

## **KOMPETENSI PROFESIONAL GURU DALAM MENGHADAPI TANTANGAN ERA DIGITAL DAN KENAKALAN SISWA: ANALISIS KEBUTUHAN DAN SOLUSI**

Received: May 16<sup>th</sup> 2025

Revised: Jun 24<sup>th</sup> 2025

Accepted: Jul 21<sup>th</sup> 2025

**Khotimatus Sholikhah<sup>1</sup>, Khotimah Suryani<sup>2</sup>, Zunita Nur Ainiyah<sup>3</sup>**  
[khotimatussholihah@unisda.ac.id](mailto:khotimatussholihah@unisda.ac.id), [khotimah@unisda.ac.id](mailto:khotimah@unisda.ac.id), [zunita.2023@mhs.unisda.ac.id](mailto:zunita.2023@mhs.unisda.ac.id),

**Abstract :** *The development of the digital era has brought new challenges for teachers, especially in terms of professional competence to deal with increasingly complex student delinquency. This article analyses the needs and solutions for improving teachers' competence in integrating technology and dealing with student delinquency in the digital era. This qualitative research uses an analytical descriptive method with data collection through in-depth interviews with teachers and principals at SMPN 1 Sukodadi, as well as literature studies. The results show that: (1) 65% of teachers have used digital platforms such as Google Classroom, but only 30% are able to integrate them creatively; (2) Student delinquency is dominated by cyberbullying (40%), gadget addiction (35%), and social media abuse (25%); (3) The restorative justice approach is considered effective by 60% of teachers, but collaboration with parents is still limited (50%). Key findings reveal the digital competency gap of teachers due to lack of training, uneven infrastructure, and resistance to change. Student delinquency is influenced by observation factors (social learning theory), psychological pressure (general strain theory), and the gap between knowledge and behaviour (theory of planned behaviour). Recommended solutions include: (1) Need-based and ongoing teacher training, (2) Integration of digital literacy and character education in the curriculum, and (3) Collaborative approach with parents and restorative practices. This research emphasizes the importance of adapting the education system to the demands of the digital era to create a conducive and responsive learning environment.*

**Keywords:** Teacher Competence, Digital Era, Student Delinquency, Restorative Justice, Digital Literacy

---

<sup>1</sup> Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

<sup>2</sup> Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

<sup>3</sup> Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

## PENDAHULUAN

Perkembangan era digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dihadapkan pada tantangan baru, baik dalam hal penguasaan teknologi maupun penanganan kenakalan siswa yang semakin kompleks. Kenakalan siswa di era digital tidak hanya mencakup perilaku konvensional seperti bolos sekolah atau perkelahian, tetapi juga meliputi *cyberbullying*, kecanduan gadget, dan penyalahgunaan media sosial.<sup>4</sup> Kondisi ini menuntut guru untuk tidak hanya memiliki kompetensi pedagogis, tetapi juga profesional dalam mengintegrasikan teknologi dan mengelola dinamika kelas di era digital.

Kompetensi profesional guru merupakan kemampuan yang mencakup penguasaan materi, pengembangan strategi pembelajaran, dan kemampuan adaptif terhadap perubahan.<sup>5</sup> Namun, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa banyak guru masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal untuk pembelajaran.<sup>6</sup> Selain itu, fenomena kenakalan siswa yang semakin beragam turut memperumit peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.<sup>7</sup>

Studi oleh Voogt & Roblin mengungkapkan bahwa guru membutuhkan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi digital mereka.<sup>8</sup> Sementara itu, penelitian dari Wang et al. menunjukkan bahwa pendekatan *restorative practices* dapat menjadi solusi efektif dalam menangani kenakalan siswa dengan membangun hubungan positif antara guru dan siswa.<sup>9</sup> Teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) oleh Mishra & Koehler juga menegaskan pentingnya integrasi teknologi, pedagogi, dan konten pengetahuan dalam pembelajaran.<sup>10</sup> Fakta empirisnya, guru sering menguasai

<sup>4</sup> Peter K Smith et al., “Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils,” *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 49, no. 4 (2008): 376–85.

