

Penerapan Pembelajaran Berbasis TPACK Terhadap Peningkatan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik di UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir

Application of TPACK-Based Learning To Improve The Curiosity Character of Students At UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir

Emil El Faisal¹, Umi Chotimah², Kurnisar³, Hermi Yanzi⁴, Rini Setyowati⁵, Buna Sari⁶

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya

Penulis Koresponden : Umi Chotimah, umi.chotimah@unsri.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran berbasis *TPACK* (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) terhadap karakter rasa ingin tahu peserta didik di UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI TKJ (Teknik Komputer Jaringan) 2 UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif, dengan teknik pengumpulan data observasi dan kuesioner, dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan rasa ingin tahu peserta didik, hal ini dikarenakan setelah diterapkan pembelajaran berbasis TPACK (*website*, *e-book* dan video pembelajaran) dalam proses pembelajarannya karakter rasa ingin tahu peserta didik mengalami peningkatan pada pertemuan 1 karakter peserta didik mendapatkan hasil sebesar 15%, kemudian pada pertemuan 2 meningkat menjadi 50%, pada pertemuan 3 mengalami peningkatan kembali menjadi 50,9%, kemudian pada pertemuan 4 mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 85%. Dengan demikian pembelajaran berbasis TPACK dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis *TPACK*, Karakter rasa ingin tahu, *website*.

Abstract

This study aims to determine the application of TPACK-based learning (Technological Pedagogical Content Knowledge) to the curiosity character of students at UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir. The subjects of this study were students of class XI TKJ (Computer Network Engineering) 2 UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir. This research was conducted using experimental methods, with observation and questionnaire data collection techniques, with quantitative descriptive data analysis techniques. The results of this study indicate a significant increase in student curiosity. This is because, after implementing TPACK-based learning (websites, e-books, and learning videos) in the character learning process, student curiosity increases at the first meeting of student characters. Get 15% results, then a second meeting, it increased to 50%, at meeting third it increased again to 50.9%, then at meeting fourth it increased significantly by 85%. Thus, TPACK-based learning can increase students' curiosity.

Keywords: *TPACK-based learning, Curiosity character, website.*

PENDAHULUAN

Dewasa ini sejalan dengan perkembangan zaman guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap teknologi. Teknologi ini dirasa bisa membantu guru dalam mengembangkan media belajar untuk diterapkan kepada siswa. Hal ini sejalan dengan peraturan menteri pendidikan nasional no.16 tahun 2007 yang menyatakan bahwa kompetensi dalam bidang

teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran dan mengembangkan diri. Untuk memperkuat pernyataan tersebut, Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang standar proses menyatakan bahwa prinsip pembelajaran yang digunakan yakni guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pembelajaran secara efisien dan efektif.

Anshori menyebutkan bahwa manfaat penggunaan TIK teknologi informasi dan komunikasi adalah (1) memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil dan proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas, (2) dapat menyebabkan terjadinya pengayaan, akselerasi, individualisasi, perluasan, produktivitas dan efektivitas pembelajaran sehingga kualitas pendidikan dapat meningkat, (3) merangsang peserta didik untuk meningkatkan kecakapan dan potensi yang dimiliki (4) menuntun kemandirian dan kreativitas peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki (Siahaan, 2018). Namun, kemampuan menggunakan teknologi saja tidak cukup. Maka dari itu, dalam pembelajaran guru juga harus memiliki kemampuan dalam menguasai konten, materi, pedagogi dsb. *TPACK* dikenal sebagai kerangka teori untuk memahami pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran secara efektif. Pengetahuan mengenai pedagogi, teknologi dan pengetahuan konten adalah kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh guru pada abad 21 (Ajizah & Huda, 2020). Sehingga guru perlu menguasai *Technological Pedagogical Content Knowledge* atau biasa disebut dengan *TPACK* dalam pembelajaran. *TPACK* merupakan keterampilan dan pengetahuan dalam pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran (Subhan, 2020). Menurut Chai et al, *TPACK* merupakan kerangka kerja yang di dalamnya terdapat pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran (Fajero et al., 2021). Kemudian, Rahayu menyebutkan bahwa *TPACK* merupakan salah satu pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengintegrasikan teknologi dalam sebuah pembelajaran (Fajero et al., 2021).

