

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan globalisasi teknologi, informasi dan komunikasi terus tumbuh bersamaan dengan tuntutan kebutuhan zaman, dimana pada zaman ini telah membawa kita pada masa digital. Suatu masa dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan cepat, teknologi dan informasi mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, yang mempengaruhi kehidupan manusia disegala bidang, tidak terkecuali dunia pendidikan. Berbagai tata cara pembelajaran inovasi dan bereksperimen akan dilakukan oleh guru buat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>1</sup>

Siswa belajar disekolah biasanya tatap muka, Dalam jangka waktu yang lumayan lama siswa belajar secara daring dengan segala kendala yang mereka hadapi mulai dari tidak memiliki *handphone*, kuota internet minimalis dengan harga yang mahal, jaringan internet lambat/bermasalah, media pembelajaran yang dominan monoton dan membuat para murid merasa bosan atau jenuh, proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-center*), Karakter maupun perilaku siswa susah dipantau, pembelajaran tidak bisa berlangsung secara interaktif, pembelajarannya cenderung berbentuk tugas online. Dari segitu banyaknya hambatan yang dialami sehingga

---

<sup>1</sup> M. Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Pembelajaran Based Learning* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hal. 45.

penyerapan materi pelajaran sangat minimum, serta evaluasi yang dilakukan guru kurang berintegritas.

Sekarang siswa sudah diizinkan belajar tatap muka disekolah. Kebiasaan siswa selama belajar daring tentu akan mempengaruhi cara belajar siswa. Siswa yang dulunya tidak nyaman dengan teknologi, sudah beralih menjadi kebutuhan akan teknologi.<sup>2</sup> Dalam kesehariannya mereka tidak bisa lepas dari teknologi namun malas melakukan belajar daring. Hal ini karena mereka lebih sering menggunakan gadget mereka untuk bermain game dan untuk bersosial media dari pada sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian Rukiana menunjukkan bahwa kesulitan belajar siswa selama pembelajaran daring pada kategori sedang. Adapun karakteristik kesulitan belajar yang dialami oleh siswa diantaranya: 1) Perhatian siswa mudah teralihihkan oleh hal disekitar sehingga kurang fokus saat belajar; 2) Materi pelajaran sulit dipahami walau sudah berusaha mempelajarinya; 3) Kurang mampu berkonsentrasi saat belajar; 4) Membutuhkan tambahan waktu untuk menyelesaikan tugas; 5) Mudah mengantuk/bosan saat belajar sendiri.

Model pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi tercapainya sasaran belajar, oleh sebab itu guru perlu memilih model yang tepat dari sekian banyak model pembelajaran, jangan menggunakan model pembelajaran berdasarkan kebiasaan akan tetapi berdasarkan materi dan

---

<sup>2</sup> sKemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013), hal. 12.

sasaran yang akan dicapai.<sup>3</sup> Setiap siswa memiliki keunikan masing-masing dalam berbagai hal, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap model pembelajaran yang akan digunakan tidak dapat diabaikan. Kompetensi guru yang diharapkan tidak lepas dari keterampilan abad 21 yang harus dimiliki baik oleh guru maupun peserta didik. Kehadiran guru dalam pembelajaran abad 21 sangat diperlukan untuk menjamin terjadinya proses pembelajaran yang bermakna, berkarakter, dan memiliki orientasi pengembangan keterampilan-keterampilan penting abad 21. Keterampilan Abad 21 merupakan keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki peserta didik agar dapat *survive* di era revolusi industri 4.0 sekarang ini, dan berhasil di masa yang akan datang. Pujiriyanto mengemukakan bahwa keterampilan abad 21 ini terdiri dari; *Creativity Thinking and innovation, Critical Thinking and Project Solving, cross-cultural understanding, media literacy, information and communication skill, computing and ICT literacy, life and career skill*.<sup>4</sup>

Selain itu, sistem pembelajaran abad 21 merupakan suatu pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntut sekolah mengubah pendekatan pembelajaran, yakni yang berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Menurut Priyatmojo, *Student Center Learning (SCL)* adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta

---

<sup>3</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 70.