<sup>5</sup> Matthew Koehler and Punya Mishra, “What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?,” *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education* 9, no. 1 (2009): 60–70.

<sup>6</sup> Michael Henderson, Neil Selwyn, and Rachel Aston, “What Works and Why? Student Perceptions of ‘Useful’Digital Technology in University Teaching and Learning,” *Studies in Higher Education* 42, no. 8 (2017): 1567–79.

<sup>7</sup> Lisa M Jones and Kimberly J Mitchell, “Defining and Measuring Youth Digital Citizenship,” *New Media & Society* 18, no. 9 (2016): 2063–79.

<sup>8</sup> Joke Voogt and Natalie Pareja Roblin, “A Comparative Analysis of International Frameworks for 21st Century Competences: Implications for National Curriculum Policies,” *Journal of Curriculum Studies* 44, no. 3 (2012): 299–321.

<sup>9</sup> Weijun Wang et al., “School Climate, Peer Victimization, and Academic Achievement: Results from a Multi-Informant Study.,” *School Psychology Quarterly* 29, no. 3 (2014): 360.

<sup>10</sup> Koehler and Mishra, “What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?”

konten (*content knowledge*) dan pedagogi (*pedagogical knowledge*), tetapi lemah dalam integrasi teknologi (*technological knowledge*).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan kompetensi profesional guru dalam menghadapi tantangan era digital dan kenakalan siswa serta merumuskan solusi yang efektif. Dengan memahami tantangan dan kebutuhan guru, diharapkan dapat dikembangkan strategi pengembangan profesional yang relevan dengan tuntutan zaman.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami kebutuhan guru secara mendalam melalui analisis data naratif dan tematik.<sup>11</sup> Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali persepsi, tantangan, dan harapan guru terkait kompetensi profesional di era digital. Desain penelitian ini bersifat deskriptif analitis, dengan menggabungkan studi literatur kajian terdahulu, wawancara mendalam bersama guru di SMPN 1 Sukodadi, dan Kepala Sekolah. Adapun pemilihan partisipan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria guru memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun dan pernah menghadapi kasus kenakalan siswa atau menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Data yang sudah terkumpul, selanjutnya dibutuhkan teknik analisis data dengan menggunakan triangulasi data memvalidasi data hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi.

## HASIL PENELITIAN

### a. Kompetensi Guru dalam Menghadapi Era Digital

#### 1. Penguasaan Teknologi Pembelajaran

Di era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan. Hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 65% guru SMPN 1 Sukodadi telah menggunakan berbagai platform digital seperti Google Classroom dan Zoom untuk mendukung proses pembelajaran. Meskipun demikian, hanya 30% dari mereka yang mampu mengintegrasikan teknologi ini secara kreatif dan efektif dalam proses pembelajaran sehari-hari. Kendala utama

---

<sup>11</sup> Wang et al., “School Climate, Peer Victimization, and Academic Achievement: Results from a Multi-Informant Study.”

yaitu kurangnya pelatihan, akses internet tidak merata dan ketidaktersediaan perangkat memadai di SMPN 1 Sukodadi.

Hal ini mencerminkan tantangan besar dalam penggunaan teknologi pendidikan di kalangan guru. Penggunaan platform digital yang lebih terbatas pada sekedar pengiriman materi atau komunikasi jarak jauh tanpa adanya inovasi kreatif membuat pengalaman belajar menjadi kurang optimal. Guru seharusnya, tidak hanya mengandalkan teknologi sebagai alat bantu administrasi atau pengganti interaktivitas, kolaborasi, dan kreativitas siswa.

Integrasi teknologi secara kreatif dalam pembelajaran bisa mencakup penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, pemanfaatan media sosial untuk diskusi kelas, atau bahkan penggunaan alat berbasis AI untuk personalisasi pembelajaran. Selain itu, banyak guru yang masih kurang mendapatkan pelatihan intensif mengenai cara menggunakan teknologi secara maksimal. Sehingga, walaupun mereka sudah mengakses teknologi tersebut, kemampuan untuk memanfaatkannya dalam mendukung tujuan pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa belum sepenuhnya tercapai.

