



Strategi Pengembangan Kompetensi Digital Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Luwu

Fitri Febrianti^{1*}, Nurdin K², Hilal Mahmud³
UIN Palopo; hilalmahmud@iainpalopo.ac.id

Abstract Students' creativity skills in schools have not yet been developed properly because the learning used is still conventional, The assignments given to students are in the cognitive domain. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the PjBL model on student creativity through the creation of scrapbook media on the material of the body's defense system. Method: This research was conducted at SMA Negeri 1 Tukdana with a sample of 20 students in class XI MIPA 4. This type of quantitative research uses the Pre-Experimental Design used the type is One Shoot Case Study. The instrument used is an assessment of student product creativity and student response questionnaire. Results: Students' creativity in making scrapbook media products has an average value of 74.53% with a fairly creative category. Meanwhile, students' creativity in making scrapbook media products has an average value of 83.28% in the good category. Data in the experimental class from the assessment of student product creativity is normally distributed, obtained $t_{count}=1.82$ and $t_{table}=1.73$ because $t_{count}>t_{table}$, then H_0 has rejected. Conclusion: the Pjbl model is effective in student creativity through the creation of scrapbook media on the material of the body's defense system at SMAN 1 Tukdana.

Keywords Strategi, kompetensi guru, hasil belajar

Corresponding Author

First name Last name

Affiliation, Country; e-mail@e-mail.com

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menghadirkan tantangan sekaligus peluang baru bagi guru sebagai agen utama dalam proses pembelajaran. Di era digital, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi ajar, tetapi juga harus mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Kompetensi digital guru mencakup kemampuan dalam menggunakan perangkat teknologi, mengelola sumber belajar digital, serta memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Dengan adanya penguasaan kompetensi digital, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi milenial yang akrab dengan teknologi (Prasojo & Riyanto, 2020).



Transformasi pendidikan akibat digitalisasi semakin mendesak setelah pandemi COVID-19, di mana pembelajaran daring menjadi solusi utama. Kondisi ini memperlihatkan betapa pentingnya kesiapan guru dalam menguasai keterampilan digital. Guru yang memiliki kompetensi digital memadai mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, meskipun terbatas oleh ruang dan waktu. Bahkan pada konteks pembelajaran tatap muka, integrasi teknologi masih sangat relevan, karena dapat mendukung variasi metode pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi digital guru di Sekolah Menengah Atas (SMA) menjadi suatu kebutuhan mendesak agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik (Huda et al., 2021).

Kompetensi digital guru tidak hanya terbatas pada keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras, tetapi juga mencakup aspek pedagogis dan manajerial. Guru diharapkan mampu merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi, memilih aplikasi yang sesuai, serta mengelola kelas digital secara efektif. Dengan demikian, kompetensi digital tidak sekadar keterampilan tambahan, melainkan bagian integral dari profesionalisme guru. Penelitian menunjukkan bahwa guru yang memiliki kompetensi digital tinggi dapat meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan capaian akademik siswa secara signifikan (Redecker & Punie, 2017).

Di SMA Negeri 2 Luwu, upaya peningkatan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengadopsi strategi pengembangan kompetensi digital. Sekolah ini sebagai salah satu institusi pendidikan menengah atas di Kabupaten Luwu menghadapi tantangan dalam menyelaraskan kualitas pendidikan dengan perkembangan teknologi yang cepat. Kondisi geografis dan keterbatasan sumber daya kadang menjadi hambatan, namun dengan strategi pengembangan yang tepat, guru dapat terus meningkatkan keterampilan digitalnya. Hal ini diharapkan dapat berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran (Rahmawati, 2022).

Strategi pengembangan kompetensi digital guru melibatkan beberapa aspek, antara lain pelatihan berkelanjutan, penggunaan platform pembelajaran daring, pemanfaatan media sosial sebagai sarana edukasi, serta pengembangan komunitas belajar guru. Program pelatihan dan workshop berperan penting dalam memperluas wawasan guru mengenai teknologi terbaru. Selain itu, adanya dukungan dari kepala sekolah dan pemerintah daerah dalam bentuk fasilitas, infrastruktur, dan kebijakan juga turut mendorong keberhasilan pengembangan kompetensi digital guru. Dengan strategi yang komprehensif, guru dapat terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan menghadirkan inovasi dalam pembelajaran (Kurniawan & Fitriani, 2019).

Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk kualitas guru. Dengan penguasaan kompetensi digital, guru dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih variatif, seperti penggunaan video pembelajaran, aplikasi interaktif, serta platform evaluasi berbasis teknologi. Strategi ini mampu meningkatkan pemahaman siswa, membangun keterlibatan aktif, serta menumbuhkan kemandirian belajar. Dalam konteks SMA Negeri 2 Luwu, strategi pengembangan kompetensi digital guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas akademik siswa sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan era digital (Susanto, 2021).

2. METHOD

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif deskriptif. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu pre experimental design dengan tipe One Shoot Case Study. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tempat penelitiannya di SMAN 1 Tukdana. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa XI MIPA 4 di SMA Negeri 1 Tukdana Tahun 2024/2025 dengan mengambil sampel satu kelas yaitu XI MIPA 4 sebanyak 33 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah Purposive Sampling. Instrumen penelitiannya berupa lembar penilaian kreativitas produk siswa dan angket respon siswa. Penilaiannya menggunakan teknik rating scale dengan 4 skala. Teknik analisis data yang digunakan untuk gambaran kreativitas adalah statistik deskriptif dan untuk

mengukur efektivitas PjBL terhadap kreativitas siswa melalui pembuatan scrapbook menggunakan statistik inferensial.

