

Tantangan dan Peluang Guru dalam Mengatasi Kemalasan Belajar Siswa di Era Digital

Khoiril Fatekhah*, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Dini Rahmawati, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Arri Handayani, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

ABSTRACT

This article examines the challenges and opportunities faced by teachers in addressing student laziness in the digital era. Technological advancements have significantly altered how students access information and learn, but they have also introduced issues such as increased distraction from applications and social media. This research identifies key challenges, including technological distractions, decreased learning motivation, and dependence on AI-based technology. Conversely, it highlights opportunities for teachers to develop flexible and engaging digital teaching materials, access diverse learning resources, and innovate teaching strategies. The study emphasizes the need for comprehensive and continuous training programs to enhance teachers' technological and pedagogical skills, ensuring their readiness to tackle digital era challenges. Additionally, it underscores the importance of parental involvement in supporting children's learning at home. By addressing these challenges and leveraging the opportunities, teachers can better motivate students and foster a productive learning environment in the digital age.

ARTICLE HISTORY

Received 22/06/2024

Revised 30/06/2024

Accepted 04/06/2024

Published 07/07/2024

KEYWORDS

Digital era; student laziness; technological distractions; teacher training; parental involvement.

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ khoirilfatekhah@gmail.com

PENDAHULUAN

Era digital atau disebut juga era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan di Indonesia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan pada era 4.0 sangat menuntut semua sumber daya yang bergerak di dunia pendidikan terutama para guru harus segera dengan sigap beradaptasi terhadap kondisi tersebut (Sukirman, & Hidayati, 2020). Penggunaan perangkat digital sudah mulai memasuki dunia anak-anak. Anak-anak yang hidup di era milenial tidak bisa jauh dari teknologi digital. Penggunaan perangkat pada usia dini telah lama menjadi kontroversi karena alat digital seperti gawai, komputer dan laptop membuat ketagihan sangat tinggi untuk anak-anak. Perkembangan teknologi berkembang semakin pesat ke arah digital atau elektronik, secara tidak langsung hal tersebut telah mempengaruhi gaya hidup (Dheasari et al., 2022).

Penggunaan digital dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan karakter anak. Hal ini berdampak semakin buruk terhadap anak karena akses pengetahuan dan informasi, akan menyebabkan peningkatan kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman sebaya dan juga kesadaran dan kemampuan yang terbatas untuk menggunakan alat-alat dasar bagi kehidupan masyarakat (UNICEF, 2014). Penelitian (Tsalisah & Syamsudin, 2022), efek buruk dari gawai dapat berpengaruh terhadap kesehatan mental anak, oleh karena itu dapat menyebabkan kehidupan sosial anak memburuk dan akan menyebabkan obesitas, kepikunan, agresif, kecanduan, gangguan tidur dan lain sebagainya. Penelitian ini menunjukkan beberapa dampak gadget terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang begitu pesat menawarkan berbagai peluang dan tantangan yang baru bagi para pendidik dalam proses pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini Era 4.0 alat-alat teknologi merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi orang dewasa dan anak-anak, terutama di masa pandemi kegiatan belajar di lakukan secara daring yang membutuhkan pengetahuan tentang penggunaan teknologi yang baik dan benar. Namun setelah pandemi selesai anak-anak masih menggunakan gawai untuk bermain game atau bersosial media. Beberapa peserta didik pun menjadi malas karena dapat dengan mudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dengan bantuan gawai tersebut (Aldino, 2020). Sependapat dengan pernyataan tersebut, menurut Harmain bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Harmain et al., 2022).

Malas adalah perilaku yang hampir semua orang miliki. Rasa malas juga sangat banyak ditemui di kalangan para siswa. Sebagai penerus bangsa, para siswa seharusnya lebih giat lagi mencari ilmu, tidak hanya di sekolah, ilmu bisa



dicari di mana saja dan kapan saja. Siswa seharusnya mau menghilangkan kebiasaan malasnya. Karena kemalasan dapat menyebabkan kerugian. Misalnya jika seorang siswa malas belajar, maka tidak akan ada ilmu yang dia dapatkan. Sebaliknya, jika siswa tekun dalam belajar dan mampu menghilangkan kemalasannya, maka siswa tersebut akan memiliki ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas. Hal ini disebabkan karena para siswa malas dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Berbagai macam tingkah yang mereka lakukan di kelas, seperti tidur saat belajar, mengganggu teman, dan kegiatan lain yang tidak penting untuk mereka lakukan. Dampaknya bagi para siswa nantinya jika mereka malas mengikuti kegiatan.