<sup>4</sup> Wolfok, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), hal. 88.

didik di pusat kegiatan pembelajaran dimana siswa berperan aktif mengembangkan kemampuannya untuk berpikir kreatif dan inovatif. Pembelajaran abad 21 menuntut pendidik untuk mampu mengajar dan melakukan pengelolaan kegiatan kelas secara efektif, dan juga mampu membangun hubungan efektif dengan peserta didik dan komunitas di sekolahnya, mampu menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran, dan guru dalam hal ini menyiapkan dan memaksimalkan kompetensi yang harus dimiliki sebelum melaksanakan pembelajaran.

Pendidikan Indonesia menerapkan kurikulum yang terintegrasi dengan kurikulum 2013 yang bertujuan supaya mampu meningkatkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh siswa lewat upaya meningkatkan serta mengembangkan sikap, pengetahuan serta keterampilan. Kurikulum 2013 menuntut aktivitas pembelajaran dalam bentuk *student centered learning* ataupun suatu bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa sebaliknya guru berfungsi selaku fasilitator. Guru merupakan unsur yang sangat penting dalam proses ini karena memiliki tugas dan tanggung jawab yang cukup berat dimana guru harus merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan pada realitanya didalam penerapan disekolah-sekolah masih banyak terlihat belum bisa terlaksana dengan baik, belum sesuai dengan apa yang menjadi sasaran atau target dari pemerintah.<sup>5</sup> Pada mulanya guru dalam mengajar hanya mencermati dari segi aspek materi

---

<sup>5</sup> Y.M. Rahayu, "Pengaruh perubahan kurikulum 2013 terhadap perkembangan peserta didik," *Jurnal Logika*, XVIII.3 (2017), 22–42.

pelajaran dan aspek pedagogik saja, tetapi saat ini guru juga wajib melihat perkembangan teknologi.

Guru dituntut untuk sanggup dan dapat menggunakan serta mengikuti perkembangan yang ada dimasa digital ini. Untuk itu guru wajib sanggup mengkolaborasikan antara materi, pedagogik serta teknologi yang sangat diperlukan pada masa sekarang ini. Kejelian guru dalam pengintegrasian antara materi, pedagogik dan teknologi dengan menggunakan metode serta model pembelajaran untuk kondisi saat ini dari mulanya belajar secara tatap muka ke daring, sekarang dari daring ke tatap muka membuat guru harus mampu mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien agar siswa lebih bersemangat nyaman dan senang dalam mengikuti pembelajaran untuk menghasilkan nilai belajar yang maksimal.

Salah satu faktor dalam keberhasilan peserta didik adalah mutu dari guru (pendidik). Guru professional sangat dibutuhkan untuk menghasilkan peserta didik yang bermutu. Salah satu tujuan Pendidikan Nasional yakni dengan meningkatkan kecerdasan bangsa. Pendidikan dapat menciptakan manusia yang berkemampuan dan berkualitas.<sup>6</sup>

Pelaksanaan proses pendidikan dibutuhkan seorang pengajar atau guru yang berkualitas dan profesional yang mampu berperan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Dengan demikian seorang guru harus memiliki 4 kompetensi yaitu: kompetensi profesional, kompetensi pedagogik,

---

<sup>6</sup> Hanifa Zulfitri, Ndy Putri Setiawati, dan Ismaini, "Pendidikan Profesi Guru (PPG) sebagai Upaya Meningkatkan Profesionalisme Guru," *LINGUA, Jurnal Bahasa & Sastra*, 19.2 (2019), 130–36.

kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Satya Sastraharing mengemukakan bahwa Kurikulum berisi pembelajaran yang humanistik harus menyediakan ruang bagi eksplorasi masalah kemanusiaan, membantu peserta didik menghadapi masalah kehidupan sehari-hari. Kurikulum Humanistik memberikan solusi untuk mendidik anak didik menemukan jati diri mereka masing masing. Dengan adanya kurikulum Humanistik anak didik di ajarkan untuk menunjukkan potensi sifat kemanusiaannya sebagai individu yang tidak tersentuh oleh kurikulum lain. Karena itu, menurut Setyawan perlu dikembangkan pembelajaran tentang proses dikeahlian yang dibutuhkan untuk menghadapi masa depan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu menggunakan model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan pendekatan cara belajar peserta didik aktif. Karena pembelajaran konvensional tidak akan mempengaruhi prestasi belajar maksimal. Usaha yang dapat membuahkan hasil belajar yang maksimal adalah kegiatan belajar aktif. Dengan pembelajaran aktif, peserta didik terlatih untuk menemukan sendiri berbagai konsep yang di pelajari secara menyeluruh (*holistic*).<sup>7</sup>

