang berbunyi:

²⁸ Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno, "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi SitusPekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*," Jurnal Edukasi, Vol. 5 No. 1 (Juli 2018), h. 20.

²⁹ Nunuk suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2019), h. 3-5.

³⁰ Vika Palera dkk, "*Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik*," Journal of Mathematics Education (AJME), Vol. 1 No. 2 (2019), h. 107.

³¹ Nurul Hidayah, Riska Wahyuni, Anton Trihasnanto, "*Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia*". Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 7 No. 1 (2020), h. 60.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا
 عَلَى هَؤُلَاءِ وَتَزَلُّنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبَيَّنَّا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهْدًى وَرَحْمَةً
 وَنُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya: “(dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) unuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.” (Q.S An Nahl ayat 89).³²

Video pembelajaran interaktif adalah Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas Pendidikan. Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses atau aktivitas pembelajaran di sekolah, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik, pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menyediakan informasi pendidikan terkini kepada peserta didik, memberikan instruksi yang menarik.³³ Pendidik diinginkan bisa direncanakan belajar dengan menarik juga komunikatif dan pendidik dituntut dalam melaksanakan sebuah inovasi dalam pembuatan media belajar dengan bisa diwujudkan harapan pemerintah guna mencerdaskan anak bangsa. Pada upaya tercapainya belajar dengan optimal, tidak untuk dipengaruhi pada komunikasi dalam efektif, melainkan dipengaruhi pada

³² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung : Diponegoro, 2011), h. 277.

³³ Adi Prehanto dkk, “Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19”. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 5, No. 1 (2021), h. 33

media belajar yang pendidik pakai guna disampaikan materi belajar.³⁴

2. Karakteristik Video Pembelajaran Interaktif

Video belajar interaktif mengadakan materi pada ilustrasi visual juga audio dnegan begitu diinginkan guna lebih gampang dimengerti. Video belajar interaktif dipakai dengan proses belajar. Video ini, mengarah dalam konten (isi) pada interaktivitas, grafis, sound juga beragam teknik dalam dibantu ditambahnya ke peserta didik pada cepat. Karakteristik video belajar, ialah:

1. Clarity of Massage

Pada media video peserta didik bisa mengerti pesan belajar dengan lebih bearti juga informasi bisa diterima dalam utuh dengan begitu sendirinya informasi hendak disimpan pada ingatan jangka panjang juga sifatnya retensi.

2. Stand Alone

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3. User Friendly

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4. Representasi Isi

Materi mesti benar representatif, contohnya materi simulasi ataupun demonstrasi. Dalam dasarnya tiap materi bisa untuk media video.

³⁴Muttaqin dkk, “ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok bahasan Perkembangbiakan hewan untuk Peserta didik Kelas IV SD,*” Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, Vol. 11, No. 1, (2021), h. 2.

5. Visualisasi pada media
Materi dikemas dengan multimedia ada pada teks, animasi, sound, juga video tepat tuntutan materi. Materi yang dipakai sifatnya aplikatif, proses, susah dijangkau berbahaya jika langsung diuji cobakan, mempunyai tingkat akurat tinggi.
6. Memakai mutu resolusi yang tinggi
Tampilan berbentuk grafis media video dibuat pada teknologi rekayasa digital dalam resolusi tinggi melainkan support dalam tiap speech sistem komputer.
7. Bisa dipakai dengan klasikal ataupun individual
Video belajar bisa dipakai peserta didik dengan individual, bukan hanya di sekolah, melainkan di rumah. Bisa juga dipakai dengan klasikal pada jumlah peserta didik maksimal 50 orang. Ciri tambahan untuk video belajar interaktif yakni terdapatnya tambahan tombol navigasi yang bisa dipakai dalam mengoperasikan video belajar.³⁵

3. Tujuan Video Pembelajaran Interaktif

Dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring maupun luring yang mendukung system teknologi dalam guru melakukan pembelajaran pembuatan video pembelajaran dikarenakan melalui video pembelajaran dapat diakses, ditonton dan didengar peserta didik yang akan sangat efektif dalam proses penyampaian materi pelajaran yang disampaikan oleh masing-masing guru memakai media video dengan belajar untuk sarana edukatif yang efektif, Tapi titik simpul persoalan yang terjadi dengan pendidik yakni seperti apa teknik terbentuknya video belajar dengan nyaman, efektif, efisien juga mudah, maka bisa untuk sumber juga bahan belajar utamanya dengan berupa audio visual juga pada proses belajar dalam diberikan belajar inovatif memakai media video pada pendidik maka begitu para guru bisa video belajar ini guna membuat mudah sistem belajar yang dipakai pada peserta didik guna memotivasi tingkat kemauan dengan