Selain itu, Koehler, dkk. menjelaskan bahwa *TPACK* tersusun dari tiga komponen utama yang meliputi: 1) *content knowledge (CK)*; 2) *pedagogical knowledge (PK)*; 3) *technological knowledge (TK)*. Kemudian dari tiga komponen itu diturunkan komponen-komponen lainnya, yaitu: 1) *pedagogical content knowledge (PCK)*; 2) *technological content knowledge (TCK)*; 3) *technological pedagogical knowledge (TPK)*; dan 4) *technological pedagogical content knowledge (TPACK)* (Koehler et al., 2013).

Kemampuan guru dalam menguasai *TPACK* dalam pembelajaran sangatlah penting. Salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn merupakan pelajaran yang bersifat konseptual dan terdapat banyak nilai karakter seperti: kreatif, kerja keras, jujur, disiplin, gotong-royong, toleransi, religius, mandiri, demokratis, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, tanggung jawab, peduli sosial dan rasa ingin tahu (Dewi et al., 2021). Karena pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat konseptual sehingga peserta didik cenderung tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Karena tidak adanya ketertarikan kepada pembelajaran, maka rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran pun kurang yang berimplikasi kepada prestasi belajar peserta didik. Dengan penggunaan *TPACK* yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, hal ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran baik pada materi, media pembelajaran dsb.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, rasa ingin tahu merupakan perilaku, sikap dan cara berpikir yang menunjukkan keingintahuan dan rasa penasaran terhadap semua hal yang mereka lihat, dengar dan pelajari secara mendalam (Fauzi & Atok, 2017). Silmi dan Kusmarni mengungkapkan bahwa rasa ingin tahu merupakan suatu emosi yang berasal dari diri manusia berupa keingintahuan untuk mencari tahu lebih dalam tentang suatu hal yang baru di pelajarnya (Citra Ningrum et al., 2019). Sedangkan menurut Amelia, dkk., rasa ingin tahu merupakan modal awal peserta didik dalam pembelajaran. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi, maka peserta didik akan belajar demi memenuhi rasa hausnya akan pengetahuan-pengetahuan yang ingin mereka ketahui (Fauzi & Atok, 2017).

Menurut Daryanto, beberapa indikator rasa ingin tahu adalah sebagai berikut: (1) Indikator sekolah berupa: a. Tersedia media informasi atau komunikasi (media elektronik atau cetak) untuk peserta didik berekspresi, b. Terciptanya suasana kelas yang menghadirkan rasa ingin

tahu, c. Mengeksplorasi lingkungan secara terprogram. (2) Indikator siswa berupa: a. Membaca maupun bertanya materi pembelajaran yang bersumber dari luar buku teks, b. Mendiskusikan atau membaca tentang gejala alam yang aktual, c. Bertanya mengenai peristiwa alam, politik, sosial, ekonomi, budaya dan teknologi yang didengar, d. Bertanya tentang suatu hal mengenai materi pembelajaran diluar pembahasan di kelas (Citra Ningrum et al., 2019)

Beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu berkaitan dengan pengaruh pembelajaran berbasis *TPACK* terhadap peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik di UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir antara lain adalah yang dilakukan oleh Titin Mairisiska, Sutrisno & Asrial (2014) di Jambi yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *TPACK* pada Materi Sifat Koligatif Larutan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa” yang mengemukakan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan pengoptimalan aktivitas pembelajaran siswa pada materi sifat koligatif larutan telah menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berbentuk *flip page ebook* sebagai hasil dari pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *TPACK* (online-journal.unja.ac.id) di akses pada tanggal 21 Februari 2021.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Muhammad Subhan (2020) di Muara Tebo yang berjudul “Analisis Penerapan *Technological Pedagogical Content Knowledge* pada Proses Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas V” yang mengemukakan bahwa guru sudah sepenuhnya dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran sebagai sumber belajar, referensi, dan media pembelajaran. Sebelum melakukan pembelajaran guru merancang penerapan *TPACK* terlebih dahulu, dan berusaha memasukkan teknologi dalam pembelajaran dengan memilih strategi pembelajaran yang menghubungkan teknologi, materi dan strategi pembelajaran. (ijtv.com) di akses pada tanggal 21 Februari 2021.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mukti Sintawati & Fitri Indriani (2019) di Yogyakarta yang berjudul “Pentingnya *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* Guru di Era Revolusi Industri 4.0” mengemukakan bahwa peserta didik tidak bisa lepas dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari pada era revolusi industri 4.0. sehingga guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Untuk memenuhi tuntutan tersebut calon guru maupun guru harus mampu menguasai pengetahuan *TPACK*. (seminar.uad.ac.id) di akses pada tanggal 21 Februari 2021.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *deskriptif*. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI di UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir. Dari populasi tersebut diambil kelas TKJ 2 sebagai kelas eksperimen yang merupakan sampel dalam penelitian ini. Teknik pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik menentukan sampel dengan mempertimbangkan hal-hal tertentu.

