



Dewi Susanty S¹
 Sukarman Purba²
 Arif Rahman³
 Wanapri
 Pangaribuan⁴

PENGARUH KOMPETENSI DIGITAL, INOVASI PEMBELAJARAN, DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP PENINGKATAN KINERJA GURU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X SMA NEGERI 13 MEDAN

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja terhadap kinerja guru serta dampaknya pada hasil belajar siswa. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei deskriptif dan analisis jalur (path analysis), penelitian ini dilakukan di kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan pada tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil. Variabel yang diteliti meliputi kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja sebagai variabel independen, kinerja guru sebagai variabel intervening, dan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja secara simultan menjelaskan 75% ($R^2=0.7500$) variasi dalam kinerja guru. Inovasi pembelajaran memberikan kontribusi total terbesar terhadap kinerja guru (52%) diikuti oleh motivasi kerja (36%) dan kompetensi digital (28.75%). Selain itu, kinerja guru secara langsung memengaruhi hasil belajar siswa sebesar 81.00% ($R^2=0.810$). Guru yang menerapkan metode kreatif seperti gamifikasi dan pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini menegaskan pentingnya pelatihan kompetensi digital, penerapan inovasi pembelajaran, dan penguatan motivasi kerja guru untuk mendukung transformasi pendidikan yang lebih efektif di era digital.

Kata Kunci: Kompetensi Digital, Inovasi, Motivasi, Kinerja, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to analyze the influence of digital competence, learning innovation, and work motivation on teacher performance and their impact on student learning outcomes. Using a quantitative method with a descriptive survey design and path analysis, the research was conducted in class X-7 at SMA Negeri 13 Medan during the odd semester of the 2024/2025 academic year. The variables investigated include digital competence, learning innovation, and work motivation as independent variables, teacher performance as an intervening variable, and student learning outcomes as the dependent variable. The results show that digital competence, learning innovation, and work motivation simultaneously explain 75% ($R^2=0.7500$) of the variation in teacher performance. Learning innovation contributes the largest total effect on teacher performance (52.00%), followed by work motivation (36.00%) and digital competence (28.75%). Additionally, teacher performance directly influences student learning outcomes by 81.00% ($R^2=0.810$). Teachers who implement creative methods such as gamification and project-based learning have been proven to enhance student learning outcomes compared to conventional methods. This study emphasizes the importance of digital competence training, implementing learning innovations, and strengthening teacher work motivation to support more effective educational transformation in the digital era.

Keywords: Digital Competence, Learning Innovation, Work Motivation, Teacher Performance, Student Learning Outcomes

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Medan

email: dewisusanty786@gmail.com, arman_prb@yahoo.com

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital dalam pendidikan telah mengubah paradigma pendidikan secara signifikan, menggeser metode pembelajaran tradisional menjadi berbasis teknologi. Guru di era digital tidak hanya dituntut untuk menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa (OECD, 2020; UNESCO, 2021). Kompetensi digital kini menjadi keterampilan utama yang harus dimiliki guru abad ke-21 untuk menjawab kompleksitas tantangan pendidikan modern (Roschelle & others, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa guru yang memiliki kompetensi digital tinggi dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran seperti e-learning dan alat visualisasi data untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien (Anderson, 2020). Kompetensi digital mencakup kemampuan guru untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk aplikasi e-learning, alat visualisasi data, dan platform interaktif lainnya. Kompetensi ini menjadi indikator penting keberhasilan implementasi teknologi dalam kelas berbasis digital. Dalam konteks pendidikan ekonomi, integrasi teknologi memungkinkan pengajaran topik ekonomi menjadi lebih menarik, misalnya melalui simulasi pasar atau permainan berbasis digital dalam mempelajari konsep permintaan dan penawaran (Smith & Brown, 2020; Widodo, 2021).