³⁵ Rahma Nurfuati, Zahrina Amelia, "Pengembangan Model Video Interaktif Dalam Mengembangkan Keterampilan Toilet Training Pada Anak Usia 4-5 Tahun," Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 4, No. 2, (2020), h. 136.

belajar peserta didik menerangkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu dan dapat mempengaruhi sikap.³⁶

Tujuan pemakai Video belajar untuk belajar adapun tujuannya ialah:

1. Menerangkan juga membuat mudah disampaikan pesan supaya tidak begitu verbalistik
2. Diatasinya keterbatasan waktu, ruang, juga daya indera peserta didik bahkan instruktur
3. Bisa dipakai dengan sesuai juga beragam supaya memperoleh video yang bisa menaikkan motivasi dan efektivitas pemakainya dengan begitu dikembangkannya video mesti memperhatikan sebagian karakteristik juga criteria yakni:
 - a. Clarity of Message pada media video peserta didik bisa mengerti pesan dengan lebih berarti juga informasi bisa diterima dengan utuh maka begitu sendirinya informasi akan tersimpan pada ingatan.
 - b. Stand Alone. Video berkembang tidak bergantung dalam bahan ajar lain.
 - c. User Friendly. Media video memakai bahasa yang sederhana, gampang dipahami, juga memakai bahasa umum. Representasi Isi Materi mestibenar representatif, contohnya materi simulasi atau demonstrasi. Dalam dasarnya materi baik sosial juga sains bisa dibuat untuk media video.³⁷

4. Manfaat Video Pembelajaran Interaktif

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak

³⁶ Husniyatus Salamah Zaniyati, " *Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi*," Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam STAI Syichona Moh, Vol 12, No. 1,(2021),h.89.

³⁷ Ahmad Qorib, Husniyatus Salamah Zaniyati, "*Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi*," Jurnal Pendidikan dan Pranata islam STAI Syaichona Moh. Chilil Bangkalan, Vol. 12 No. 1 (2021), h. 91.

bosan dan tidak jenuh dalam pembelajaran dengan memanfaatkan video pembelajaran interaktif antara guru dan peserta didik yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar dan minat peserta didik
- f. Video pembelajaran memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Video pembelajaran interaktif dapat menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap materi belajar .³⁸

5. Kelebihan dan kekurangan Video Pembelajaran Interaktif

a. Kelebihan Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif jelas mempunyai banyak kelebihan yaitu untuk media belajar dalam maksud dibantunya guru melaksanakan proses belajar mengajar di era covid-19 ini bisa juga dibantunya dengan belajar tatap muka, maka media video ini tujuannya supaya proses belajar akan makin gampang ditangkap, dimengerti, peserta didik bahkan merangsang imajinasi, perasaan juga keinginan peserta didik dnegan belajar interaktif bisabertambahnya kemauan peserta didik sebab bisa menyimak juga melihat gambar.³⁹

b. Kekurangan Video Pembelajaran Interaktif

Video Pembelajaran Interaktif slain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan. Kekurangan video pembelajaran interktif yaitu Waktu yang dipakai dibuatnya vidio bisanya relatif lama sebab mesti diulang sebagaimana media juga sedikit ditekankan perlunya keseimbangan proses materi,

³⁸ Jenny Ramadona Putri Ardi Yudha dan Sri Sundari, "Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahapeserta didik," *Journal of Telenursing (JOTING)* Vol. 3, No. 2, (2021),h. 538.

³⁹ Kiki Ida Dwijayanti dan Suhartiningsih, "Pembuatan Media Video Pembelajaran Interaktif Teknik Pemijatan Pada Wajah Di Smk," *Jurnal Syntax Idea*, Vol. 3, No. 1, (2021),h. 145-146.

kemudian komunikasi untuk sifatnya satu arah maka begitu mengajar mesti lebih kreatif. Biaya relatif mahal. membutuhkan alat elektronik mislakan hp.⁴⁰ Selain itu kegiatan belajar yang memerlukan waktu yang akan mengganggu pembelajaran lain apabila persiapan kurang baik.

B. Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)

1. Pengertian TPACK

TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge) menurut Made Hery Santoso mengemukakan bahwa salah kerangka yang mengintegrasikan antara pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi dan pengetahuan konten dalam suatu pembelajaran. Pada gambar di bawah ini, bisa dilihat bahwa Diagram TPACK mencakup tiga kategori yakni Pedagogical Knowledge (PK) yang mengajarkan bagaimana caraguru mengajarkan materi pembelajaran, penggunaan model dan metode yang tepat yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, Content Knowledge (CK) merupakan materi apa yang akan dipelajari nantinya, dan Technological Knowledge (TK) bagaimana menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.⁴¹

Menurut Sukaesih et al menerangkan bahwasanya untuk cara memakai media dan teknologi dengan didukung kegiatan belajar yang telah usang ataupun lama dipakai maka begitu anak semangat dengan menerima pembelajaran sebab pendidik dalam abad 21 ini mesti mempunyai keahlian belajar teknologi dan pedagogik atau dikenal TPACK (Techonological Pedagogikal Conten Knowladge) itu sendiri termask suatu kerangka konseptual penyatuan pada wawasan teknologi, pedagogi dan konten (materi) dengan

⁴⁰ Anggita Wahyu Widiya dkk, "Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi," Jurnal Jendela Pendidikan, Vol. 1, No. 4 (2021), h. 298.

⁴¹ Made Hery Santoso, safitry Wahyuni, I Wayan Sastra Gunanda, "Intergrasi Teknologi dalam Pembelajaran Daring Guru-guru di Indonesia, (Bali : Nilacakra, 2022), h. 7.

terus berkaitan. Pembelajaran dalam abad 21 dituntut guna dikembangkannya kemajuan teknologi di bagian pendidikan. Hal ini artinya supaya peserta didik mempunyai dan menguasai keilmuan, keahlian, berpikir kritis, kreatif, juga komunikasi pada efektif, diambilnya keputusan, penyelesaian persoalan juga dikembangkannya keahlian pada keperluan. Proses belajar ketika ini mencerminkan makin maju teknologi dan komputer yang terintegrasi pada kurikulum. Berkembangnya zaman modern ini mewajibkan pendidik mesti menaikan wawasan juga pemahaman belajar tepat pada perkembangan peserta didik sejalan pada berkembangnya teknologi informasi juga kounikasi yang pesat. Pemakain dengan belajar di sekolah hendak membuat mudah disampaikannya materi yang abstrak. Pada diwujudkannya hal ini dengan ini belajar berbasis TPACK bisa dibantunya pada kemajuan pendidikan, sebab mengintegrasikan wawasan Teknologi (Technological Knowledge), Pedagogi (Pedagogy Knowledge), juga pengetahuan Konten pada suatu konteks belajar.⁴²

TPACK adalah pengetahuan yang penting untuk pengembangan keterampilan profesional guru dengan pengetahuan guru tentang bagaimana memfasilitasi pembelajaran peserta didik dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogik dan teknologi. Maka dengan begitu, pola mengembangkan kompetensi TPACK termasuk suatu gagasan yang begitu diperlukan guna menaikan kualitas belajar tepat pada tuntutan juga perubahan yang terjadi pada perkembangannya sudah jadi keangka kerja yang digunakan untuk juga menganalisis pengetahuan guru dengan intergerasi teknologi dalam pembelajaran yang wajib mempunyai keahlian pedagogic, ialah dengan

⁴²Rebica Afsari dkk, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Tpack Dalam Materi Pecahan Untuk Peserta didik Kelas IV Sd," SEJ (School Education Journal), Vol. 11 No. 4 (2021), h. 340.

dikembangkannya kurikulum silabus juga perencanaan belajar untuk alat tujuan pendidikan tercapai.⁴³