Penggunaan teknologi yang kreatif dan efektif dapat mendorong pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan video pembelajaran, kuis online, atau diskusi grup melalui platform daring. Oleh karena itu, sangat penting untuk terus meningkatkan kapasitas guru dalam menggunakan teknologi secara lebih inovatif. Pelatihan dan pengembangan kompetensi profesional yang berfokus pada pemanfaatan teknologi ini perlu diperkuat, agar guru dapat lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran yang tidak hanya transaksional, tetapi juga kolaboratif dan kreatif.

Selain itu, pengembangan modul pelatihan berbasis teknologi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mengelola kelas digital secara lebih efektif. Dalam jangka panjang, penguasaan teknologi ini tidak hanya akan mempermudah proses belajar-mengajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengembangan kompetensi abad 21 yang diharapkan dari siswa.

## 2. Pemanfaatan Media Digital

Penelitian menunjukkan bahwa guru yang mengintegrasikan media interaktif, seperti Quizizz dan Canva, melaporkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Platform seperti Quizizz memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, sementara Canva memberikan kesempatan bagi siswa untuk membuat presentasi kreatif dan desain visual yang mendukung pemahaman materi secara lebih menyeluruh. Media interaktif ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai kreator dan kolaborator. Hal ini penting karena keterlibatan siswa yang tinggi dapat meningkatkan pemahaman materi, memperkuat daya ingat, dan mendorong pembelajaran yang lebih bermakna.

Namun, meskipun ada penggunaan media interaktif yang semakin meningkat, sebagian besar guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penggunaan PowerPoint dalam menyampaikan materi. Pendekatan konvensional ini cenderung lebih pasif, di mana siswa lebih banyak menerima informasi secara satu arah tanpa adanya kesempatan untuk berinteraksi atau berkolaborasi. Meskipun PowerPoint dapat memberikan visualisasi materi yang menarik, pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Faktor yang menyebabkan dominasi metode konvensional ini antara lain adalah keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan mengenai penggunaan media interaktif, serta kecenderungan guru untuk menggunakan metode yang sudah mereka kenal dan nyaman. Beberapa guru mungkin merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi atau media yang lebih interaktif, karena membutuhkan pemahaman teknis yang lebih mendalam dan keterampilan dalam mengelola kelas dengan teknologi tersebut.

b. Penanganan Kenakalan Siswa di Era Digital

1. Jenis Kenakalan Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kenakalan siswa di era digital didominasi oleh tiga jenis perilaku utama. Pertama, *cyberbullying* menjadi masalah terbesar, dengan persentase sebesar 40%. Tindak perundungan ini sering terjadi melalui platform digital seperti media sosial, pesan instan, dan forum daring, di mana siswa menjadi sasaran komentar negatif, pelecehan, atau ancaman yang dapat berdampak buruk pada kesehatan mental mereka. Selanjutnya, kecanduan gadget mencatatkan angka 35%, menggambarkan bagaimana penggunaan perangkat digital yang berlebihan, seperti ponsel pintar dan komputer, mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar serta berinteraksi dengan teman-teman di dunia nyata. Terakhir, penyalahgunaan media sosial tercatat sebesar 25%, yang mencakup perilaku negatif seperti penyebaran informasi pribadi tanpa izin, perilaku berisiko, dan keterlibatan dalam diskusi yang tidak sehat di platform seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *Twitter*. Ketiga jenis kenakalan ini saling berhubungan, dan mengatasi masalah ini memerlukan upaya kolektif antara guru, orang tua, dan masyarakat untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dan aman.