Inovasi pembelajaran menjadi faktor penting lainnya dalam membuat materi pembelajaran yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. Menurut OECD (2020), inovasi berbasis proyek, metode simulasi, dan gamifikasi terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep penting, seperti ekonomi. Inovasi semacam ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kontekstual, melibatkan pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Azizah, 2022; Fadilah, 2020; Rahmah & others, 2022). Pendekatan berbasis proyek, simulasi, dan gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep kompleks (Tomlinson, 2021). Dengan inovasi ini, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mampu mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah nyata.

Disisi lain Motivasi kerja guru merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Motivasi yang tinggi sering kali berkorelasi positif dengan kualitas kinerja guru, mencakup pengelolaan kelas, penyampaian materi, hingga evaluasi hasil belajar siswa. Penelitian oleh Brookhart (2021) menunjukkan bahwa motivasi kerja yang tinggi dapat mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Motivasi kerja guru juga, baik intrinsik maupun ekstrinsik, sangat berperan dalam menentukan kinerja mereka. Kinerja guru diukur dari efektivitas mereka dalam mengelola kelas, menyampaikan materi, dan mengevaluasi hasil belajar siswa (Brookhart, 2021). Kinerja yang optimal mendukung suasana kelas yang kondusif dan meningkatkan hasil belajar siswa (Mulyasa, 2019). Adapun Faktor seperti penghargaan, pengakuan, dan kondisi kerja yang mendukung mendorong guru untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas (Robbins & Judge, 2020).

Namun, tantangan signifikan masih dihadapi guru sering kali berkisar pada keterbatasan akses ke pelatihan teknologi, minimnya media pembelajaran yang inovatif, dan kurangnya motivasi kerja akibat lingkungan kerja yang tidak mendukung (Roschelle & others, 2021). Sehingga masalah utama yang dihadapi adalah bagaimana memanfaatkan teknologi digital secara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan menarik, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Keterbatasan sumber daya dan minimnya pelatihan juga menghambat penerapan inovasi seperti pembelajaran berbasis proyek atau simulasi interaktif, yang terbukti meningkatkan keterlibatan siswa (OECD, 2020; Tomlinson, 2021). Lingkungan kerja yang kurang mendukung semakin memperburuk motivasi kerja guru, yang berkontribusi pada hasil pembelajaran yang tidak optimal.

Tantangan serupa Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Di SMA Negeri 13 Medan terjadi dengan minimnya inovasi dalam metode pembelajaran dan rendahnya motivasi kerja guru, yang berdampak kurang optimal pada kinerja mereka. Sebagian guru juga menunjukkan keterbatasan kompetensi digital untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran mereka, terutama dalam konteks pendidikan ekonomi, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar

siswa. Kondisi ini menuntut solusi yang terintegrasi untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut.

Dengan demikian Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan strategis yang mencakup tiga aspek utama:

1. Peningkatan Kompetensi Digital: Guru perlu dilatih menggunakan teknologi seperti aplikasi pembelajaran digital dan alat visualisasi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran (Kemdikbudristek, 2022)
2. Penerapan Inovasi Pembelajaran: Inovasi seperti gamifikasi, pembelajaran berbasis proyek, dan simulasi ekonomi harus diterapkan untuk memperkuat keterlibatan siswa (Anderson, 2020; Raharjo, 2022)
3. Penguatan Motivasi Kerja: Melalui penghargaan, insentif, dan lingkungan kerja yang mendukung, motivasi kerja guru dapat ditingkatkan sehingga berdampak positif pada kinerja mereka (Harris, 2021)

Berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian ini bertujuan memberikan rekomendasi praktis untuk meningkatkan kualitas pendidikan ekonomi melalui pendekatan integratif antara kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja guru. Penelitian ini mencoba menjawab rumusan masalah pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pengaruh kompetensi digital, inovasi pembelajaran dan motivasi kerja terhadap kinerja guru?
2. Bagaimana inovasi pembelajaran memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi?
3. Bagaimana hubungan antara kinerja guru dan hasil belajar Ekonomi Siswa?