Proses pengalaman belajar yang dirancang oleh guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi peserta didik. Keberhasilan pembelajaran akan tercapai tujuannya apabila guru dapat menyampaikan materi dengan baik menggunakan model pembelajaran yang tepat. Untuk itu dalam

---

<sup>7</sup> I Wayan Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2019), 29 <<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>>.

proses pembelajaran guru harus membuat peserta didik berperan aktif agar pembelajaran tidak terlihat monoton yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran yang tepat. Hal ini model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas. Dengan model tersebut guru dapat membantu peserta didik mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide diri sendiri salah satunya dengan pembelajaran *Project Based Learning*.<sup>8</sup>

Metode *Project Based Learning* merupakan penyempurnaan dari metode *Problem Based Learning*. *Project Based Learning* adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan problem otentik yang terjadi sehari-hari melalui pengalaman belajar praktik langsung dimasyarakat. Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki keunggulan yang sangat penting dan bermanfaat bagi siswa, namun model pembelajaran *Project Based Learning* sangat jarang digunakan oleh guru, karena memang dalam prakteknya memerlukan persiapan yang cukup dan pengerjaannya lama. Mulyasa mengatakan *Project Based Learning*, atau *PJBL* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi. Model ini juga bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang

---

<sup>8</sup> Shannon Guerrero, "Technological Pedagogical Content Knowledge in the Mathematics Classroom," *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 14.4 (2014), 132–39 <[http://www.ipbl.edu.my/portal/penyelidikan/jurnalpapers/jurnal2017/2\\_Tay\\_MG.pdf](http://www.ipbl.edu.my/portal/penyelidikan/jurnalpapers/jurnal2017/2_Tay_MG.pdf)>.

mengintegrasikan serbagai subyek (materi) kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Pengintegrasian teknologi untuk mendukung strategi pembelajaran dalam pembelajaran sangat dibutuhkan, dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Kompetensi *Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. *TPACK* merupakan pengetahuan yang penting untuk pengembangan keterampilan profesional guru. Oleh sebab itu, pola pengembangan kompetensi *TPACK* merupakan sebuah pemikiran yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tuntutan dan perubahan yang terjadi.<sup>9</sup>

*Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)* adalah pengetahuan guru tentang bagaimana memfasilitasi pembelajaran siswa dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogik dan teknologi. *TPACK* dikenal di dalam bidang penelitian pendidikan sebagai *framework* (kerangka kerja/kerangka teoritis) dalam mendesain model pembelajaran dengan mengintegrasikan tiga aspek utama yaitu teknologi, pedagogik, dan *content*. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* merupakan kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran dan teknologi. Hal inilah yang

---

<sup>9</sup> Suzy Cox dan Charles R. Graham, "Diagramming TPACK in practice: using and elaborated model of the TPACK framework to analyze and depict teacher knowledge," *Tech Trends*, 59.4 (2018), 60–69 <<https://doi.org/10.1103/PhysRevLett.59.435>>.

membedakan kedalaman penguasaan kompetensi bagi setiap guru mata pelajaran. *TPACK* merupakan optimalisasi TK yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengintegrasikan CK, PK, dan PCK menjadi satu kesatuan yang utuh yang dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, efisien dan lebih menarik. Lebih lanjut Rahman menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dimaksud bukan hanya mengutamakan penguasaan kognitif, melainkan juga sikap dan pembentukan karakter peserta didik.<sup>10</sup>