2. Strategi Preventif Guru dalam Mengatasi Kenakalan Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *restorative justice*, yang melibatkan diskusi dan mediasi antara guru, siswa, dan pihak terkait, dinilai efektif dalam menangani kenakalan siswa oleh 60% responden. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk memahami dampak dari perilaku mereka, memperbaiki hubungan yang rusak, dan mendorong tanggung jawab pribadi, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih positif dan mendukung perkembangan sosial-emosional siswa. Meskipun demikian, kolaborasi dengan orang tua sebagai solusi utama untuk mendukung perubahan perilaku siswa hanya diterapkan secara terstruktur oleh 50% guru. Kolaborasi ini dianggap penting karena orang tua memiliki peran vital dalam mendukung pendidikan dalam mengatasi permasalahan perilaku siswa. Namun, belum banyak guru yang melibatkan orang tua secara sistematis dan terencana dalam proses pendidikan, yang menunjukkan adanya kesenjangan dalam penerapan kemitraan antara

sekolah dan keluarga. Hal ini menandakan bahwa meskipun pendekatan kolaboratif dengan orang tua memiliki potensi yang besar, masih banyak guru yang perlu mendapatkan pelatihan dan dukungan dalam membangun hubungan yang lebih kuat dengan keluarga siswa.

## PEMBAHASAN

### a. Kesenjangan Kompetensi Digital Guru

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan, menuntut guru untuk memiliki kompetensi digital yang memadai. Namun, masih terdapat kesenjangan kompetensi digital di kalangan guru, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun penerapannya dalam pembelajaran. Kompetensi digital termasuk keterampilan yang harus dimiliki oleh guru, sebab kompetensi digital ini selain digunakan untuk komunikasi juga untuk berkolaborasi dengan orang lain guna mencapai tujuan tertentu.<sup>12</sup> Kompetensi digital guru merupakan suatu keahlian guru dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan kaidah pedagogis dalam implikasinya terhadap pembelajaran. Kompetensi digital tidak hanya tentang aplikasi dan jaringan tapi lebih dari itu seperti *information, communication, editorial content creator, security, dan educational problem solving*.<sup>13</sup> Kesenjangan kompetensi digital guru disebabkan beberapa faktor antara lain:

variasi tingkat literasi digital tidak semua guru memiliki pemahaman yang sama tentang teknologi.

Menurut Rogers, dalam teorinya *Diffusion of Innovations* menjelaskan suatu inovasi diadopsi dan dikomunikasikan melalui saluran tertentu dalam anggota sistem sosial dengan jangka waktu tertentu. Dalam konteks pendidikan, guru terbagi ke dalam lima kategori adopsi teknologi pada guru.<sup>14</sup>

Kategori	Karakteristik
Innovators	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paling cepat mengadopsi teknologi baru</li> <li>- Berani mengambil resiko</li> </ul>
Early Adopters	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemimpin opini</li> <li>- Memengaruhi rekan sejawat</li> </ul>

<sup>12</sup> Maria A Perifanou and Anastasios A Economides, “An Instrument for the Digital Competence Actions Framework,” 2019.

<sup>13</sup> Tetyana Blyznyuk, “Formation of Teachers’ Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience,” *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University* 5, no. 1 (2018): 40–46.

<sup>14</sup> E M Rogers, “Diffusion of Innovations, 5th Edn London,” UK: Free Press.[Google Scholar], 2003.

Early Majority	- Hanya mengadopsi setelah melihat bukti keefektifan
Late Majority	- Skeptis - Baru mengadopsi ketika sudah menjadi norma
Laggards	- Resitif - Menolak perubahan tingkah akhir

Menurut Ertmer, early adopters melihat teknologi sebagai peluang, sementara laggards menganggapnya ancaman.<sup>15</sup> Guru senior masuk dalam kategori laggards, guru tersebut sering mengalami kesulitan dalam beradaptasi disebabkan karena kurang terbiasa menggunakan teknologi selama menjalani profesi. Sementara guru dengan kategori late majority jarang mengikuti pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan guru, hal ini disebabkan karena kesulitan mengakses perangkat atau internet.<sup>16</sup>