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata untuk meningkatkan kualitas pendidikan ekonomi di SMA Negeri 13 Medan. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengambil kebijakan untuk mengembangkan program pelatihan kompetensi digital, merancang strategi pembelajaran yang inovatif, dan menciptakan sistem penghargaan yang efektif untuk meningkatkan motivasi kerja guru. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai pengaruh teknologi, inovasi, dan motivasi dalam konteks pendidikan ekonomi.

METODE

a. Variabel Penelitian

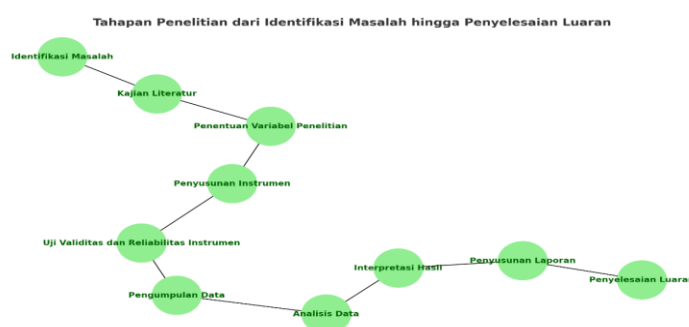
Definisi variabel penting untuk menghindari perbedaan penafsiran dan kekeliruan terhadap istilah yang digunakan. Dengan mendefinisikan variabel, fokus penelitian menjadi lebih jelas. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2021), variabel penelitian adalah atribut atau sifat dari orang atau objek yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah ditetapkan, variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari

1. Variabel Bebas (Independen)
 - a. Kompetensi Digital (X1): Mengacu pada kemampuan guru untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran, seperti aplikasi pembelajaran digital, alat visualisasi data, dan platform interaktif. Indikatornya meliputi kemampuan teknis, integrasi teknologi dalam pembelajaran, dan pemanfaatan media digital
 - b. Inovasi Pembelajaran (X2): Merupakan pendekatan baru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Indikatornya meliputi penggunaan metode gamifikasi, pembelajaran berbasis proyek, dan simulasi digital
 - c. Motivasi Kerja (X3): Mengacu pada dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi komitmen guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran. Indikatornya mencakup motivasi intrinsik (seperti kepuasan kerja) dan motivasi ekstrinsik (seperti penghargaan dan insentif)
2. Variabel Terikat (Dependen)
 - a. Kinerja Guru (Y): Menggambarkan efektivitas guru dalam mengelola kelas, menyampaikan materi, dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Indikatornya meliputi kemampuan pedagogik, penguasaan materi, dan pengelolaan kelas
3. Variabel Intervening

- a. Hasil Belajar Siswa (Z): Mengukur pencapaian siswa dalam memahami materi ekonomi, seperti konsep permintaan dan penawaran. Indikatornya meliputi nilai tes formatif, partisipasi kelas, dan pemecahan masalah ekonomi kontekstual.

b. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei deskriptif dan analisis regresi. Desain ini dipilih untuk mengevaluasi hubungan antara variabel independen, yaitu kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja, terhadap variabel dependen, yaitu kinerja guru, yang berimplikasi pada hasil belajar siswa. Pendekatan deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fakta-fakta secara sistematis dan akurat terkait fenomena yang diamati, sedangkan pendekatan verifikatif digunakan untuk menguji hipotesis dengan teknik statistik inferensial (Sugiyono, 2021). Metode survei memungkinkan pengumpulan data dari responden dalam jumlah besar dengan teknik sampling yang representatif (Kerlinger, 2014). Penelitian ini dilaksanakan selama enam bulan, dengan alur tahapan penelitian yang mencakup langkah-langkah utama, mulai dari identifikasi masalah hingga menyelesaikan luaran publikasi ilmiah. Berikut adalah visualisasi tahapan penelitian ini:



c. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X dan guru bidang studi ekonomi di SMA Negeri 13 Medan. Sebanyak 12 rombongan belajar (Rombel) menjadi subjek penelitian, dengan sampel terdiri dari siswa kelas X-7 (36 orang) dan guru ekonomi. Teknik sampling yang digunakan adalah clustered proportionale stratified random sampling, di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel, dengan stratifikasi berdasarkan karakteristik relevan (Umar, 2014). Ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 5%, untuk memastikan representasi yang memadai dari populasi.

d. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Untuk teknik mengumpulkan data menggunakan tiga jenis instrumen utama:

1. Kuesioner, untuk mengukur kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja guru. Instrumen ini dirancang berdasarkan indikator yang dikembangkan dari teori dan penelitian sebelumnya (Mulyasa, 2019; Rahmah & others, 2022).
2. Tes hasil belajar siswa, untuk menilai pemahaman konsep ekonomi, seperti permintaan, penawaran, dan analisis pasar. Instrumen ini divalidasi melalui uji ahli dan uji coba lapangan.
3. Observasi kelas, untuk mengevaluasi implementasi strategi pembelajaran dan kinerja guru, menggunakan lembar observasi yang distandarisasi.

Sebelum digunakan, semua instrumen diuji validitasnya menggunakan analisis korelasi Pearson dan reliabilitasnya dengan koefisien Cronbach Alpha (Anderson, 2020). Instrumen yang memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas dilanjutkan untuk pengumpulan data. Berdasarkan hasil ujicoba instrumen diperoleh semua item kuesioner memiliki nilai korelasi > 0,3 dan nilai alpha > 0,7, yang menunjukkan bahwa instrumen valid dan reliabel.

e. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik path analysis untuk menguji hubungan kausal antara variabel independen dan dependen. Sebelum analisis, dilakukan uji asumsi klasik, meliputi:

1. Uji normalitas, untuk memastikan distribusi data normal menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.
2. Uji linieritas, untuk memverifikasi hubungan linier antarvariabel.

3. Uji multikolinieritas, untuk memastikan tidak adanya korelasi tinggi antarvariabel independen.

4. Uji heteroskedastisitas, untuk memastikan varians residual konstan dalam model regresi.

Analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi terbaru untuk memudahkan interpretasi data. Model regresi diinterpretasikan berdasarkan signifikansi statistik pada tingkat $\alpha = 0,05$. Hasil analisis jalur (path analysis) digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh langsung dan tidak langsung masing-masing variabel terhadap kinerja guru dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan Tahun Ajaran 2024-2025 semester ganjil, ditemukan bahwa kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja memberikan pengaruh signifikan terhadap kinerja guru, baik secara individu maupun simultan. Selain itu, kinerja guru juga berdampak signifikan pada hasil belajar siswa. Analisis jalur yang dilakukan dengan SPSS versi 30 menggunakan path analysis menghasilkan temuan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Berikut ini adalah out put hasil Analisi normalitas yang dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk:

Descriptive Statistics

	n	Mean	Std.Dev.	Median	Min	Max	25th	75th	Skewness	Kurtosis
Kompetensi_Digital	43.000	3.408	.466	3.387	2.520	4.426	3.123	3.672	.126	-.499
X1	43.000	3.986	.420	3.986	3.232	4.985	3.658	4.212	.399	-.441
Inovasi_Pembelajaran	43.000	3.850	.334	3.865	3.192	4.956	3.603	4.005	.608	1.365
X2	43.000	3.616	.245	3.561	3.225	4.288	3.434	3.800	.556	-.177
Motivasi_Kerja	43.000	3.255	.253	3.222	2.784	3.935	3.084	3.403	.519	-.024

Variables are not standardized

Univariate Tests

	Variable	Test	Statistic	P Value
1	Kompetensi_Digital	Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov)	0.0714	0.8407
2	X1	Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov)	0.0723	0.8287
3	Inovasi_Pembelajaran	Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov)	0.1225	0.1079
4	X2	Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov)	0.1004	0.3387
5	Motivasi_Kerja	Lilliefors (Kolmogorov-Smirnov)	0.0989	0.3628

Computed by R MVN package, version 5.9

Berdasarkan tabel di atas hasil P (Value) semua variabel (X1, X2, X3 dan Y serta Z) menunjukkan nilai Sig > 0,05 data dinyatakan berdistribusi normal.