2. Indikator TPACK

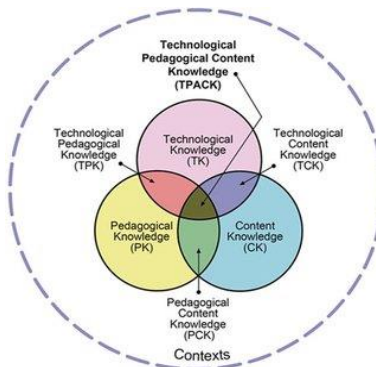
Berikut tahapan guna mengukur TPACK ialah:

- 1) CK (Content Knowledge) yakni wawasan pendidik pada bahan ajar ataupun materi yang hendak diterangkan dengan peserta didik.
- 2) PK (Pedagogical Knowledge) yaitu pengetahuan dengan dalam pendidik yang berhubungan pada proses juga praktik maupun metode belajar mengajar.
- 3) PCK (Pedagogical Content Knowledge) yakni mengajar dengan efektif yang diaplikasikan pedagogi juga bahan ajar.
- 4) TK (Technological Knowledge) yakni wawasan pendidik pada teknologi yang mendukung aktivitas belajar.
- 5) TCK (Technological Content Knowledge) yaitu wawasan dengan memberi metode ataupun gaya baru pada penyampaian bahan ajar dalam spesifik.
- 6) TPK (Technological Pedagogical Knowledge) ialah pengetahuan memakai teknologi yang bervariasi dengan pengajaran.
- 7) TPACK (Technological Pedagogical Content and Knowledge) ialah wawasan pendidik dengan mengintegrasikan teknologi guna proses pedagogi pada konteks apapun.⁴⁴

Content knowledge perlu sebab keahlian ini menentukan cara kekhasan berfikir pada disiplin ilmu dalam tiap kajiannya.

⁴³Muhammad Syahril dkk, "Implementasi Problem Based Learning Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tematik Peserta didik SD," Journal of Teacher Professional, Vol. 3 , No. 3 (2021),h. 454.

⁴⁴ I Putu Mas Dewantara, " ICT & Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21 " (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2021), h. 41- 43.



Gambar1. Langkah-langkah TPACK

3. Kelebihan dan kekurangan TPACK

Mengajar merupakan aktivitas kompleks yang melibatkan berbagai jenis pengetahuan. Aktivitas mengajar didasari dengan pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan (content knowledge), cara mengajarkan suatu materi (pedagogical knowledge), dan pengetahuan tentang penggunaan berbagai teknologi (technological knowledge) yang ketiganya memiliki persinggungan untuk dapat mendukung satu di antara lainnya dalam pembelajaran yang dilakukan secara meningkatkan hasil pembelajaran. Kelebihan dari TPACK bisa memfokuskan pendidik dengan beradaptasi pembelajarannya gunadibantunya peserta didik dengan belajar teknologi pastinya ketika mereka belajar dalam memakai teknologi itu. Pendidik memerlukan wawasan yang baik mengenai keahlian teknologi tertentu dalam dibantunya peserta didik dengan belajar topic tertentu ataupun keahlian pada bantuan teknologi. Dalam sudut pandang ini dengan wawasan teknologi bukan Cuma mengarah dengan keahlian instrumental yang diperlukan guna mengoperasikan suatu teknologi melainkan menyiratkan wawasan mengenai keahlian teknologi dalam tercapainya tujuan pribadi juga professional. TPACK juga memiliki Kekurangan yaitu dalam pembelajaran guru kurang menguasai pengetahuan teknologi dalam menyusun instruksi pembelajaran serta kurangnya dalam memberikan paradig pembelajaran karna pemanfaatan teknolgi

sekarang juga berpengaruh dalam membantu peserta didik dalam mendukung wawasan belajar.⁴⁵

C. Motivasi Belajar

1. Arti Motivasi Belajar

Motivasi menurut Endang Tatik Lestari bahwa motivasi adalah sebuah konstruksi teoretis untuk menjelaskan inisiasi, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku, terutama perilaku yang diarahkan pada tujuan dengan timbulnya perasaan atau reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar awalnya pada tujuan yang akan dicapai pada tiap seorang. Sedangkan menurut Djamarah dikutip dalam buku motivasi adalah suatu perubahan energy dalam pribadi seseorang dalam perasaan untuk mencapai tujuan tertentu.⁴⁶ Yang menjadi faktor penentu nampaknya tidaknya dorongan pada diri individu guna tercapainya tujuan ialah motivasi belajar dimana ditandai pada kesadaran dengan belajar, semangat tinggi juga perhatian pada proses belajar, bisa dikatakan motivasi belajar yang tinggi itu seseorang berpendirian kuat dan memiliki tujuan dengan penuh semangat yang tinggi.