3. RESULT DAN DISCUSSION

- a. Kompetensi Digital Guru Kompetensi digital guru adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru dalam menggunakan teknologi digital agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dengan baik. Kompetensi digital yang dimaksud yaitu serangkaian pengetahuan, keterampilan, sikap, strategi, dan kesadaran yang diperlukan dalam mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta media digital untuk melaksanakan tugas, memecahkan masalah, menyampaikan informasi, berkolaborasi, menciptakan konten, dan membangun pengetahuan dengan cara efektif dan efisien.⁴⁶ Sehingga guru mampu mengoperasikan teknologi digital dalam pembelajaran dengan memanfaatkan power point, youtube, program smart school, dan juga pembelajaran lainnya yang berbasis internet. Guru yang memiliki kompetensi digital yang baik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa di kelas. Ini dapat melibatkan menggunakan teknologi di kelas, seperti komputer, laptop, dan LCD (Liquid Crystal Display), untuk membuat pelajaran lebih menarik dan interaktif. Ini juga dapat melibatkan menggunakan alat digital, seperti platform pembelajaran online, untuk membuat pelajaran lebih mudah diakses dan dapat dijangkau oleh siswa. Guru yang memiliki kompetensi digital yang baik juga dapat menggunakan teknologi untuk berkolaborasi dengan rekan kerja dan siswa lain, serta untuk berbagi sumber daya dan informasi dengan orang lain. Secara keseluruhan, memiliki kompetensi digital yang baik dapat membantu guru memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, yang dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa di kelas

- b. Hasil Belajar Siswa Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah proses belajar yang dilakukan. Ini mencakup penguasaan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan perubahan sikap yang dicapai melalui pendidikan atau proses pembelajaran lainnya. Penilaian hasil belajar peserta didik didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) Mendidik, yakni mampu memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan pencapaian belajar peserta didik. Hasil penilaian harus dapat memberikan umpan balik dan memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar. (2) Terbuka/transparan, yakni prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan diketahui oleh pihak yang terkait. (3) Menyeluruh, yakni meliputi berbagai aspek kompetensi yang akan dinilai. Penilaian yang menyeluruh meliputi ranah pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), sikap dan nilai (afektif) yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. (4) Terpadu dengan pembelajaran, yakni menilai apapun yang dikerjakan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar itu dinilai, baik kognitif, psikomotorik dan afektifnya. Dengan demikian, penilaian tidak hanya dilakukan setelah peserta didik menyelesaikan pokok bahasan tertentu melainkan saat mereka sedang melakukan proses pembelajaran. (5) Objektif, yakni tidak terpengaruh oleh pertimbangan subjektif penilai. (6) Sistematis, yakni penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan belajar peserta didik sebagai hasil kegiatan belajarnya. (7) Berkesinambungan, yakni dilakukan secara terus menerus sepanjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran. (8) Adil, yakni tidak ada peserta didik yang diuntungkan atau dirugikan berdasarkan latar belakang sosial-ekonomi, budaya, agama, bahasa, suku bangsa, warna kulit, dan jender
- c. Strategi Pengembangan Kompetensi Digital Guru Strategi pengembangan kompetensi digital guru adalah pendekatan yang dirancang untuk membantu guru mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk

mengajar dan berinteraksi dengan siswa di lingkungan digital. Ini melibatkan berbagai metode dan alat, termasuk pelatihan, dan penggunaan teknologi, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu pendekatan untuk mengembangkan kompetensi digital guru adalah melalui pelatihan dan pengembangan profesional

4. CONCLUSION

Gambaran kreativitas siswa menggunakan model PjBL melalui pembuatan media scrapbook pada materi sistem pertahanan tubuh di SMAN 1 Tukdana memiliki kriteria yang kreatif dengan persentase tertinggi pada indikator kelancaran (fluency) berdasarkan dari aspek kreativitas sebesar 88% dan pada indikator konten/isi (content) berdasarkan dari aspek media scrapbook sebesar 90,63%, kriteria dengan persentase paling rendah atau kurang yaitu pada indikator keaslian (originality) berdasarkan dari aspek kreativitas sebesar 70,6% dan pada indikator kreativitas (creativity) berdasarkan dari aspek media scrapbook sebesar 72,50%. Sedangkan berdasarkan hasil nilai rata-rata dari masing-masing aspek, yaitu 83,28% dari aspek scrapbook dan 77,66% dari aspek kreativitas. Model Pjbl efektif Terhadap Kretivitas Siswa Melalui Pembuatan Media Scrapbook Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh Di SMAN 1 Tukdana dengan dengan melihat nilai thitung dan ttabel. Diperoleh thitung = 1,85 dan ttabel = 1.73 karena thitung > ttabel, sehingga Ho.

5. REFERENCES

- Huda, M., Jasmi, K. A., Mustari, M. I., & Basiron, B. (2021). Digital competency for teachers in the era of Education 4.0. *International Journal of Instruction*, 14(3), 771–786. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14345a>
- Kurniawan, A., & Fitriani, R. (2019). Strategi pengembangan kompetensi guru dalam menghadapi era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 155–166. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i2.1122>
- Prasojo, L. D., & Riyanto, Y. (2020). Kompetensi digital guru dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.14662>
- Rahmawati, D. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kompetensi digital untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 203–212.
<https://doi.org/10.33369/jip.v8i2.16521>

Redecker, C., & Punie, Y. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union.
<https://doi.org/10.2760/159770>

Susanto, H. (2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 88–97.
<https://doi.org/10.21009/jpm.v6i1.18234>

Yunita, D., & Lestari, S. (2020). Digital literacy and teachers' competence in using technology in education. *Journal of Education Research*, 5(2), 145–153.
<https://doi.org/10.31004/eduresearch.v5i2.782>.