

Peran Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Era Digital

Subhan Adi Santoso

Sekolah Tinggi Ilmu Tinggi Muhammadiyah Bojonegoro Indonesia

E-mail: subhan.stitm@gmail.com

Abstract

Classroom teachers are key elements in the educational process, especially at the elementary school level. Classroom teachers not only serve as conveyors of material, but also as mentors, classroom managers, learning facilitators, and role models for students. These complex roles and responsibilities have been discussed in various educational theories. This study aims to describe the main theories regarding classroom teachers, including teacher role theory, competency theory, classroom management theory, pedagogy theory, constructivism theory, and classroom teacher task theory. This research was conducted at Muhammadiyah Elementary School in Gresik, because according to the title of the research, Muhammadiyah Elementary School in Gresik is one of the institutions that has successfully implemented digital technology, enabling Muhammadiyah Elementary School in Gresik to develop rapidly in a short period of time. The results of the study show that teachers can act as facilitators, motivators, digital classroom managers, innovators, and digital literacy mentors. Digital technology can be a very effective tool for increasing student motivation if used appropriately and creatively.

Keywords: *Classroom Teacher, Digital Age*

Abstrak

Guru kelas merupakan elemen kunci dalam proses pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Guru kelas tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing, pengelola kelas, fasilitator pembelajaran, dan teladan bagi peserta didik. Peran dan tanggung jawab yang kompleks ini telah dibahas dalam berbagai teori pendidikan. Penelitian ini bertujuan menguraikan teori-teori utama mengenai guru kelas, meliputi teori peran guru, teori kompetensi, teori manajemen kelas, teori pedagogi, teori konstruktivisme, serta teori tugas guru kelas. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik, karena sesuai dengan judul yang diteliti di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik merupakan salah satu lembaga yang telah berhasil memfungsikan digital dengan baik sehingga dalam waktu singkat Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik bisa berkembang dengan sangat pesat. Hasil penelitian sebagai fasilitator, motivator, pengelola kelas digital, inovator, dan pembimbing literasi digital. Teknologi digital dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi siswa jika digunakan dengan tepat dan kreatif.

Kata Kunci: Guru Kelas, Era Digital

PENDAHULUAN

Guru kelas merupakan elemen kunci dalam proses pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Guru kelas tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing, pengelola kelas, fasilitator pembelajaran, dan teladan bagi peserta didik. Peran dan tanggung jawab yang kompleks ini telah dibahas dalam berbagai teori pendidikan. Penelitian ini bertujuan menguraikan teori-teori utama mengenai guru kelas, meliputi teori peran guru, teori kompetensi, teori manajemen kelas, teori pedagogi, teori konstruktivisme, serta teori tugas guru kelas.

Berbagai teori yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa guru kelas memiliki peran yang sangat kompleks dan strategis. Teori peran guru menekankan pentingnya multifungsi, sedangkan teori kompetensi menegaskan standar kualitas yang harus dimiliki guru kelas. Teori manajemen kelas dan teori pedagogi memberikan panduan teknis tentang bagaimana pembelajaran harus berlangsung, sementara konstruktivisme memberikan landasan filosofi bahwa anak belajar dari pengalaman.

Dalam praktiknya, guru kelas harus mengintegrasikan seluruh teori tersebut dalam kegiatan pembelajaran harian. Misalnya, dalam pembelajaran tematik, guru harus merancang kegiatan yang menarik (teori pedagogi), memberikan *scaffolding* sesuai kebutuhan siswa (konstruktivisme), serta mengelola disiplin kelas (manajemen kelas). Dengan demikian, teori-teori tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling melengkapi untuk menciptakan pembelajaran efektif.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar seseorang. Dalam konteks pendidikan, motivasi tidak hanya berkaitan dengan keinginan untuk belajar, tetapi juga berhubungan dengan tujuan, kebutuhan, dorongan internal, dan pengaruh lingkungan. Oleh karena itu, pemahaman mengenai teori motivasi belajar menjadi sangat penting bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif. Makalah ini membahas berbagai teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh para ahli psikologi pendidikan serta implikasinya dalam pembelajaran.

Pendidikan agar mendapatkan hasil manusia untuk yang sangat berkualitas tersebut sangatlah diperlukan sekali untuk manusia-manusia pada era zaman serba kemajuan dan serba cepat saat ini, terlebih lagi pada abad selanjutnya. Hidup yang pada saat zaman inilah tidak

semudah dulu, para anak-anak juga harus diberikan kesiapan sedini dan sesegera mungkin, dan terarah, serta teratur dan juga berdisiplin. Didalam sebuah kehidupan saat ini terdapat beberapa godaan akan terlihat sehingga bisa memoyakkan moral serta mental didalam diri siswa.