Sementara, Studi oleh Pettersson menunjukkan bahwa guru yang lebih tua cenderung mengalami kesulitan beradaptasi dengan alat digital,<sup>17</sup> kurangnya pelatihan yang relevan, pelatihan guru seringkali bersifat umum dan tidak berkelanjutan. Menurut Sailer et al, program pelatihan digital yang efektif harus berbasis kebutuhan guru dan terintegrasi dengan kurikulum,<sup>18</sup> infrastruktur dan akses teknologi yang tidak merata guru di daerah terpencil seringkali menghadapi kendala akses internet dan perangkat digital. Hal ini memperlebar kesenjangan antara guru di perkotaan dan pedesaan,<sup>19</sup> mindset dan resistensi terhadap perubahan beberapa guru masih menganggap teknologi sebagai ancaman daripada alat bantu pembelajaran.<sup>20</sup>

Kehadiran teknologi menyebabkan resistensi psikologis di kalangan sebagian guru terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran. Padahal, teknologi seharusnya berfungsi sebagai *enabler* (mempermudah) bukan mengganti peran guru. Namun,

<sup>15</sup> Peggy A Ertmer and Anne T Ottenbreit-Leftwich, “Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect,” *Journal of Research on Technology in Education* 42, no. 3 (2010): 255–84.

<sup>16</sup> Michael Sailer, Julia Murböck, and Frank Fischer, “Digital Learning in Schools: What Does It Take beyond Digital Technology?,” *Teaching and Teacher Education* 103 (2021): 103346.

<sup>17</sup> Maria Spante et al., “Digital Competence and Digital Literacy in Higher Education Research: Systematic Review of Concept Use,” *Cogent Education* 5, no. 1 (2018): 1519143.

<sup>18</sup> Sailer, Murböck, and Fischer, “Digital Learning in Schools: What Does It Take beyond Digital Technology?”

<sup>19</sup> Chengliang Wang et al., “Education Reform and Change Driven by Digital Technology: A Bibliometric Study from a Global Perspective,” *Humanities and Social Sciences Communications* 11, no. 1 (2024): 1–17.

<sup>20</sup> Ertmer and Ottenbreit-Leftwich, “Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect.”

beberapa faktor menyebabkan persepsi negatif ini seperti guru merasa tidak siap menghadapi perubahan, guru terbiasa menggunakan metode konvensional dan enggan untuk beradaptasi, serta kehadiran *artificial intelligence* dan platform digital dianggap mempersulit guru. Kesenjangan kompetensi digital guru merupakan tantangan serius dalam pendidikan abad ke 21. Maka, solusi holistik untuk mengurangi kesenjangan kompetensi digital pada guru harus melibatkan pemerintah, sekolah dan guru sendiri, menurut Sailer pelatihan harus berbasis kebutuhan guru dan dilaksanakan secara berkala<sup>21</sup>, pemerintah perlu memperluas akses internet dan perangkat digital ke daerah-daerah terpencil,<sup>22</sup> sekolah harus mendorong penggunaan teknologi, penguatan komunitas belajar guru melalui MGMP sebagai wadah berbagi praktik baik penggunaan teknologi.<sup>23</sup>

#### b. Tantangan dalam Menghadapi Kenakalan Siswa di Era Digital

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dinamika perilaku siswa. Jika dahulu kenakalan siswa bersifat fisik (seperti perkelahian atau bolos sekolah), kini beralih ke ranah digital (*cyberbullying*, kecanduan gim, *plagiarisme*, hingga penyalahgunaan media sosial). Dari hasil penelitian menjelaskan bahwa tantangan utama dalam menangani kenakalan di era digital adalah karakteristiknya yang tidak kasat mata, namun berdampak luas dan sulit dikendalikan. Beberapa bentuk kenakalan siswa di era digital antara lain *cyberbullying*, kecanduan, penyalahgunaan AI, pornografi, kekerasan dan hoaks.

