

# Strategi Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 17 Luwu

**Sasmitha Hairul<sup>1</sup>, Firmansyah<sup>2</sup>.**

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

<sup>1</sup>[mitasasmitha22@gmail.com](mailto:mitasasmitha22@gmail.com), <sup>2</sup>[firmaryahmpi@uinpalopo.ac.id](mailto:firmaryahmpi@uinpalopo.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pengembangan kompetensi digital guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 17 Luwu dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fisika, serta perwakilan siswa kelas XI dan XII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah memiliki kemampuan dasar dalam memanfaatkan teknologi digital seperti penggunaan Canva dan media pembelajaran berbasis video, namun penerapannya masih terbatas akibat kendala sarana prasarana, akses internet, dan dukungan kebijakan sekolah yang belum optimal. Guru berinisiatif mengembangkan pembelajaran interaktif melalui game-based learning berbasis QR code serta penggunaan media sosial sebagai sarana kolaborasi siswa. Strategi pengembangan kompetensi digital dilakukan melalui pelatihan berbasis teknologi, pengembangan profesional berkelanjutan, dan pembinaan etika digital yang menekankan pentingnya pemahaman hak cipta serta penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang tercermin dari keterlibatan aktif, kemandirian belajar, serta ketertarikan terhadap materi yang relevan dengan cita-cita mereka. Secara keseluruhan, pengembangan kompetensi digital guru terbukti berperan penting dalam menciptakan pembelajaran abad ke-21 yang inovatif, kolaboratif, efektif, dan mampu menumbuhkan motivasi serta minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Kompetensi Digital Guru, Strategi Pengembangan, Minat Belajar, Pembelajaran Digital*

## Pendahuluan

Perkembangan era digital telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan, di mana teknologi menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran (Afriansa & Ilham, 2025). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Penguasaan kompetensi digital menjadi tuntutan utama bagi pendidik agar dapat mengadaptasi perubahan zaman serta menjawab tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 (Kemendikbudristek, 2022).

Pengembangan kompetensi digital guru memiliki peranan strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kompetensi ini tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga meliputi keterampilan pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar

mengajar. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 menegaskan bahwa guru wajib memiliki kompetensi profesional yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relevan dengan tugas keprofesionalannya (Republik Indonesia, 2005). Oleh karena itu, penguasaan kompetensi digital merupakan bagian dari tanggung jawab profesional guru dalam mengelola pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern (Mustofa, 2020).

Dalam konteks pembelajaran, kompetensi digital guru berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Guru yang mampu memanfaatkan media digital seperti video interaktif, aplikasi pembelajaran, dan platform daring dapat menciptakan suasana belajar yang menarik serta partisipatif. Minat belajar merupakan faktor psikologis yang memengaruhi semangat dan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Slameto, 2017). Dengan demikian, kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi berpotensi besar meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 17 Luwu, ditemukan bahwa kemampuan digital guru masih beragam. Sebagian guru telah mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dengan baik, namun sebagian lainnya masih mengalami kendala dalam penerapan teknologi digital secara optimal. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan dalam kualitas pembelajaran dan berdampak pada minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis strategi pengembangan kompetensi digital guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 17 Luwu. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan dalam perumusan kebijakan serta pengembangan profesionalisme guru berbasis teknologi di masa mendatang (Hidayati, 2021).

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan (field research). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami strategi pengembangan kompetensi digital guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 17 Luwu secara mendalam melalui realitas empiris di lapangan. Creswell menyatakan, penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi makna yang muncul dari pengalaman partisipan terhadap suatu fenomena sosial (Creswell, 2018). Desain deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi aktual dan mendeskripsikan hubungan antarfenomena tanpa manipulasi (Sugiyono, 2019). Selain itu, pendekatan fenomenologis digunakan untuk memahami pengalaman langsung guru dan siswa terhadap fenomena digitalisasi pembelajaran (Moustakas, 1994).

Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), guru Fisika, serta perwakilan siswa kelas XI dan XII SMA Negeri 17 Luwu. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sumber data berdasarkan pertimbangan bahwa mereka dianggap paling mengetahui dan memahami fenomena yang diteliti (Miles et al., 2014). Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 17 Luwu, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, karena sekolah ini telah mengintegrasikan pembelajaran berbasis digital secara bertahap dan menjadi salah satu sekolah dengan komitmen tinggi terhadap peningkatan kompetensi guru.

Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran digital; wawancara digunakan untuk menggali pandangan, strategi, serta pengalaman guru dan siswa; sedangkan dokumentasi mencakup data sekunder berupa dokumen sekolah, catatan pembelajaran, dan hasil evaluasi (Moleong, 2017). Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang melakukan pengumpulan dan analisis data, dibantu dengan pedoman wawancara, lembar observasi, serta catatan lapangan sebagai instrumen pendukung (Creswell, 2018).

Proses analisis data dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan sejak pengumpulan hingga penarikan kesimpulan, menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang mencakup tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles et al., 2014). Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode, yaitu dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara, serta dokumentasi untuk memperoleh temuan yang kredibel (Patton, 2014). Seluruh proses penelitian dilakukan secara naturalistik dengan tetap menjaga validitas dan konteks alami dari fenomena yang diamati (Bogdan & Biklen, 1997).

## Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pengembangan kompetensi digital guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 17 Luwu. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, ditemukan tiga fokus utama, yaitu: kompetensi digital guru, minat belajar siswa, serta strategi pengembangan kompetensi digital guru dalam meningkatkan minat belajar siswa.

### ***Kompetensi Digital Guru di SMA Negeri 17 Luwu***

Kompetensi digital guru menggambarkan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif, kreatif, dan bertanggung jawab. Berdasarkan hasil temuan lapangan, guru di SMA Negeri 17 Luwu telah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan media digital seperti Canva dan Microsoft Word, namun implementasinya masih terbatas akibat kendala sarana, jaringan internet, serta dukungan kebijakan sekolah..

**Tabel 1. Kompetensi Digital Guru di SMA Negeri 17 Luwu**

<b>Aspek Kompetensi</b>	<b>Temuan Lapangan</b>	<b>Implikasi Pembelajaran</b>
Pedagogik Digital	Guru telah mampu membuat video pembelajaran dengan Canva, namun penerapan masih terbatas pada media sederhana melalui proyektor.	Diperlukan dukungan fasilitas dan pelatihan lanjutan untuk memperkuat integrasi media digital dalam kelas.
Teknologi Informasi dan Komunikasi	Guru berinisiatif menerapkan <i>games</i> berbasis QR Code untuk pembelajaran interaktif, namun terkendala fasilitas dan internet.	Inovasi berbasis TIK berpotensi meningkatkan partisipasi siswa bila infrastruktur diperkuat.

<b>Aspek Kompetensi</b>	<b>Temuan Lapangan</b>	<b>Implikasi Pembelajaran</b>
Literasi Digital	Guru menilai efektivitas media digital melalui angket, kuis, dan tugas berbasis aplikasi.	Evaluasi berbasis digital mendorong keterlibatan aktif siswa dan refleksi pembelajaran.
Kolaborasi Digital	Guru memanfaatkan handphone siswa untuk tugas kelompok melalui media sosial.	Teknologi sederhana dapat menjadi alat efektif dalam pembelajaran kolaboratif.
Pengembangan Profesional	Guru aktif mengikuti pelatihan dan berbagi pengalaman antar rekan sejawat.	Kolaborasi guru menjadi sarana penting peningkatan kompetensi profesional.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kompetensi digital guru di SMA Negeri 17 Luwu telah menunjukkan perkembangan yang positif. Guru memiliki kesadaran untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan berupaya menerapkannya dalam kegiatan belajar. Namun, optimalisasi penggunaan teknologi masih bergantung pada dukungan sarana prasarana, pelatihan berkelanjutan, dan kebijakan sekolah yang lebih progresif dalam mendorong inovasi pembelajaran digital.

### ***Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 17 Luwu***

Minat belajar siswa merupakan dorongan intrinsik yang memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. (Redecker, 2017) Siswa di SMA Negeri 17 Luwu menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pelajaran yang relevan dengan cita-cita dan masa depan mereka, terutama pada pelajaran Bahasa Inggris dan Sejarah. Ketertarikan tersebut mendorong siswa untuk belajar mandiri serta mencari referensi tambahan di luar kelas.