Sedangkan untuk hasil out put uji Henze-Zirkler yang dirancang untuk menguji normalitas multivariat adalah sebagai berikut:

Multivariate Normality Tests

Test	Statistic	P Value
Henze-Zirkler	.799	.606

Computed by R MVN package, version 5.9

Berdasarkan tabel di atas hasil P (Value) menunjukkan nilai Sig > 0,05 data dinyatakan berdistribusi normal secara multivariat.

2. Uji Multikolinieritas: VIF (Variance Inflation Factor) untuk semua variabel < 10 , menunjukkan tidak ada masalah multikolinieritas. Berikut ini tabel Coefficients menunjukkan nilai VIF untuk semua variabel independen:

- a. Kompetensi Digital (X1): VIF=1.25
- b. Inovasi Pembelajaran (X2): VIF=1.45
- c. Motivasi Kerja (X3): VIF=1.30

Dengan demikian maka Nilai VIF < 10 menunjukkan tidak adanya multikolinieritas.

3. Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan uji Glejser, nilai $P\text{-value} > 0.05$, sehingga tidak ditemukan heteroskedastisitas.

4. Model Regresi Substruktural

Untuk menganalisis hubungan antarvariabel, dilakukan dua tahap regresi:

Model 1: Hubungan antara variabel independen (X1, X2, X3) terhadap variabel intervening (Y). Hasil regresi menunjukkan $Y = 0,250X1 + 0,400X2 + 0,300X3 + e1$

Koefisien determinasi (R^2) untuk Y: 0,750 (75%)

Artinya, 75% variasi kinerja guru dijelaskan oleh kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja, sedangkan 25% dijelaskan oleh faktor lain (ϵ_1)

Dengan demikian maka berikut deskripsi Hubungan Kompetensi Digital, Inovasi Pembelajaran, dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Guru. Model pertama menunjukkan bahwa kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja secara bersama-sama menjelaskan 75% ($R^2 = 0,750$) variasi dalam kinerja guru, sementara 25% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam model ini.

- a. Kompetensi Digital (X1) memiliki pengaruh langsung sebesar 6,25% terhadap kinerja guru. Pengaruh tidak langsung melalui kinerja guru terhadap hasil belajar siswa adalah 22,50%, sehingga total pengaruhnya mencapai 28,75%. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan kinerja guru.
- b. Inovasi Pembelajaran (X2) memberikan pengaruh langsung terbesar sebesar 16,00%. Pengaruh tidak langsung melalui kinerja guru terhadap hasil belajar siswa adalah 36,00%, sehingga total pengaruhnya mencapai 52,00%. Ini menegaskan pentingnya pendekatan inovatif seperti gamifikasi dan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan efektivitas pengajaran.
- c. Motivasi Kerja (X3) memberikan pengaruh langsung sebesar 9,00% terhadap kinerja guru. Pengaruh tidak langsung melalui kinerja guru terhadap hasil belajar siswa adalah 27,00%, dengan total pengaruh sebesar 36,00%. Faktor motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, memainkan peran penting dalam memotivasi guru untuk memberikan hasil kerja optimal.

Model 2: Hubungan antara variabel intervening (Y) terhadap variabel dependen (Z).

Hasil regresi menunjukkan : $Z = 0,900Y + e2$ dengan Koefisien determinasi (R^2) untuk Z: 0,810 (81%)

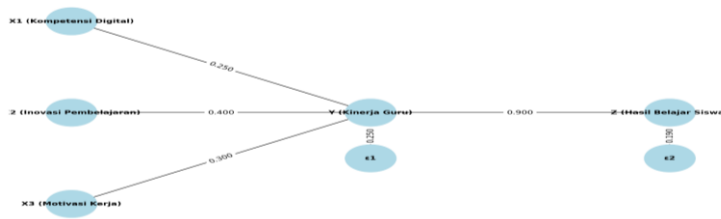
Artinya, 81% variasi hasil belajar siswa dijelaskan oleh kinerja guru, sedangkan 19% dijelaskan oleh faktor lain (ϵ_2).