Pada zaman sekarang ini, diketahui dapat diperkirakan tiap orang mempunyai sebuah smartphone, dan memiliki akun sosmed serta game-game berbasis online, seperti: Facebook, Twitter, Path, instagram, PUBG, Vainglory, AOV, DOTA Underlord dll. Pada keadaan inilah pembiasaan yang dapat merubah teknik kita untuk melakukan komunikasi pada saat ini. Dulu melakukan kenalan dan bermain menggunakan teknik biasa dan dengan cara sama-sama menukar sebuah nametag, namun di era ini ketika berjumpa seseorang yang baru biasanya dengan saling menukar rename akun dan juga melakukan invite teman dari medsos dan melalui permainan online (Solehudin et al., 2021).

Peminat dari media sosial dan juga game online kini yang diminati oleh anak dibawah umur maupun para remaja/masa puber, bukan sesuatu yang baru jika saat memperhatikan mereka yang selalu memainkan handphne masing-masing. Tak sedikit juga kita jumpa pada cafe kecil ataupun di trotoar sangat banyak segerombolan pemuda memegang masing-masing dari smartphone untuk memainkan berbagai macam game kesukaannya baik secara sendiri ataupun secara beramai-ramai yang biasa disebut mabar (Erna Katinaningsih, Ulil Hidayah, 2022). Sebagian besar dari mereka juga sering kali melontarkan kata-kata yang kotor dan juga sering kali meninggalkan salat wajib dengan berbagai alasan game onlinenya yang dimainkan karena tidak dapat dijeda. Merekapun sering lupa dengan waktu pada saat bermain medsos hingga lupa mengerjakan kewajibannya dan juga sering tertidur hingga dini hari hanya seriusnya saat memainkan permainan berbasis online dan juga sering menunda perkara solat ataupun pekerjaan sekolah (Amaruddin et al., 2020).

Dari fenomena inilah, akan sangat jauh tertinggal pada aspek pendidikan, dan jikalau masih belum bisa menggunakan teknologi yang membutuhkan koneksi internet ini. Meski masih tidak menggunakan program pendidikan ataupun sistem pengajaran dengan memerlukan koneksi. Sebuah pembelajaran dan juga permesinan yang terus berkembang pasti akan berpengaruh pada pengembangan dari informatika serta teknik berkomunikasi (Jamaluddin, 2013). Biasanya seorang siswa belum dapat mengerti suatu kegunaan sebuah situs medsos, dan jadinya media sosial inipun seringkali dimanfaatkan untuk hal yang buruk. Penggunaan dari suatu media sosial dan terlalu sering brakibat motivasi belajar akan menurun bagi siswa. Dari motivasi yang

menurun pada pelajar dapat berakibat ilmu yang didapat akan berkurang. Kejadian ini muncul karena banyak pelajar yang sudah memakai situs medsos untuk memakai waktu agar dapat menggunakan medsos tersebut dari pada belajar. Dan juga pemanfaatan dari medsos inipun bisa merubah dari kebiasaan seseorang, dan juga merubah perilakunya, saat berbicara dan juga saat bermasyarakat di lingkungan mereka.

Fenomena yang terjadi di SD Muhammadiyah Gresik terdapat beberapa dampak negatif yang muncul akibat adanya era digital yang digunakan oleh peserta didik seperti penggunaan media sosial meliputi facebook, instagram, whats app, dan juga tik tok, dan juga penggunaan game online seperti *free fire* dan juga *mobile legend*. Di sekolah tersebut banyak dari mereka yang mahir dalam memainkan *game-game online* tersebut, bahkan siswa kelas satu juga mahir dalam memainkannya.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan berparadigma Deskriptif-Kualitatif, Bogdan dan Taylor mendefinisikan “Metodologi Kualitatif” sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini, diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan (Lexy J. Moleong, 2006:4).

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik, karena sesuai dengan judul yang diteliti di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik merupakan salah satu lembaga yang telah berhasil memfungsikan digital dengan baik sehingga dalam waktu singkat Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik bisa berkembang dengan sangat pesat.

Sumber Data

Jadi dapat dikatakan bahwa sumber data merupakan asal dari pada informasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Waka Kkuriikulum. Sedangkan data yang diambil sesuai dengan penelitian ini adalah;

1. Sumber Data Primer

Sumber Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2006. 253). Dalam penelitian ini, sumber data primer yang diperoleh oleh peneliti adalah: hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik, Waka Kurikulum Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik, Guru di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik dan sebagian Murid Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen. Sumber data sekunder yang diperoleh peneliti adalah data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan berupa dokumen sekolah.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi sebuah penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan judul yang ditentukan. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiono bahwa dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan dari keempatnya (Sugiyono, 2006. 253).

4. Teknik Analisis Data

Seperti yang diungkapkan oleh Patton Analisis data merupakan suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan urutan dasar (Lexy J. Moleong, 2006. 4). Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa analisis data dilakukan untuk mengetahui mana data yang diperlukan dan mana data yang tidak diperlukan sehingga hasil penelitian benar-benar akurat dan bisa dipertanggungjawabkan.