Penelitian ini dilakukan pada materi dalam pembelajaran PPKn untuk SMK kelas XI adalah materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila yang terdapat dalam kompetensi dasar 3.1 menganalisis pelanggaran hak asasi manusia dalam perspektif Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Instrumen pengukuran yang digunakan berupa lembar observasi dalam proses pembelajaran untuk melihat karakter rasa ingin tahu peserta didik dan kuesioner untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap penerapan pembelajaran berbasis *TPACK* yang menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran berupa *website* dan video pembelajaran berbasis *TPACK*.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket maupun observasi dianalisis menjadi data deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tanggapan peserta didik dan karakter rasa ingin tahu peserta didik. Data hasil tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis *TPACK* berupa angka-angka yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata masing-masing skor setiap komponen yang kemudian data tersebut dikonversikan menjadi data kualitatif menggunakan skala likert dengan rentang 1-5.

Hasil data tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis TPACK dianalisis menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$N = \frac{\varepsilon \text{ Skor perolehan}}{\varepsilon \text{ Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah persentase skor kelayakan produk diperoleh maka persentase skor di interpretasikan kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori persentase pembelajaran berbasis TPACK

Skor	Nilai	Persentase	Kriteria
5	A	86%-100%	Sangat baik
4	B	76%-85%	baik
3	C	60%-75%	Cukup
2	D	55%-59%	Kurang
1	E	≤ 54%	Kurang sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilakukan wawancara kepada guru PPKn di UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir untuk mengetahui tingkat karakter rasa ingin tahu peserta didik di kelas XI UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir. Dari hasil wawancara di dapatkan hasil bahwa karakter rasa ingin tahu peserta didik tergolong sangat rendah karena dari 29 peserta didik hanya sekitar 4 orang yang menunjukkan indikator rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran. Selain itu, ketika mengajar secara online, guru mengajar melalui *google classroom* dan belum pernah menggunakan *e-book* dan *website* dalam pembelajaran. Akibatnya, peserta didik cenderung bosan dan kurang termotivasi ketika belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan pembelajaran berbasis *TPACK* untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik dengan menerapkan *website*, video pembelajaran dan *e-book* berbasis *TPACK* dan karakter yang pembelajarannya dilakukan melalui *zoom meeting*.

1.1 Hasil Tanggapan Peserta Didik terhadap Pembelajaran Berbasis TPACK

untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis TPACK, diberikan kuesioner yang ditujukan bagi seluruh peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPT SMK Negeri 1 Ogan Ilir. Adapun hasilnya diuraikan sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap Penggunaan *Website* Dalam Pembelajaran

No	Nama Inisial Peserta Didik	Aspek yang diamati			Jumlah
		Teknologi	Pedagogi	Konten	
1	NDA	20	20	20	60
2	PA	18	18	19	52
3	VAA	18	15	20	56
4	ML	20	20	20	60
5	AM	15	15	15	45
6	ASY	18	17	18	53
7	VA	19	17	16	52
8	CF	15	15	15	45
9	KMIS	19	18	20	57
10	ZMR	20	20	20	60

No	Nama Inisial Peserta Didik	Aspek yang diamati			Jumlah
		Teknologi	Pedagogi	Konten	
11	AAP	20	19	19	58
12	AP	19	19	20	58
13	DA	20	20	20	60
14	DL	20	19	20	59
15	HPSS	20	20	20	60
16	JNR	18	17	20	55
17	KIH	19	20	18	57
18	MRA	19	19	20	58
19	MLY	17	19	20	56
20	MFI	20	20	20	60
21	MI	19	20	20	59
22	RS	20	19	18	57
23	RYN	19	20	19	58
24	SLS	19	19	19	57
25	SW	18	19	20	57
26	TP	19	20	19	58
27	WF	19	20	19	58
28	WS	19	20	20	59
29	CDL	20	20	17	57
Jumlah		546	544	551	1641
Persentase		94%	94%	95%	94%