Motivasi belajar adalah bahwa suatu daya, dorongan atau kekuatan dari dalam diri peserta didik (intrinsik) dari luar diri peserta didik untuk melakukan sesuatu, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar. Sedangkan Sardirman menyatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif peserta didik yang bersumber dalam dirinya sendiri untuk menjadi orang yang terdidik.⁴⁷ Belajar kegiatan pokok usaha yang dilakukan untuk merubah sikap

⁴⁵ Imam Fitri Rahmadi, "Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21," Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Vol. 6 No. 1 (2019), h. 66.

⁴⁶ Endang Tatik Lestari, "Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar" (Yogyakarta : CV Budi Otomo, 2020), h. 4.

⁴⁷ Ibid., h. 6.

dan tingkah lakunya dan Seorang guru yang mampu mendesain situasi pembelajaran yang mampu mengeksplotasi kemampuan peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi belajar serta menghilangkan perspeektif bahwa peserta didik kurang mmerhatikan ketika guru menjelaskan Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga peserta didik berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Oleh karena itu sangatlah tepat apabila guru menggunakan berbagai macam metode dan pendekatan pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan sehingga merangsang peserta didik untuk belajar, jadi keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada keefektifan proses pembelajaran berlangsung.⁴⁸

2. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi Seseorang yang memiliki motivasi belajar akan terlihat dari bagaimana sikapnya dalam kegiatan belajar Adanya motivasi belajar yang tinggi akan membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar sehingga akan dengan mudah mendapatkan hasil belajar yang maksimal, Dr. Hamzah B. Uno mengemukakan bahwa indikator peserta didik atau peserta didik yang memiliki motivasi belajar diantaranya:

1. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
2. Adanya hasrat dan keinginan belajar
3. Adanya harapan dan cita- cita
4. Adanya penghargaan dalam belajar

⁴⁸Wangsit Rigusti dan Heni Pujiastuti, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Matematika Peserta didik,” Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 4, No. 1, (2020), h. 3-4.

5. Adanyalingkungan belajar yang kondusif
6. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar ⁴⁹

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Kegunaan Motivasi pada proses pembelajaran yakni:

1. Mendorong peserta didik dalam beraktivitas, tingkah laku tiap orang dikarenakan dorongan yang Nampak dikenal dengan motivasi. Besar kecilnya semangat individu dalam bekerja begitu ditentukan pada besar kecilnya motivasi orang itu. Semangat peserta didik dengan mengatasi tugas yang diberi pada pendidik tepat waktu juga ingin memperoleh nilai yang baik sebab peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar.
2. Sebagai pengarah, tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Karna Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian peserta didik dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang berfungsi bagi tujuan yang hendak dicapainya.⁵⁰

⁴⁹ Hamzah B. Uno, “ *Teori Motivasi dan pengukurannya analisis dibidang pendidikan*” (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2018), h.

⁵⁰ Anis Fuadah, “*Pembelajaran Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Anak*” (Praya : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia), h. 36-37.

Materi IPA

1. Mengenal Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Mengenal Organ Tubuh Manusia dan Hewan merupakan salah satu tema 6 yang ada di buku TEMATIK (kurikulum 2013) Kelas 5, didalamnya mencakup beberapa mata pelajaran termasuk pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA membahas mengenai hubungan antara bentuk juga kegunaan tubuh dalam hewan dan tumbuhan bahkan perlunya menjaga kelestarian sumber daya alam dilingkungan.

a. Subtema 3 (cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan)

Pada subtema 3 (Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan) peneliti difokuskan dengan pelajaran IPA. dalam pelajaran IPA salah satunya membahas mengenai subtema 3 bagian pelajaran IPA memiliki materi:

- a. Bagian – bagian Tumbuhan dan Fungsinya
- b. Fotosintesis
- c. Manusia, Hewan, dan Tumbuhan memerlukan makanan.⁵¹

D. Kerangka Berfikir

Sumbernya pada teori teori yang telah diterangkan, berikutnya dilaksanakan penyelidikan dengan teliti juga disusun pada persoalan yang memperoleh paduan atau campuran mengenai hubungan variable itu, berikutnya dipakai guna perumusan hipotesis.