5. Pengecekan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data didasarkan atas kriteria tertentu. Kriteria itu terdiri atas derajat kepercayaan (kredibilitas), keteralihan, kebergantungan, dan kepastian. Masing-masing kriteria tersebut menggunakan teknik pemeriksaan sendiri-sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Guru Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Digital

a. Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran Digital

Guru kelas berperan menyediakan akses dan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui media digital seperti video, simulasi, dan aplikasi edukasi. Penggunaan multimedia terbukti dapat meningkatkan atensi dan partisipasi siswa (Mayer, 2020).

b. Guru sebagai Motivator

Guru memberikan dukungan emosional, apresiasi, serta umpan balik cepat melalui platform digital seperti Google Classroom, WhatsApp, atau LMS. Ryan & Deci (2020) menegaskan bahwa motivasi meningkat ketika siswa merasa dihargai, didengar, dan didukung.

c. Guru sebagai Pengelola Kelas Digital

Guru mengatur alur pembelajaran online, membuat aturan penggunaan gadget, mengatur waktu belajar, dan mengawasi tugas siswa. Pengelolaan yang baik berdampak pada meningkatnya disiplin dan motivasi siswa (Emmer & Sabornie, 2015).

d. Guru sebagai Inovator Pembelajaran

Guru harus kreatif merancang pembelajaran baru seperti:

Gamifikasi (point, badge, leaderboard)

Quiz interaktif (Kahoot, Quizizz)

Blended learning

Project-based learning digital

Penelitian Deterding (2017) menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.

e. Guru sebagai Pembimbing Literasi Digital

Siswa perlu dibimbing agar dapat menggunakan teknologi secara aman, produktif, dan etis. Literasi digital yang baik memungkinkan siswa belajar mandiri dan bertanggung jawab (UNESCO, 2021).

Tantangan Guru Kelas di Era Digital

a. Beberapa tantangan utama yang dihadapi guru kelas antara lain:

b. Keterbatasan penguasaan teknologi

c. Akses internet dan perangkat siswa yang tidak merata

d. Distraksi digital seperti media sosial atau game

e. Kurangnya interaksi sosial langsung

f. Kelelahan digital (digital fatigue)

Solusi dan Strategi Mengatasi Tantangan

- a. Pelatihan digital untuk guru secara berkelanjutan
- b. Penerapan model blended learning untuk mengurangi kejenuhan
- c. Penggunaan aplikasi yang user-friendly
- d. Pemberian reward digital untuk meningkatkan motivasi
- e. Penguatan komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua

KESIMPULAN

Guru kelas memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar di era digital melalui berbagai fungsi, yaitu sebagai fasilitator, motivator, pengelola kelas digital, inovator, dan pembimbing literasi digital. Teknologi digital dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi siswa jika digunakan dengan tepat dan kreatif.

Namun demikian, guru tetap menghadapi tantangan seperti penguasaan teknologi, akses perangkat, dan distraksi digital. Dengan penerapan strategi yang tepat, tantangan tersebut dapat diminimalkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih produktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. 1997. *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman.
- Bruner, J. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2000. *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation*. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2017). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”.
- Emmer, E. T., & Sabornie, E. J. (2015). *Handbook of Classroom Management*. Routledge.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. 2002. *Motivational Beliefs, Values, and Goals*. *Annual Review of Psychology*, 53, 109–132.
- Maslow, A. H. 1987. *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Piaget, J. 1972. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Rogers, C. 1983. *Freedom to Learn*. Merrill.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Sardiman. 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Subhan Adi Santoso, 2024, *Korelasi Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik*, DIDAKTIKA JURNAL PEMIKIRAN PENDIDIKAN, Vol. 30 No. 2 Tahun 2024 | 214 – 223 DOI: 10.30587/didaktika.v30i2.8765
- Subhan Adi Santoso, *Peran Guru Pendisiplinan Kelas Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SD Muhammadiyah Gresik*, TAMADDUN: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan, Vol. 25 No. 2 Juli 2024
- Subhan Adi Santoso, Ali Mustofa, 2019. *Ilmu Pendidikan Islam Era Industri 4.0*. Malang: Media Sutra Tiga
- Subhan Adi Santoso, 2020. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish
- Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: Qiara Media
- Subhan Adi Santoso, Himmatul Husniyah, 2021. *Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Subhan Adi Santoso, 2017. *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran PAI Di SMKN 13 Malang*. Jurnal Tamaddun: Vol. 18 No. 2
- Subhan Adi Santoso, 2017. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Kegiatan Pembelajaran PAI Di SMKN 13 Malang*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 3 No. 1
- Suharsimi Arikunto, 1998, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Skinner, B. F. 1953. *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Slavin, R. E. 2018. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
- UNESCO. (2021). Digital Literacy Global Framework.
- Weiner, B. 1985. *An Attributional Theory of Achievement Motivation and Emotion*. Psychological Review, 92(4), 548–573.
- Wahyudi, A., & Sari, N. (2022). Peran Guru dalam Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 145–158.