Berdasarkan tabel data hasil dari angket, maka di dapatkan hasil total sebesar 94% yang menunjukkan bahwa penggunaan *website* dalam pembelajaran berbasis TPACK ini sangat baik yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang, tertarik dan dapat memahami konsep materi pembelajaran melalui *website*.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta didik terhadap penggunaan *e-book* dalam pembelajaran

No	Nama Inisial Peserta Didik	Aspek yang diamati			Jumlah
		Teknologi	Pedagogi	Konten	
1	NDA	19	20	20	59

No	Nama Inisial Peserta Didik	Aspek yang diamati			Jumlah
		Teknologi	Pedagogi	Konten	
2	PA	15	18	17	50
3	VAA	19	18	18	55
4	ML	20	19	20	59
5	AM	16	15	15	46
6	ASY	15	17	15	47
7	VA	17	18	17	52
8	CF	15	16	18	49
9	KMIS	20	17	18	55
10	ZMR	17	19	20	56
11	AAP	19	19	20	58
12	AP	20	20	20	60
13	DA	19	20	19	58
14	DL	19	18	20	57
15	HPSS	20	20	20	60
16	JNR	19	20	19	58
17	KIH	18	20	19	57
18	MRA	18	20	19	57
19	MLY	18	20	19	57
20	MFI	19	19	20	58
21	MI	20	20	20	60
22	RS	19	20	20	59
23	RYN	17	18	19	54
24	SLS	20	19	18	57
25	SW	19	20	20	59
26	TP	20	19	18	57
27	WF	18	17	20	55
28	WS	19	20	20	59
29	CDL	20	19	20	59
Jumlah		534	545	548	1627

No	Nama Inisial Peserta Didik	Aspek yang diamati			Jumlah
		Teknologi	Pedagogi	Konten	
Persentase		95%	97%	98%	94%

Berdasarkan tabel data hasil dari angket, maka di dapatkan hasil total sebesar 94% yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran berbasis TPACK ini sangat baik yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang, tertarik dan dapat memahami konsep materi pembelajaran melalui *e-book*.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta didik terhadap penggunaan *video* dalam pembelajaran

No	Nama Inisial Peserta Didik	Aspek yang diamati			Jumlah
		Teknologi	Pedagogi	Konten	
1	NDA	18	20	20	58
2	PA	16	15	15	46
3	VAA	18	20	18	56
4	ML	20	20	20	60
5	AM	15	15	15	45
6	ASY	16	17	18	51
7	VA	19	18	18	55
8	CF	15	18	15	48
9	KMIS	18	20	19	57
10	ZMR	19	20	20	59
11	AAP	20	18	20	58
12	AP	20	20	20	60
13	DA	18	20	19	57
14	DL	19	20	20	59
15	HPSS	20	20	20	60
16	JNR	20	19	20	59
17	KIH	20	20	20	60
18	MRA	19	20	20	59
19	MLY	18	20	19	57
20	MFI	20	20	20	60

No	Nama Inisial Peserta Didik	Aspek yang diamati			Jumlah
		Teknologi	Pedagogi	Konten	
21	MI	20	20	20	60
22	RS	20	19	20	59
23	RYN	20	20	19	59
24	SLS	19	20	20	59
25	SW	20	19	20	59
26	TP	18	20	20	58
27	WF	18	20	19	57
28	WS	20	20	20	60
29	CDL	20	20	20	60
Jumlah		543	558	554	1655
Persentase		97%	96%	95%	95%

Berdasarkan tabel data hasil dari angket, maka di dapatkan hasil total sebesar 95% yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis TPACK ini sangat baik yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang, tertarik dan dapat memahami konsep materi pembelajaran dengan baik melalui video pembelajaran

Tabel 5. Rekapitulasi hasil tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran berbasis TPACK

No	Produk	Total Persentase
1	Website	94%
2	e-book	94%
3	video pembelajaran	95%
Rerata persentase		94%
Kriteria		Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas hasil keseluruhan data dari kuesioner sebesar 94% yang berarti penerapan pembelajaran berbasis TPACK sangat baik yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik, termotivasi dan dapat memahami konsep materi pembelajaran dengan baik melalui pembelajaran berbasis TPACK.