**Tabel 2. Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 17 Luwu**

<b>Aspek Belajar</b>	<b>Minat</b>	<b>Temuan Lapangan</b>	<b>Dampak terhadap Proses Belajar</b>
Ketertarikan terhadap Pelajaran	Mata	Siswa memiliki minat tinggi pada pelajaran yang relevan dengan cita-cita (misalnya Bahasa Inggris untuk studi lanjut).	Relevansi materi pelajaran meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa.
Keterlibatan Aktif dalam Proses Pembelajaran	Proses	Siswa aktif mencari informasi tambahan di perpustakaan untuk memperdalam materi sejarah.	Meningkatkan rasa ingin tahu, kemandirian belajar, dan kesadaran terhadap pentingnya memahami materi secara komprehensif.

<b>Aspek Belajar</b>	<b>Minat</b>	<b>Temuan Lapangan</b>	<b>Dampak terhadap Proses Belajar</b>
Motivasi Intrinsik		Siswa menunjukkan semangat Pembelajaran yang bermakna belajar yang tumbuh dari mendorong tanggung jawab dan tujuan pribadi dan kepuasan inisiatif siswa untuk terus dalam memahami pelajaran. belajar.	

Temuan tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa di SMA Negeri 17 Luwu terbentuk dari kombinasi antara relevansi materi pelajaran dengan aspirasi pribadi serta peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang inspiratif. Keterlibatan aktif siswa dalam mencari sumber belajar tambahan menjadi indikasi meningkatnya kesadaran belajar dan kemandirian intelektual di kalangan peserta didik.

### ***Strategi Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa***

Strategi pengembangan kompetensi digital guru di SMA Negeri 17 Luwu diarahkan untuk membangun kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan meliputi pelatihan berbasis teknologi, pengembangan profesional berkelanjutan, penerapan media pembelajaran digital, dan peningkatan kompetensi profesional guru.

**Tabel 3. Strategi Pengembangan Kompetensi Digital Guru di SMA Negeri 17 Luwu**

<b>Strategi Pengembangan</b>	<b>Implementasi di Lapangan</b>	<b>Dampak terhadap Minat Belajar Siswa</b>
Pelatihan Berbasis Teknologi	Guru memanfaatkan media digital dan internet sebagai sarana pembelajaran mandiri dan kolaboratif bagi siswa.	Siswa menjadi lebih aktif dan memiliki rasa tanggung jawab dalam mencari serta mengelola informasi belajar.
Pengembangan Profesional Berkelanjutan	Pemanfaatan laboratorium komputer dengan fasilitas lengkap untuk praktik pembelajaran TIK.	Siswa lebih produktif, kreatif, dan mampu menghubungkan teori dengan praktik digital.
Penerapan Pembelajaran Digital	Guru menanamkan nilai etika digital seperti anti plagiarisme dan tanggung jawab dalam penggunaan data.	Meningkatkan kesadaran etika digital serta menumbuhkan karakter siswa yang bertanggung jawab.
Peningkatan Kompetensi Profesional Guru	Guru mengikuti pelatihan, bekerja sama dengan rekan sejawat, dan melakukan pendampingan literasi digital.	Proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, efektif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa strategi pengembangan kompetensi digital guru memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran, guru mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Namun, keberlanjutan strategi ini membutuhkan dukungan kebijakan sekolah, ketersediaan infrastruktur, serta pelatihan profesional yang konsisten agar penguasaan teknologi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis dan reflektif.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital guru di SMA Negeri 17 Luwu telah berada pada tahap adaptif, di mana sebagian besar guru mampu memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran, meskipun penerapannya masih terbatas pada penggunaan media sederhana seperti video pembelajaran berbasis Canva dan proyektor (Redecker, 2017). Kondisi ini menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi digital guru tidak hanya mencakup kemampuan teknis, tetapi juga keterampilan pedagogik yang dapat mendorong terciptanya pembelajaran aktif dan kolaboratif. Namun, keterbatasan fasilitas serta dukungan kelembagaan masih menjadi penghambat utama dalam penerapan teknologi secara menyeluruh di sekolah (Sugiyono, 2019). Hal ini menegaskan bahwa pengembangan kompetensi guru harus didukung secara sistemik oleh kebijakan dan lingkungan belajar yang kondusif agar pemanfaatan teknologi tidak hanya bersifat insidental, melainkan berlangsung secara terarah dan berkelanjutan.