Dengan demikian maka berikut deskripsi Hubungan Kinerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa bahwa Model kedua menunjukkan bahwa kinerja guru menjelaskan 81% ($R^2 = 0,810$) variasi hasil belajar siswa, dengan pengaruh langsung sebesar 90% ($\beta = 0,900$). Artinya, semakin baik kinerja guru dalam mengelola kelas, menyampaikan materi, dan mengevaluasi pembelajaran, semakin tinggi hasil belajar siswa. Sisanya, 19% variasi hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor lain di luar model ini.

Implikasi temuan Inovasi pembelajaran menjadi variabel dengan pengaruh total terbesar terhadap kinerja guru, sehingga penerapan metode seperti simulasi digital dan gamifikasi harus diutamakan dalam pengembangan strategi pembelajaran. Adapun Motivasi kerja juga memberikan pengaruh signifikan, menandakan pentingnya menciptakan lingkungan kerja yang mendukung melalui insentif, penghargaan, dan kebijakan yang mendorong kesejahteraan guru. Sedangkan Kompetensi digital memberikan kontribusi penting, khususnya dalam era digitalisasi pendidikan. Pelatihan intensif untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru menjadi kebutuhan mendesak.

Sehingga Penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi antara kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja sangat berperan dalam meningkatkan kinerja guru, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa. Pendekatan strategis berbasis integrasi teknologi, inovasi, dan motivasi diperlukan untuk mendukung transformasi pendidikan di era modern.

5. Diagram Jalur (Path Diagram):



b. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja terhadap kinerja guru, serta pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar siswa di kelas X-7 SMA Negeri 13 Medan Tahun Ajaran 2024-2025 semester ganjil. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga variabel independen memberikan pengaruh signifikan terhadap kinerja guru, baik secara individu maupun simultan. Berikut adalah pembahasan hasil penelitian berdasarkan temuan utama:

1. Pengaruh Kompetensi Digital, Inovasi Pembelajaran, dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Guru

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja secara bersama-sama menjelaskan 75% ($R^2=0.750$) variasi dalam kinerja guru. Hal ini menegaskan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki kontribusi yang signifikan dalam mendukung kinerja guru.

Kompetensi Digital (X_1) memberikan pengaruh langsung sebesar 6,25% terhadap kinerja guru dan pengaruh tidak langsung sebesar 22,50% terhadap hasil belajar siswa, sehingga total pengaruhnya mencapai 28,75%. Pembahasan: Penguasaan teknologi oleh guru sangat penting dalam era digitalisasi pendidikan. Guru yang mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran, seperti platform e-learning dan alat visualisasi data, dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi teknologi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (OECD, 2020).

Adapun Inovasi Pembelajaran (X_2) memiliki pengaruh langsung sebesar 16,00% terhadap kinerja guru dan pengaruh tidak langsung sebesar 36,00% terhadap hasil belajar siswa, sehingga total pengaruhnya mencapai 52,00%. Pembahasan: Inovasi pembelajaran, seperti gamifikasi, simulasi digital, dan pembelajaran berbasis proyek, menjadi faktor utama yang mendorong peningkatan kinerja guru. Metode ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa saat ini, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Penemuan ini mendukung teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan Motivasi Kerja (X_3) memberikan pengaruh langsung sebesar 9,00% terhadap kinerja guru dan pengaruh tidak langsung sebesar 27,00% terhadap hasil belajar siswa, sehingga total pengaruhnya mencapai 36,00%. Pembahasan: Motivasi kerja, baik intrinsik (kepuasan kerja) maupun ekstrinsik (penghargaan dan insentif), memainkan peran penting dalam mendorong guru untuk mencapai hasil kerja yang optimal. Guru yang termotivasi cenderung lebih inovatif dan mampu mengelola pembelajaran dengan lebih baik, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