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan melalui berbagai macam proses belajar.⁵² Dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memiliki peran yang membimbing serta membuat

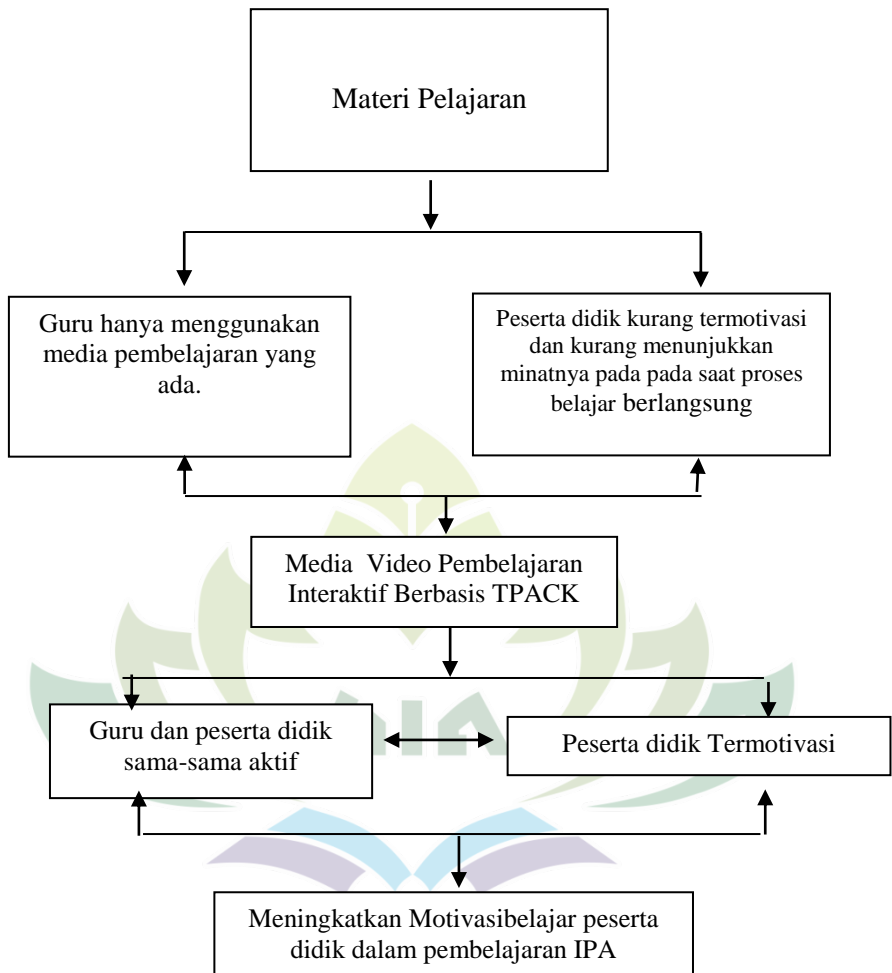
⁵¹ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Mengenal Organ Tubuh Manusia dan Hewan Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Jakarta :pusat Kurikulum dan Perbukuan,2016) h.112.

⁵² Udin S. Winataputra dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Banten: Penerbit Universitas Terbuka, 2019), h. 5.

peserta didik bersemangat dan termotivasi atas pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan memberikan sarana belajar dalam peserta didik supaya tercapainya tujuan belajar. Pendidik mempunyai tugas dalam diawasinya sebuah hal yang untuk didalam belajar berlangsung juga disusunnya proses menaikan peserta didik. Melainkan dengan proses belajar pendidik semestinya lebih menentukan media belajar yang baik dalam menaikan kemauan belajar peserta didik pada keadaan pandemic ketika ini untuk tujuan belajar yang diinginkan dan terlaksana.