Tantangan ini memerlukan pendekatan baru dan inovatif dari para guru. Guru dituntut untuk tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Guru perlu mengembangkan strategi yang tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga mempertahankan fokus dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Ini mencakup penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif, personalisasi pembelajaran, serta penerapan prinsip-prinsip psikologi pendidikan yang dapat membantu mengatasi sikap malas belajar di era digital. Artikel ini akan membahas berbagai tantangan-tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengatasi kemalasan belajar serta peluang-peluang yang dapat dilakukan oleh guru di era digital. Tulisan ini mampu dimanfaatkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

METODE

Metode penelitian ini memanfaatkan sumber-sumber tertulis sehingga pendekatan yang digunakan adalah studi kepustakaan. Proses penelitian kepustakaan melibatkan meninjau literatur dan menganalisis topik relevan yang digabungkan, menggunakan data atau teks yang tersedia di perpustakaan sebagai dasar pengembangan pengetahuan. Peneliti tidak terlibat langsung dengan data lapangan atau saksi mata, hanya menggunakan data yang sudah ada atau data sekunder siap pakai (Snyder, [2019](#)). Peneliti dapat menggunakan berbagai sumber seperti jurnal, buku, kamus, dokumen, majalah, dan lainnya tanpa perlu melakukan penelitian di lapangan. Teori baru yang didukung oleh teknik pengumpulan data yang tepat merupakan salah satu bentuk kajian pustaka (Fatha & Sujatmiko, [2020](#)). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan data sekunder, di mana data dikumpulkan secara tidak langsung dengan cara meneliti objek yang relevan.

PEMBAHASAN

Belajar merupakan hal yang tidak asing lagi bagi manusia, terutama bagi seorang pelajar. Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang di mana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Slameto, [2010](#)). Tercapainya tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Rasa malas diartikan sebagai keengganan seseorang untuk melakukan sesuatu yang seharusnya atau sebaiknya dia lakukan (Pardomuan, [2017](#)). Termasuk dalam keluarga besar kemalasan adalah menolak tugas, kurang disiplin, kurang tekun, enggan, suka menunda-nunda pekerjaan, mengalihkan diri dari kewajiban, dan sebagainya. Hal ini tentu berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dan menurunkan tingkat kecerdasan siswa. Perilaku siswa yang senang berselancar di dunia maya (Fatah, [2022](#)). Perilaku siswa ini ditandai oleh adanya kecenderungan lebih senang membaca melalui handphone daripada buku.

Menurut Heryanto Sutedja dalam (Muthazim, [2020](#)) mengemukakan ciri siswa yang malas belajar sebagai berikut: (1) Melamun saat belajar, (2) Bermain-main saat belajar, (3) Suka mengganggu suasana kelas, (4) Prestasi belajar sangat rendah, (5) Tidak pernah serius dalam belajar. Faktor yang Mempengaruhi Siswa Malas Belajar Motivasi sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa (Fitri et al., [2016](#)). Dalam (Sumanto, [2012](#)) menyatakan bahwa motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan, motif, dan tujuan, sangat mempengaruhi kegiatan dan hasil belajar. Salah satu usaha untuk membimbing perhatian anak didik yaitu melalui pemberian rangsangan atau stimulus yang menarik perhatian anak didik (Sumanto, [2012](#)). Perasaan juga dapat mempengaruhi kemauan siswa untuk belajar. Perasaan dapat diartikan sebagai suasana psikis yang mengambil bagian pribadi dalam situasi, dengan jalan membuka diri terhadap suatu hal yang berbeda dengan keadaan atau nilai dalam diri (Solina et al., [2013](#)).

Menurut Setyawan diantaranya faktor kemalasan belajar yang bersumber dari diri siswa sendiri atau faktor internal (Setyawan et al., [2020](#)). Selaras dengan pendapat tersebut, faktor internal diantaranya yaitu rasa malas untuk belajar, gangguan kesehatan, dan tidak mempunyai tujuan belajar (Rigianti & Karimah, [2024](#)). Kemalasan siswa di era digital ini dikarenakan faktor internal, kemudian di era digital ini siswa dengan mudah mengakses internet dengan

mudah. Maka dari itu dalam mengatasi kemalasan belajar siswa di era digital ini, guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dengan cepat. Selaras dengan hal tersebut menurut (Zebua, [2023](#)) guru harus mampu beradaptasi dengan cepat dan menguasai teknologi yang relevan, sambil tetap menjadi teladan bagi siswa dan membimbing mereka dalam memahami batasan teknologi.