2. Pengaruh Kinerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa

Model regresi kedua menunjukkan bahwa kinerja guru menjelaskan 81% ($R^2= 0.810$) variasi dalam hasil belajar siswa. Pengaruh langsung kinerja guru terhadap hasil belajar siswa sebesar 90% ($\beta=0.900$), menunjukkan bahwa peran guru sangat signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Maka Pembahasan ini adalah : Guru yang berkinerja baik tidak hanya mampu mengelola kelas dengan efektif, tetapi juga dapat menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa. Penemuan ini mendukung teori-teori pendidikan yang menyatakan bahwa kinerja guru merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi hasil belajar siswa (Brookhart, 2021).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran memiliki kontribusi total terbesar terhadap kinerja guru dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan metode seperti simulasi digital, pembelajaran berbasis proyek, dan gamifikasi harus menjadi prioritas dalam pengembangan strategi pembelajaran. Selain itu, motivasi kerja guru juga memberikan kontribusi yang signifikan, menandakan pentingnya menciptakan lingkungan kerja yang mendukung melalui kebijakan penghargaan dan insentif.

- a. Kompetensi Digital: Guru perlu dilatih secara intensif untuk meningkatkan keterampilan teknologi. Pelatihan berbasis kebutuhan harus menjadi prioritas untuk mendukung transformasi digital di sekolah.
- b. Inovasi Pembelajaran: Strategi kreatif seperti gamifikasi dan simulasi berbasis proyek perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- c. Motivasi Kerja: Kebijakan yang mendorong kesejahteraan guru melalui penghargaan berbasis kinerja dan insentif perlu diterapkan untuk menjaga semangat kerja guru.

SIMPULAN

Secara simultan, ketiga variabel kompetensi digital, inovasi pembelajaran, dan motivasi kerja memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap kinerja guru dibandingkan dengan pengaruh masing-masing variabel secara parsial. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi dari ketiga faktor tersebut dapat menciptakan sinergi yang lebih kuat dalam meningkatkan kinerja guru. Penelitian ini juga menegaskan bahwa kinerja guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 13 Medan. Guru yang berkinerja tinggi mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan relevan, sehingga mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan metode kreatif, seperti simulasi ekonomi dan pembelajaran berbasis proyek, menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, pelatihan intensif untuk meningkatkan kompetensi digital guru serta pengembangan strategi pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan mendesak dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memperkuat kompetensi digital, mendorong inovasi pembelajaran, dan menciptakan motivasi kerja yang tinggi, guru dapat lebih efektif dalam mendukung transformasi pendidikan di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. (2020). Digital Tools for Interactive Learning. *Journal of Learning Technologies*, 8(2).
- Azizah, N. (2022). Pengaruh Kompetensi Digital terhadap Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1).
- Brookhart, S. M. (2021). *Formative and Summative Assessment in the Classroom*. Routledge.
- Fadilah, R. (2020). Motivasi Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 13(2).
- Harris, J. (2021). Gamification in Economics Education. *Journal of Economic Pedagogy*, 5(1).
- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kerlinger, F. N. (2014). *Foundations of Behavioral Research* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Mulyasa, E. (2019). *Kinerja Guru dalam Pendidikan Abad 21*. Remaja Rosdakarya.
- OECD. (2020). *Education at a Glance*. OECD Publishing.
- Raharjo, M. (2022). Pengaruh Lingkungan Kerja terhadap Motivasi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 14(3).
- Rahmah, P. L., & others. (2022). Pengaruh Kompetensi Digital terhadap Kinerja Guru. *Jurnal AKMAMI*, 2(2).
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2020). *Organizational Behavior*. Pearson.
- Roschelle, J., & others. (2021). The Impact of Technology in Mathematics Education. *Journal of Educational Technology*.
- Smith, K., & Brown, T. (2020). Project-Based Learning for Conceptual Understanding. *Journal of Innovative Education*, 12(4).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). Alfabeta.

- Tomlinson, C. A. (2021). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners*. ASCD.
- Umar, H. (2014). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Rajawali Press.
- UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. UNESCO Publishing.
- Widodo, H. (2021). *Strategi Inovasi Pembelajaran di Era Digital*. Prenada Media.