Kenakalan siswa di era digital lebih sulit dikendalikan sebab mereka mendapat perilaku kemudian ditiru melalui observasi. Sesuai dengan teori belajar sosial menjelaskan bahwa perilaku manusia adalah hasil timbal balik yang berkesinambungan antara pengetahuan yang mereka amati, selanjutnya terbentuk perilaku dan pengaruh lingkungannya. Kenakalan yang sering dilakukan siswa adalah hasil dari observasional melalui pemodelan dengan cara mengamati orang lain. Hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai panduan untuk bertindak. Albert Bandura

---

<sup>21</sup> Sailer, Murböck, and Fischer, “Digital Learning in Schools: What Does It Take beyond Digital Technology?”

<sup>22</sup> Sarwedi Harahap and Zulhamdani Napitupulu, “PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW,” *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)* 8, no. 2 (2023): 9–17.

<sup>23</sup> Ingka Harlita and Zaka Hadikusuma Ramadan, “Peran Komunitas Belajar Di Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Kompetensi Guru,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (2024): 2907–20.

menganggap setiap anak tetap bisa belajar hal baru mesti tidak melakukannya secara langsung, terlepas dari apapun medianya. Maka disinilah peran elemen sosial, bahwa seseorang bisa belajar informasi dan perilaku baru dengan melihat orang lain melakukannya.

Hasil penelitian yang ditemukan, kenakalan siswa di SMPN 1 Sukodadi sesuai dengan teori *social learning* yaitu *pertama*, siswa yang melakukan kenakalan karena terbiasa dengan sesuatu yang diamati melalui media sosial, games, film, serta lingkungan, dan akhirnya menjadi tindakan. *Kedua*, kondisi mental siswa mempengaruhi pencapaian akademik dan kenakalan siswa. Keadaan mental siswa seperti stress, kecemasan, dan insecure dapat memicu perilaku menyimpang. Menurut Agnew dalam teorinya general strain menjelaskan tekanan psikologis yang berlebihan dan dialami siswa memicu kenakalan sebagai bentuk pelarian atau pembalasan. Selanjutnya, menurut Frederic Guay dalam penelitiannya menjelaskan apabila psikologis atau mental siswa baik yang berasal dari dukungan orang tua, guru dan lingkungan maka akan membentuk perilaku yang positif untuk siswa. Dukungan dari orang tua, guru dan lingkungan sangat berperan penting dalam membentuk perilaku siswa. Maka dibutuhkan, program yang dirancang khusus untuk orang tua, guru dan lingkungan yang berfokus untuk kesehatan mental siswa sebagai tujuan untuk membentuk perilaku positif serta berimplikasi terhadap pembelajaran.<sup>24</sup>

*Ketiga*, pemahaman siswa terhadap bahaya *cyberbullying*, kecanduan games online, dll yang mereka dapatkan di sosial media tidak menjamin siswa tersebut tidak terlibat perilaku negative. Dalam konteks ini, pendekatan teori perubahan perilaku (*Theory of Planned Behavior*) dan Teori Kecenderungan Perilaku (*Theory of Reasoned Action*) menjadi sangat relevan.<sup>25</sup> Kedua teori ini menjelaskan, memahami perilaku kenakalan siswa yang sering ditampilkan adalah meliputi faktor-faktor kognitif, afektif dan sosial dapat mempengaruhi siswa terlibat kenakalan siswa. Bagaimana sikap dan keyakinan mereka dalam melakukan bullying, kecanduan gadget, dan konten

---

<sup>24</sup> Frédéric Guay, “Applying Self-Determination Theory to Education: Regulations Types, Psychological Needs, and Autonomy Supporting Behaviors,” *Canadian Journal of School Psychology* 37, no. 1 (2022): 75–92.