3.2 Karakter Rasa Ingin Tahu

Pada penelitian eksperimen yang menerapkan pembelajaran berbasis TPACK (*website*, *e-book* dan video pembelajaran) terhadap peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik dilakukan observasi yang disesuaikan dengan indikator rasa ingin tahu peserta didik. Menurut Samani & Hariyanto, rasa ingin tahu adalah berkeinginan untuk mencari atau menyelidiki pengetahuan terhadap peristiwa sosial yang sedang terjadi (Silmi & Kusmarni, 2017). Kemudian, Kashan, dkk. (2009) berpendapat bahwa ketika peserta didik memiliki rasa ingin tahu, maka mereka akan mencurahkan banyak perhatian mereka kepada suatu aktivitas, menggali suatu informasi lebih dalam, mengingat suatu informasi lebih baik serta mereka mengerjakan tugas sampai selesai (Raharja et al., 2018). Untuk melihat karakter rasa ingin tahu peserta didik, peneliti menggunakan 4 indikator yaitu: 1) bertanya kepada guru atau teman terkait materi yang

dipelajari; 2) membaca atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang dipelajari; 3) menunjukkan keterampilan menulis, membaca, menyimak dan berbicara; 4) bersemangat mencari jawaban.

Penelitian meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik melalui pembelajaran berbasis *TPACK* ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 4 September 2021. Peneliti menyiapkan RPP dan kelengkapan persiapan penelitian seperti instrumen penelitian, materi ajar, media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Pada pertemuan pertama, peneliti belum menggunakan *website*, *e-book* dan video pembelajaran dan memakai metode ceramah untuk melihat perbedaan karakter rasa ingin tahu peserta didik. Berikut hasil observasi pada siklus 1:

Tabel 6. Rekapitulasi rasa ingin tahu peserta didik

Kriteria	Jumlah Deskriptor Tampak	Rerata Persentase
Belum terlihat	34	15%

Tabel diatas memperlihatkan secara jelas bahwa karakter rasa ingin tahu peserta didik pada pembelajaran PPKn sebelum diterapkan pembelajaran berbasis *TPACK* masih sangat rendah. Hal ini karena peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran, masih banyak yang tidak mengerjakan tugas dan sebagainya.

Pertemuan ke-2 dilakukan pada tanggal 11 September 2021. Peneliti menyiapkan RPP dan kelengkapan persiapan penelitian seperti instrumen penelitian, materi ajar, media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. pada pertemuan kedua, peneliti menggunakan *website*, *e-book* dan video pembelajaran dan memakai metode diskusi, tanya jawab dan penugasan dalam pembelajaran. berikut hasil observasi pada siklus 2:

Tabel 7. Rekapitulasi rasa ingin tahu peserta didik

Kriteria	Jumlah Deskriptor Tampak	Rerata Persentase
Mulai berkembang	117	50%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan pada karakter rasa ingin tahu peserta didik setelah menggunakan *website*, *e-book* dan video pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Hal ini karena peserta didik mulai aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru, kemudian peserta didik juga memperhatikan penjelasan guru dengan bersungguh-sungguh, serta mulai rajin mengerjakan tugas.

Pertemuan 3 dilakakan pada tanggal 18 September 2021. Peneliti menyiapkan RPP dan kelengkapan persiapan penelitian seperti instrumen penelitian, materi ajar, media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. pada pertemuan kedua, peneliti menggunakan *website*, *e-book* dan video pembelajaran dan memakai metode diskusi, tanya jawab dan penugasan dalam pembelajaran. berikut hasil observasi siklus 3:

Tabel 8. Rekapitulasi rasa ingin tahu peserta didik

Kriteria	Jumlah Deskriptor Tampak	Rerata Persentase
Mulai berkembang	140	59,5%

Dari tabel di atas dapat kita ketahui telah terjadi peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik dari 50% menjadi 59,5%, hal ini disebabkan peserta didik semakin aktif dalam proses pembelajaran, hal ini karena peserta didik semakin aktif bertanya dan menjawab pada saat berdiskusi. Selain itu, peserta didik juga memperhatikan penjelasan guru dengan bersungguh-sungguh, serta mulai rajin mengerjakan tugas.