Tantangan seorang guru yang dihadapi saat ini lebih berat dibandingkan dengan guru era terdahulu. Menurut Diplan, selain menguasai aspek keilmuan yang diajarkan guru juga dituntut untuk: pertama memahami teknologi dan menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif. Kedua guru harus menjadi *role model* bagi siswa, agar memahami batasan-batasan teknologi. Ketiga guru harus lebih terbuka dengan pemikiran baru. Terakhir, adanya empat keterampilan yang diberikan kepada siswa sejak dini yaitu melahirkan pemikir, komikator, kolaborator, penemu dan pencipta (Diplan, [2019](#)).

Mengatasi kemalasan belajar siswa di era digital saat ini memunculkan tantangan yang unik sekaligus peluang yang signifikan bagi guru. Era digital mampu menawarkan alat-alat dan metode baru yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, namun juga memerlukan adaptasi dan pemahaman yang mendalam dari para guru. Pentingnya pembelajaran berbasis digital yang mendorong pencapaian peserta didik, namun muncul masalah terhadap peserta didik seperti kecanduan digital dan keterbatasan akses internet (Kaharuddin et al., [2022](#)). "*The challenge for the digital age: making learning a part of life*" menyimpulkan bahwa digitalisasi harus mengintegrasikan pembelajaran sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, bukan hanya menambahkan infrastruktur digital ke dalam bentuk pembelajaran yang ada (Fischer et al., [2023](#)). Mewujudkan guru sekolah dasar profesional di era digital, menekankan adanya guru untuk aktif, kreatif, dan teliti dalam menghadirkan pembelajaran digital agar siswa tetap termotivasi (Hanifah et al., [2023](#)). Sementara itu, "*Teaching and Learning with ICT Tools: Issues and Challenges*" menyimpulkan pentingnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam mengajar, dalam mengidentifikasi hambatan seperti kurangnya sumber daya dan dukungan teknis (Kaur, [2023](#)). Terakhir, "*Teacher Education in the Digital Age: Opportunities and Challenges*" memaparkan hasilnya yaitu kebutuhan mendesak untuk mengubah pendidikan guru agar sesuai dengan tuntutan era digital, termasuk resistensi terhadap perubahan dan kesenjangan digital (Bates, [2015](#)).

Sedangkan menurut Ma'ruf ada beberapa tantangan guru pada era digital saat ini yaitu mengembangkan kurikulum dengan pendekatan saintifik (*scientific approach*), membangun atmosfer pembelajaran yang menantang, dan menuntun siswa belajar sepanjang hayat (Ma'ruf, [2013](#)). Tantangan lain yang dialami oleh guru yaitu:

1. Distraksi teknologi di mana siswa dapat memiliki akses yang luas terhadap berbagai perangkat digital gawai, siswa lebih tertarik bermain game, menjelajah media sosial, dan menonton video dibandingkan belajar.
2. Motivasi siswa untuk belajar menurun dikarenakan kemudahan akses di internet sehingga siswa cenderung malas membaca buku dan lebih memilih mencari di internet.
3. Ketergantungan terhadap teknologi membuat siswa mengurangi kemampuan untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah tanpa bantuan alat digital. Seperti munculnya teknologi berbasis AI.

Namun dibalik tantangan seorang guru di era digital terdapat peluang yang dapat dikembangkan oleh guru di era digital ini, misalnya:

1. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran interaktif, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran, video edukasi, dan game pendidikan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.
2. Mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Seperti platform pembelajaran online dapat memberikan materi yang disesuaikan dengan kemampuan dan minat siswa.
3. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mengakses sumber belajar seperti guru memanfaatkan video, artikel, e-book, dan kursus online untuk memperkaya materi pembelajaran dan memberikan variasi dalam metode pengajaran.

Peluang bagi guru di era digital dalam mengatasi kemalasan belajar siswa adalah guru mampu mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang fleksibel dan menarik, serta pengembangan bahan ajar berwawasan multikultural yang memperluas pemahaman siswa tentang dunia. Berdasarkan uraian di atas, guru dapat memiliki tantangan ataupun peluang untuk mengatasi kemalasan belajar siswa di era digital. Teknologi membawa dampak terhadap guru ataupun siswa, teknologi di era digital bagaikan pisau bermata dua. Di sisi lain membawa tantangan bagi guru namun disisi lain membawa peluang bagi seorang guru.