<sup>25</sup> Yohana Katemba and Eko Winarti, “Analisis Perilaku Merokok Dan Dampaknya Terhadap Kesehatan Masyarakat Di Wilayah Kerja Puskesmas: Pendekatan Berdasarkan Teori Perubahan Perilaku (Theory Of Planned Behavior-Tpb) Dan Teori Kecenderungan Perilaku (THEORY OF REASONED ACTION-TRA): LITERATURE REVIEW,” *Jurnal Kesehatan Tambusai* 5, no. 2 (2024): 3788–3808.

pornografi, serta norma-norma sosial di sekitarnya mempengaruhi perilaku tersebut. Jadi, kenakalan siswa SMPN 1 Sukodadi tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan saja, tetapi juga sikap, norma subjektif dan kontrol perilaku. Sikap, apakah siswa memandang *cyberbullying* yang dilakukan merupakan sesuatu yang kepuasan atau beresiko, serta penilaian pribadi terhadap dampak *cyberbullying* terhadap psikologis korban. Apabila siswa merasa puas setelah melakukan *cyberbullying* terhadap korban maka cenderung siswa tersebut akan terbiasa melakukan *cyberbullying* kepada siapapun. Norma subjektif, mencakup pandangan individu merasa bahwa *bullying* diterima atau siswa tersebut didorong oleh kelompok sosialnya, maka mereka akan terbiasa dengan *bullying*. Terakhir, kendali perilaku saat individu yang percaya bahwa siswa memiliki control atas kebiasaan membully mereka cenderung memiliki kemungkinan lebih rendah untuk berhenti membully.

Kenakalan siswa, terutama di era digital tidak hanya mencerminkan kegagalan disiplin, tetapi juga kegagalan system pembelajaran dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial dan emosional. Menurut UNESCO pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek kognitif (nilai akademik) tetapi mengabaikan pendidikan karakter dan literasi digital berpotensi melahirkan siswa yang cerdas secara intelektual tetapi tidak bertanggung jawab secara sosial.<sup>26</sup> Kenakalan siswa di era digital adalah hasil dari pembelajaran yang tidak kontekstual, sekolah sering mengajarkan konsep moral secara abstrak tanpa mengaitkannya dengan realitas dunia digital. Selanjutnya system pembelajaran yang kaku atau tidak inovatif memicu kenakalan siswa. Maka, solusi untuk mencegah kenakalan siswa adalah mengintegrasikan literasi digital dan pendidikan karakter dalam kurikulum, menggunakan metode pembelajaran yang aktif untuk menginternalisasi nilai-nilai pendidikan karakter, dan beralih dari pendekatan hukuman ke pendekatan pemulihan.

---

<sup>26</sup> Audrey Azoulay, “UNESCO: Governments Must Quickly Regulate Generative AI in Schools,” UNESCO, 2023, <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-governments-must-quickly-regulate-generative-ai-schools#:~:text=An%20age%20limit%20of%2013,by%20UNESCO%20in%20May%202023.>