Pertemuan 4 dilakukan pada tanggal 25 September 2021. Peneliti menyiapkan RPP dan kelengkapan persiapan penelitian seperti instrumen penelitian, materi ajar, media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. pada pertemuan kedua, peneliti menggunakan *website*, *e-book* dan video pembelajaran dan memakai metode diskusi, tanya jawab dan penugasan dalam pembelajaran. berikut hasil observasi siklus 4:

Tabel 9. Rekapitulasi rasa ingin tahu peserta didik

Kriteria	Jumlah Deskriptor Tampak	Rerata Persentase
Sudah menjadi kebiasaan	196	85%

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa karakter rasa ingin tahu peserta didik telah meningkat secara signifikan melalui pembelajaran berbasis *TPACK*. Ketika berdiskusi peserta sangat aktif. Selain itu dalam proses tanya jawab peserta didik sangat antusias dan saling bersaing untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Peserta didik juga memperhatikan penjelasan guru dengan bersungguh-sungguh dan mencatat penjelasan guru serta mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

Untuk lebih jelasnya, peneliti menyajikan peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik pada tabel berikut:

Tabel 10. Rekapitulasi hasil observasi karakter rasa ingin tahu peserta didik

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	15%	Belum terlihat
2	50%	Mulai berkembang
3	50,9%	Mulai berkembang
4	85%	Sudah menjadi kebiasaan

Tabel diatas dibuat berdasarkan rata-rata persentase karakter rasa ingin tahu peserta didik yang muncul pada setiap pertemuan. Tabel di atas menunjukkan bahwa karakter rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran PPKn melalui pembelajaran berbasis *TPACK* mengalami peningkatan. Pada pertemuan ke- 1 rata-rata persentasenya sebesar 15%, pertemuan ke- 2 rata-rata persentasenya sebesar 50%, pertemuan ke-3 rata-rata persentasenya sebesar 50,9% dan pada pertemuan ke- 4 rata-rata persentasenya sebesar 85%. Pada setiap siklus terlihat karakter rasa ingin tahu peserta didik cenderung mengalami kenaikan. Kenaikan ini terjadi karena adanya berbagai perbaikan dalam setiap siklus dan juga adanya respon dari peserta didik terhadap *performance* pembelajaran PPKn.

SIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebelum penelitian dilaksanakan, walaupun masih rendah, peserta didik sudah memiliki potensi karakter rasa ingin tahu tapi masih kurang dioptimalkan. Kemudian, setelah diterapkan pembelajaran berbasis *TPACK* (*website*, *e-book* dan video pembelajaran) dalam proses pembelajarannya karakter rasa ingin tahu peserta didik mengalami peningkatan pada pertemuan 1 karakter peserta didik mendapatkan hasil sebesar 15%, kemudian pada pertemuan 2 meningkat menjadi 50%, pada pertemuan 3 mengalami peningkatan kembali menjadi 50,9%, kemudian pada pertemuan 4 mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 85%. Demikianlah kesimpulan yang dapat peneliti buat berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Peneliti berharap penerapan pembelajaran berbasis *TPACK* dapat bermanfaat dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik dan meningkatkan mutu pembelajaran.

REFERENSI

Ajizah, I., & Huda, M. N. (2020). *Tpack Sebagai Bekal Guru Pai Di Era Revolusi Industri 4.0*.

- Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 333–352. <https://doi.org/10.21274/taalum.2020.8.2.333-352>
- Citra Ningrum, C. H., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 69. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i2.19436>
- Dewi, R. R., Suresman, E., & ... (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter di Persekolahan. *ASANKA: Journal of ...*, 2(1), 79. <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/asanka/article/view/2465>
- Fajero, T., Festiawan, R., & Anggraeni, D. (2021). Analisis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam Implementasi Metode Pembelajaran Daring pada Era Covid-19 di SMA Negeri se-Kota Tegal. 7(2), 342–353.
- Fauzi, A. R., & Atok, R. Al. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning. *Jurnal ips uas.2(2)*: 28-35.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i2.832>
- Siahaan, S. (2018). Perintisan Model Pembelajaran Terintegrasi TIK di Daerah Terdepan, Terluar, Tertinggal, dan Perbatasan. *Jurnal Teknodik*, 22(2), 171–185.
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230–242. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>
- Subhan, M. (2020). Analisis Penerapan Technological Pedagogical Content Knowledge Pada Proses Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas V. *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 1(2), 174–179.