SIMPULAN

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Dengan demikian, malas belajar adalah keengganan siswa untuk belajar karena ada hal-hal negatif yang mempengaruhinya. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa dan tingkat kecerdasan siswa. Adapun tantangan yang dihadapi guru saat ini dalam mengatasi kemalasan belajar siswa adalah diantaranya: distraksi teknologi di mana siswa lebih tertarik bermain game, menjelajah media sosial, dan menonton video dibandingkan belajar, kemudian motivasi belajar menurun dan ketergantungan terhadap teknologi berbasis AI. Sedangkan peluang bagi guru di era digital dalam mengatasi kemalasan belajar siswa adalah guru mampu mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang fleksibel dan menarik, sumber belajar bagi guru, serta pengembangan bahan ajar. Perlu adanya program pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dan metode pembelajaran inovatif untuk memastikan guru siap menghadapi tantangan di era digital dan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran untuk mendukung anak belajar di rumah.

REFERENSI

- Aldino, S. F. (2020). Dampak penggunaan gawai terhadap pembelajaran siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Bates, T. (2015). Teaching in a Digital Age. In *ResearchGate*.
- Dheasari, A. E., Fajriyah, L., & Riska, R. (2022). Tantangan Orang Tua Dalam Mendidik Anak Di Era Digital. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 25–35. <https://doi.org/10.46773/al-athfal.v3i1.417>
- Diplan. (2019). Tantangan Pendidik di Era Digital. *Lentera: Jurnal Pendidikan*, 2(14), 41–47.
- Fatah, N. Al. (2022). *Eduvis: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 7, 1–9.
- Fatha, P. R., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 317–329.
- Fischer, G., Lundin, J., & Lindberg, O. J. (2023). The challenge for the digital age: making learning a part of life. *International Journal of Information and Learning Technology*, 40(1), 1–16. <https://doi.org/10.1108/IJILT-04-2022-0079>
- Fitri, E., Ildil, I., & S., N. (2016). Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 2(2), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v2i2.2250>
- Hanifah, R., Darmansyah, & Desyandri. (2023). Wujudkan Guru Sekolah Dasar Profesional Di Era Digital. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2781–2795. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.599>
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal*, 3(1), 20–35.
- Kaharuddin, K., Iskandar, I., Ansurlawarlin, A., Zahar, M. N. A., & Nuramal, N. (2022). Study Of Learning Opportunities And Challenges Based On Digital Pandemic Era. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 51–64. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v3i1.131>
- Kaur, K. (2023). Teaching and Learning with ICT Tools: Issues and Challenges. *ResearchGate*, 12(3), 15–22.
- Ma'ruf, S. (2013). Pengembangan Model Materi Ajar Bahasa Rejang sebagai Muatan Lokal di Kelas III Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik*, 2(19).
- Muthazim, L. (2020). Konseling Islam dengan media Komik untuk mengatasi malas belajar agama seorang anak di Desa Jenggrik, Kabupaten Sragen. *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Pardomuan Hts, K. (2017). Peran Konselor dalam Membantu Pengentasan Malas Belajar Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–5. <https://doi.org/10.29210/3003209000>
- Rigianti, H. A., & Karimah, U. (2024). *Tantangan Guru Disekolah Dengan Penguasaan*. 21(01), 79–83.
- Setyawan, A., Novitri, Q. A., Pratiwi, S. R. E., Walidain, M. B., & Anam, M. A. K. (2020). Kesulitan Belajar Siswa di Sekolah Dasar (SD). *Prosiding Nasional Pendidikan: Lppm Ikip Pgri Bojonegoro*, 1(1).
- Slameto. (2010). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia (1st ed., Issue March)*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Snyder, H. (2019). Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.

- Solina, W., Erlamsyah, E., & Syahniar, S. (2013). Hubungan Antara Perlakuan Orang Tua dengan Motivasi Belajar Siswa Disekolah. *Konselor*, 2(1), 289–294. <https://doi.org/10.24036/02013211247-0-00>
- Sukirman, & Hidayati, D. (2020). Kesiapan Mental Guru Muhammadiyah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 27((2)), 252–357.
- Sumanto, W. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Rieneka Cipta.
- Tsalisah, N. H., & Syamsudin, A. (2022). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Proses Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2391–2403. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1958>
- UNICEF. (2014). *Children's rights in the digital age*.
- Zebua, F. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1).