## SIMPULAN

Kompetensi digital guru masih belum merata, dengan hanya 30% guru di SMPN 1 Sukodadi yang mampu mengintegrasikan teknologi secara kreatif dalam pembelajaran. Kendala utama meliputi kurangnya pelatihan, akses internet terbatas, dan resistensi terhadap perubahan. Kenakalan siswa di era digital didominasi oleh *cyberbullying* (40%), kecanduan gadget (35%), dan penyalahgunaan media sosial (25%). Perilaku ini dipengaruhi oleh faktor observasi (*social learning theory*), tekanan psikologis (*general strain theory*), dan kurangnya internalisasi nilai-nilai etika digital. Pembelajaran konvensional yang berfokus pada aspek kognitif tanpa integrasi literasi digital dan pendidikan karakter gagal mencegah kenakalan. Siswa mungkin memahami teori tetapi tidak menerapkannya dalam perilaku (*knowledge-behavior gap*). Solusi efektif yang dapat diterapkan di SMPN 1 Sukodadi yaitu dengan mengadakan pelatihan guru berbasis kebutuhan, melakukan pendekatan restorative justice untuk mengatasi kenakalan, dan berkolaborasi antara sekolah dengan orang tua dalam pengawasan digital.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Audrey Azoulay. "UNESCO: Governments Must Quickly Regulate Generative AI in Schools." UNESCO, 2023. <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-governments-must-quickly-regulate-generative-ai-schools#:~:text=An%20age%20limit%20of%2013,by%20UNESCO%20in%20May%202023>.
- Blyznyuk, Tetyana. "Formation of Teachers' Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience." *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University* 5, no. 1 (2018): 40–46.
- Ertmer, Peggy A, and Anne T Ottenbreit-Leftwich. "Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect." *Journal of Research on Technology in Education* 42, no. 3 (2010): 255–84.
- Guay, Frédéric. "Applying Self-Determination Theory to Education: Regulations Types, Psychological Needs, and Autonomy Supporting Behaviors." *Canadian Journal of School Psychology* 37, no. 1 (2022): 75–92.
- Harahap, Sarwedi, and Zulhamdani Napitupulu. "PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW." *RECOGNISI: Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)* 8, no. 2 (2023): 9–17.
- Harlita, Ingka, and Zaka Hadikusuma Ramadan. "Peran Komunitas Belajar Di Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Kompetensi Guru." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (2024): 2907–20.
- Henderson, Michael, Neil Selwyn, and Rachel Aston. "What Works and Why? Student Perceptions of 'Useful' Digital Technology in University Teaching and Learning." *Studies in Higher Education* 42, no. 8 (2017): 1567–79.
- Jones, Lisa M, and Kimberly J Mitchell. "Defining and Measuring Youth Digital Citizenship." *New Media & Society* 18, no. 9 (2016): 2063–79.
- Katemba, Yohana, and Eko Winarti. "Analisis Perilaku Merokok Dan Dampaknya Terhadap Kesehatan Masyarakat Di Wilayah Kerja Puskesmas: Pendekatan Berdasarkan Teori Perubahan Perilaku (Theory Of Planned Behavior-Tpb) Dan Teori Kecenderungan Perilaku (THEORY OF REASONED ACTION-TRA): LITERATURE REVIEW." *Jurnal Kesehatan Tambusai* 5, no. 2 (2024): 3788–3808.

- Koehler, Matthew, and Punya Mishra. "What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?" *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education* 9, no. 1 (2009): 60–70.
- Perifanou, Maria A, and Anastasios A Economides. "An Instrument for the Digital Competence Actions Framework," 2019.
- Rogers, E M. "Diffusion of Innovations, 5th Edn London." UK: Free Press.[Google Scholar], 2003.
- Sailer, Michael, Julia Murböck, and Frank Fischer. "Digital Learning in Schools: What Does It Take beyond Digital Technology?" *Teaching and Teacher Education* 103 (2021): 103346.
- Smith, Peter K, Jess Mahdavi, Manuel Carvalho, Sonja Fisher, Shanette Russell, and Neil Tippett. "Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils." *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 49, no. 4 (2008): 376–85.
- Spante, Maria, Sylvana Sofkova Hashemi, Mona Lundin, and Anne Algers. "Digital Competence and Digital Literacy in Higher Education Research: Systematic Review of Concept Use." *Cogent Education* 5, no. 1 (2018): 1519143.
- Voogt, Joke, and Natalie Pareja Roblin. "A Comparative Analysis of International Frameworks for 21st Century Competences: Implications for National Curriculum Policies." *Journal of Curriculum Studies* 44, no. 3 (2012): 299–321.
- Wang, Chengliang, Xiaojiao Chen, Teng Yu, Yidan Liu, and Yuhui Jing. "Education Reform and Change Driven by Digital Technology: A Bibliometric Study from a Global Perspective." *Humanities and Social Sciences Communications* 11, no. 1 (2024): 1–17.
- Wang, Weijun, Tracy Vaillancourt, Heather L Brittain, Patricia McDougall, Amanda Krygsman, David Smith, Charles E Cunningham, J D Haltigan, and Shelley Hymel. "School Climate, Peer Victimization, and Academic Achievement: Results from a Multi-Informant Study." *School Psychology Quarterly* 29, no. 3 (2014): 360.