Media belajar yang diapaki dan sesuai dipakai guna diatasnya kurang dan tujuan belajar dicapai ialah video pembelajaran interaktif berbasis TPACK terhadap motivasi peserta didik khususnya pada pelajaran IPA, melalui media video pembelajaran Interaktif berbasis TPACK pada proses belajar mengajar diharapkan mampu menciptakan pemblajaran yang aktif juga ada kaitannya baik antara pendidik pada peserta didik, juga lainnya. Keterangan dengan jelas tentang kerangka berfikir dalam kajian ini, bisa digambarkan dalam gambar 1 ialah





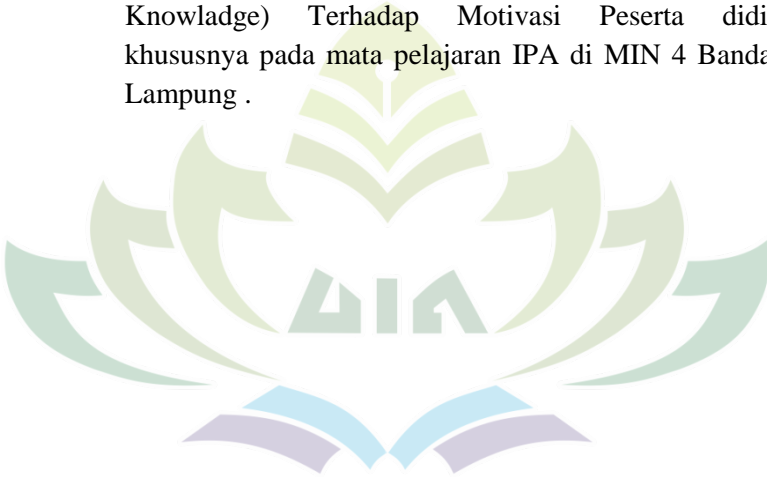
Gambar 2.
Kerangka Berfikir Penelitian

F. Hipotesis

Hipotesis yakni dugaan sementara pada rumusan persoalan dalam kajian, dimana rumusan kajian ini telah menerangkan pada wujud kalimat pertanyaan. Artinya sementara sebab jawaban yang diberi baru berlandaskan teori relevan, belum berlandaskan bukti empiris yang diperoleh lewat dikumpulkannya data. Maka dengan begitu penulis mengajukan hipotesis ialah:

Berlandasan rumusan persoalan guna kajian pengaruh Video belajar Interkatif Berbasis TPACK ((Techonological Pedagogical Content Knowladge) pada Motivasi Peserta didik terkhsuus dengan pelajaran IPA di MIN 4 bandar Lampung.

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh Video Pembelajaran Interkatif Berbasis TPACK (Techonological Pedagogikal Content Knowladge) Terhadap Motivasi Peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA di MIN 4 Bandar Lampung,
- H_1 : Terdapat pengaruh Video Pembelajaran Interkatif Berbasis TPACK (Techonological Pedagogikal Content Knowladge) Terhadap Motivasi Peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA di MIN 4 Bandar Lampung .



DAFTAR RUJUKAN

- Afsari Rebica dkk. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Tpack Dalam Materi Pecahan Untuk Peserta didik Kelas IV Sd*. SEJ (School Education Journal), Vol. 11 No. 4.
- Agustien Relis Nurul Umamah, Sumarno. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi SitusPekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*, " Jurnal Edukasi, Vol. 5 No. 1.
- Anggita Wahyu Widiya dkk. (2021). *Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi*. Jurnal Jendela Pendidikan, Vol. 1, No. 4.
- Anis Fuadah (2022). *Pembelajaran Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Anak*. Praya : Pusat pengembangan pendidikan dan penelitian Indonesia. h. 36-37.
- Arafat Maulana dan Nashran Azizan. (2021). *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thingking Skills)*, Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Ario Marfi dan Azmi Asra. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral Pada Pembelajaran Flipped Classroom*. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 1.
- Assyifa Femmy Nur dkk. (2020). *Pengaruh Video Pembelaja Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognuuy Anak*", Jurnal Ilmiah PTK PNF, Vol. 5 No. 2.
- Kuniawan Asep (2019). *Metodologi peneitian pendidikan* . Bandung: Remaja Rosdakarya..
- Gusman Lesmana. (2021). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Diyah Ayu Setia Ningsih dan Happy Komikesari(2019). *Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan*

Saintifik. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, Vol. 2 No. 2, h. 205

Dwijayanti Kiki Ida dan Suhartiningsih. (2021). *Pembuatan Media Video Pembelajaran Interaktif Teknik Pemijatan Pada Wajah Di Smk*, Jurnal Syntax Idea, Vol. 3, No. 1.