Keutuhan *TPACK* menjadi prasyarat seorang guru dapat mengimplementasikan *TPACK* sehingga pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran dapat disesuaikan dengan spesifikasi substansi konten yang diajarkan. Dengan pendekatan *TPACK* dalam pembelajaran, guru mengefektifkan praktek pedagogik dan pemahaman konsep dengan mengintegrasikan sebuah teknologi. Teknologi yang digunakan dapat berupa laptop, LCD Proyektor, Microsoft Power Point sebagai media pembelajaran, video, youtube, smart phone, dan internet. Pendekatan *TPACK* bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas dan ketrampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran serta untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan pendekatan *TPACK* dalam pembelajaran melatih dan meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dalam pemakaian teknologi, Namun, pendekatan *TPACK* ini juga disesuaikan dengan latar belakang peserta didik. Dengan pendekatan ini diharapkan peserta didik lebih

---

<sup>10</sup> Cox dan Graham.

termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>11</sup>

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses terus menerus yang berlangsung pada diri individu akibat terjadinya interaksi dengan lingkungan dimana ia berada. Menurut Hilgard dan Bower dalam M. Thobroni belajar dapat diartikan sebagai “Perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dari situasi itu”. Sedangkan menurut Slameto mengemukakan “ Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Gagne dalam Purwanto “Hasil Belajar merupakan terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan didalam dan diantara kategori-kategori”. Menurut Winkel dalam Purwanto “Hasil Belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan

---

<sup>11</sup> Cox dan Graham.

tingkah lakunya”. Sedangkan menurut Lindgren dalam suprijono “Hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap”.

Menurut Wasliman (2007)<sup>12</sup>, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa seperti keadaan dimana keluarga yang kurang keadaan ekonominya, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa banyaknya faktor yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang datang dari dalam dirinya sendiri dan maupun pengaruh dari sekitar lingkungannya yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya.<sup>13</sup>

Dari penjelasan tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk meneliti lebih dalam tentang model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sudah ada penelitian tentang *Project Based Learning* dengan TPACK seperti peneliti Hendra Simanjuntak, Yasis Yunizar,

---

<sup>12</sup> Lim Wasliman, *Problematika Pendidikan Dasar* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2007), hal. 43.

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 84.

dan Nurhayatis. Namun, belum ada penelitian yang komprehensif tentang “Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Pendekatan *Technological Pedagogical And Content Knowledge* (TPACK) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Bojonegoro”

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* dengan pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Bojonegoro?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* dengan pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Bojonegoro?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui model pembelajaran *Project Based Learning* dengan pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* dengan

pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Bojonegoro.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil dari pengamatan langsung serta dapat memahami pelestarian budaya yang diperoleh selain di perguruan tinggi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca untuk mengetahui Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi dan evaluasi bagi pendidik dalam Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menyadarkan peserta didik tentang pentingnya Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu evaluasi dalam pelaksanaan Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

UNUGIRI

## E. Definisi Operasional

Peneliti menjelaskan pengertian secara definisi yang terangkum didalam setiap variabel berikut :

### 1. Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Menurut Kemdikbud (2013), peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.<sup>14</sup>

### 2. Pendekatan *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*

*Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* merupakan pengetahuan konten pedagogik teknologi yaitu berupa penggabungan antara kemampuan pengetahuan konten, pedagogi, dan integrasi teknologi guru di dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>15</sup>

## F. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang diambil peneliti terhadap beberapa penelitian sebelumnya, serta persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang digunakan antara lain:

---

<sup>14</sup> Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013), hal. 16.

<sup>15</sup> Cox dan Graham.

Tabel 1.1  
Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Dan Tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup penelitian	Hasil penelitian
1,	Hendra Simanjuntak, 2022	Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning melalui Pendekatan TPACK dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan di Kelas VIII A SMPN 50 Batam	Model Pembelajaran Project Based Learning.	Kualitatif	1. Capaian mapel. 2. Materi yang di bahas
2,	Yasis Yunizar, 2022	Penerapan Metode Project Based Learning Menggunakan Pendekatan TPACK Pada Pembelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Kelas XI Teknik Komputer Jaringan Terhadap Hasil Belajar	Menggunakan pendekatan TPACK	Kualitatif	Bentuk desain produk yang dibuat berbeda
3,	Nurul Hidayati, 2021	Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Kimia	Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)	Kuantitatif	Pembelajaran Metode penelitian <i>project based learning</i>