Secara lebih luas, strategi pengembangan kompetensi digital guru memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan minat belajar siswa (Wardhana, 2022). Guru yang mampu mengintegrasikan teknologi digital secara kreatif dan inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, serta berorientasi pada peserta didik. Di SMA Negeri 17 Luwu, pelatihan yang telah diikuti guru berdampak positif terhadap kemampuan mereka dalam merancang media pembelajaran digital, meskipun peningkatan masih dibutuhkan dalam hal evaluasi berbasis teknologi dan penerapan metode *game-based learning* secara lebih luas di seluruh kelas (Creswell, 2018). Dengan demikian, strategi pengembangan guru harus bersifat reflektif dan adaptif terhadap dinamika perkembangan teknologi pendidikan agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Temuan lain menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat seiring penerapan pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan dunia mereka (Slameto, 2017). Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran dan terdorong untuk mencari sumber belajar tambahan di luar kelas. Hal ini memperkuat pandangan bahwa minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh pendekatan pembelajaran dan lingkungan yang diciptakan guru. Dalam konteks ini, kompetensi digital guru berperan sebagai faktor utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Guru tidak hanya dituntut menguasai perangkat digital, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi dan budaya belajar mandiri pada siswa yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Selain itu, strategi pengembangan profesional guru melalui pelatihan dan kegiatan berbagi pengalaman terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pedagogik dan profesionalisme mereka (European Commission, 2018). Pelatihan berkelanjutan yang diterapkan di sekolah, meskipun sederhana, membantu guru memperbarui

pengetahuan serta keterampilan dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Konsep continuous professional development (CPD) menekankan bahwa pengembangan kompetensi digital guru merupakan proses yang berkesinambungan, membutuhkan kolaborasi, inovasi, dan dukungan institusional yang konsisten. Oleh karena itu, kerja sama antara sekolah, pemerintah, dan masyarakat diperlukan untuk memperluas akses pelatihan, menyediakan fasilitas digital yang memadai, serta menciptakan ekosistem pendidikan yang adaptif terhadap perubahan teknologi global.

## Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa kompetensi digital guru di SMA Negeri 17 Luwu telah berkembang ke arah positif meskipun masih menghadapi berbagai keterbatasan dalam penerapan. Guru telah mampu memanfaatkan teknologi digital seperti Canva dan media pembelajaran berbasis video dalam kegiatan belajar mengajar, namun penggunaannya belum sepenuhnya optimal karena faktor sarana prasarana, akses internet, serta dukungan kebijakan sekolah yang belum maksimal. Upaya pengembangan kompetensi digital guru terus dilakukan melalui pelatihan, berbagi pengalaman dengan rekan sejawat, serta penerapan inovasi sederhana seperti game-based learning yang mulai diterapkan pada beberapa kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru memiliki kesadaran untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan berupaya menjadikan pembelajaran lebih menarik serta relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Selain itu, strategi pengembangan kompetensi digital guru terbukti berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Melalui penerapan media pembelajaran berbasis digital, siswa terdorong untuk belajar lebih aktif, mandiri, dan kolaboratif. Fasilitas laboratorium komputer serta penggunaan perangkat pribadi seperti handphone turut mendukung terbentuknya suasana belajar yang partisipatif dan bermakna. Sementara itu, pemahaman terhadap etika digital, hak cipta, dan tanggung jawab penggunaan teknologi menjadi bagian penting dalam membentuk karakter siswa yang berintegritas dan bijak di dunia digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kompetensi digital guru tidak hanya meningkatkan profesionalisme pendidik, tetapi juga menjadi faktor penting dalam membangun minat belajar siswa yang berkelanjutan, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

## Referensi

- Afriansa, M., & Ilham, D. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 14(1), 1–12.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (1997). *Qualitative research for education* (Vol. 368). Allyn & Bacon Boston, MA.  
[http://math.buffalostate.edu/dwilson/med595/qualitative\\_intro.pdf](http://math.buffalostate.edu/dwilson/med595/qualitative_intro.pdf)
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- European Commission. (2018). *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens*. Publications Office of the European Union.
- Hidayati, N. (2021). Penerapan Game Edukasi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–53.

- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. SAGE Publications.
- Mustofa, A. (2020). *Kompetensi Profesional Guru di Era Digital*. Deepublish.
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage publications.  
<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ovAkBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Patton,+Qualitative+Research+%26+Evaluation+Methods.&ots=ZS-Y7sAFE1&sig=otC-oTWoroJq2EOr7LoEI5PGbK4>
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. <https://peraturan.bpk.go.id>
- Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wardhana, W. (2022). Strategi Pengembangan Kompetensi Guru secara Mandiri di Era Literasi Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 115–128.  
<https://doi.org/10.21009/jtp.142.08>