Endang Tatik Lestari. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta : CV Budi Otomo, 2020.

Firmansyah Deri, Dicki Fauzi Firdaus. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 7 No. 2.

Fitriyah Chumi Zahroul dkk. (2021). *Pelatihan Penyusunan Rpp Berbasis Tpack Menggunakan Model Blended Learning Bagi Guru Sd*. Journal of Social Empowerment, Vol. 6, No. 2.

Hamzah B Uno (2018). *Teori Motivasi dan pengukurannya Analisis dibidang Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Fitriyani Yani dkk. (2020). *Motivasi Belajar Mahapeserta didik Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Kependidikan, Vol.6, No.2.

Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran efektif*, Semarang: Fatawa Publishing, 2020.

Harahap Neni Fitriana dkk. (2021). *Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Peserta didik*, Indonesian Journal of Intellectual Publication, Vol.1, No.3.

Hidayah Nurul dan Rizki Nur Khalifa . *PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*” Yogyakarta:Pustaka Pranala, 2019.

_____. (2022) , *“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI”*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 9 No.1.

_____. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan*

Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia,” Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 7 No. 1.

_____. (2018), “*Analisis Kesiapan Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional*” Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 5, No. 1, h. 142

I Putu Mas Dewantara, 2021. *ICT & Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21*. Yogyakarta : CV Budi Utama).

Made Hery Santoso, safitry Wahyuni, I Wayan Sastra Gunanda. *Intergrasi Teknologi dalam Pembelajaran Daring Guru-guru di Indonesia*. Bali : Nilacakra, 2022.

Muawanah Eis Imroatul dan Abdul Muhid. (2021). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Selama Pandemi Covid – 19*, Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha, Vol. 12 No. 1.

Muttaqin dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok bahasan Perkembangbiakan hewan untuk Peserta didik Kelas IV SD,”* Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Vol. 11, No. 1.

Palera Vika. (2019). *Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik*. Journal of Mathematics Education (AJME), Vol. 1 No. 2.

Prehanto Adi dkk. (2021). *Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19*. Indonesian Journal of Primary Education, Vol. 5, No. 1.

Putra Pratama Aldo. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1.

Putri Ardi Yudha Jenny Ramadona dan Sri Sundari. (2021). *Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi*

Mahapeserta didik, Journal of Telenursing (JOTING) Vol. 3, No. 2.

Qorib Ahmad, Husniyatus Salamah Zaniyati. (2021). *Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi*, Jurnal Pendidikan dan Pranata islam STAI Syaichona Moh. Chilil Bangkalan, Vol. 12 No. 1.

Rahma Nurfuati, Zahrina Amelia. (2020). *Pengembangan Model Video Interaktif Dalam Mengembangkan Keterampilan Toilet Training Pada Anak Usia 4-5 Tahun*,” Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 4, No. 2.

Rahmad Imam Fitri. (2019). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21*,Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Vol. 6 No. 1.

Ramadhan Agung dan Tien Aminatun. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Dipadu Media Video terhadap Minat Belajar Peserta didik*. Vol. 4 No. 3.

Rigusti Wangsit dan Heni Pujiastuti. (2020). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Matematika Peserta didik*,Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 4, No. 1.

Rinaldi Achi dkk. (2020). *Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Bogor: PT Penerti IPB Press.

S. Udin Winataputra dkk. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.

Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

_____. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta,2019.

Suryani Nunuk dkk. (2019). *Media Pemelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Syachtiyani Wulan Rahayu dan Novi Trisnawati. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Di Masa*

Pandemi Covid-19”, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 2 No. 1.

Syahril Muhammad dkk. (2021). *Implementasi Problem Based Learning Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tematik Peserta didik SD*. Journal of Teacher Professional, Vol. 3 , No. 3..

Wijaya Tommy Tanu dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Tpack Pada Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Hawgent Dynamic Mathematics Software*. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, Vol. Vol. 3, No. 3.

Wina Sanjaya, (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana.

Yuanta Friendha. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta didik Sekolah Dasar*”. Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.1 No.2.

Zaniyati Husniyatus Salamah. (2021). *Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi,*” Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam STAI Syichona Moh, Vol 12, No. 1.