Tabel 1.2  
Posisi Penelitian

No.	Penelitian dan tahun	Judul dan tempat penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Shofia Zahrotul	implementasi model pembelajaran	Sama sama meneliti terkait model	Fokus penelitian pada model pembelajaran

Mukhlida, 2023	<i>Project Based Learning</i> dengan pendekatan <i>Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)</i> dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Bojonegoro	pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dengan pendekatan <i>(TPACK)</i> dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penelitian kualitatif	<i>Project Based Learning</i> dengan pendekatan <i>(TPACK)</i> dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Plus Maulana Malik Ibrahim Bojonegoro
-------------------	---	--	---

### G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah memahami penelitian ini. Maka peneliti menyusun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi pendahuluan yang memuat latar belakang masalah rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinilitas penelitian dan sistematika pembahasan.

#### BAB II KAJIAN TEORI

Dalam bab ini berisi pembahasan teori tentang Project Based Learning Technological Pedagogical and Content Knowledge dan Peningkatan Hasil Belajar.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

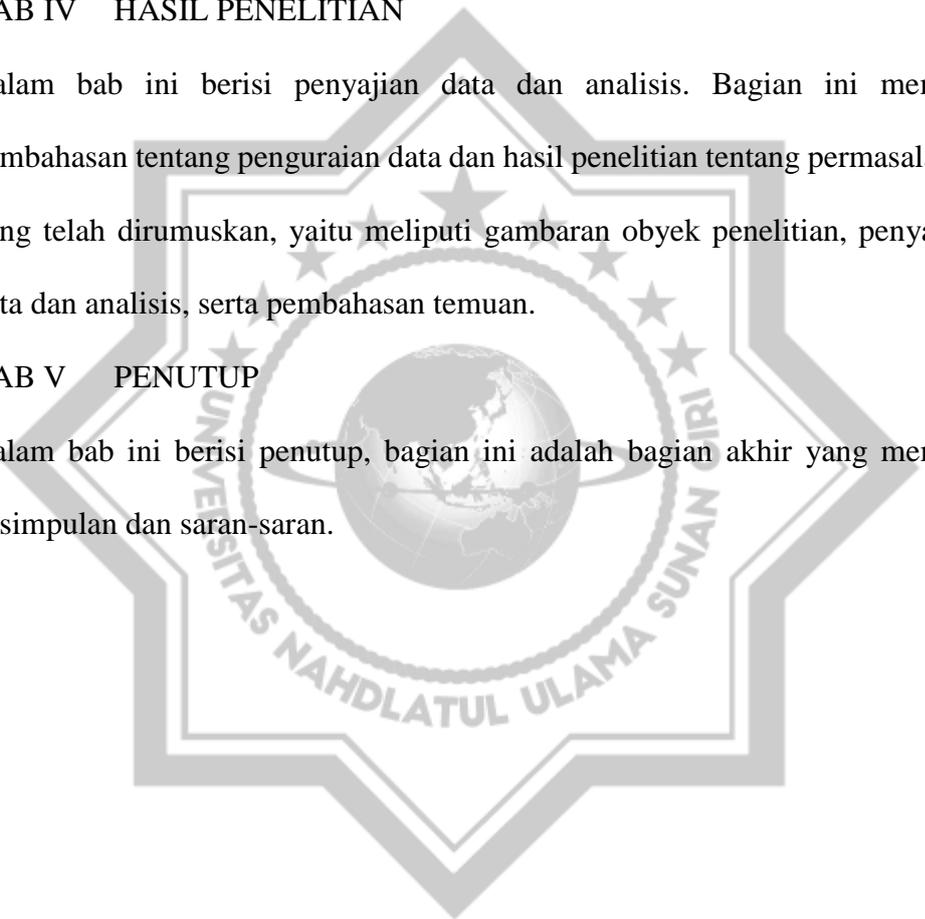
Dalam bab ini berisi metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

### BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini berisi penyajian data dan analisis. Bagian ini memuat pembahasan tentang penguraian data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu meliputi gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan.

### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi penutup, bagian ini adalah bagian akhir yang memuat kesimpulan dan saran-saran.



**UNUGIRI**