

BAB I

PENDAHULUAN

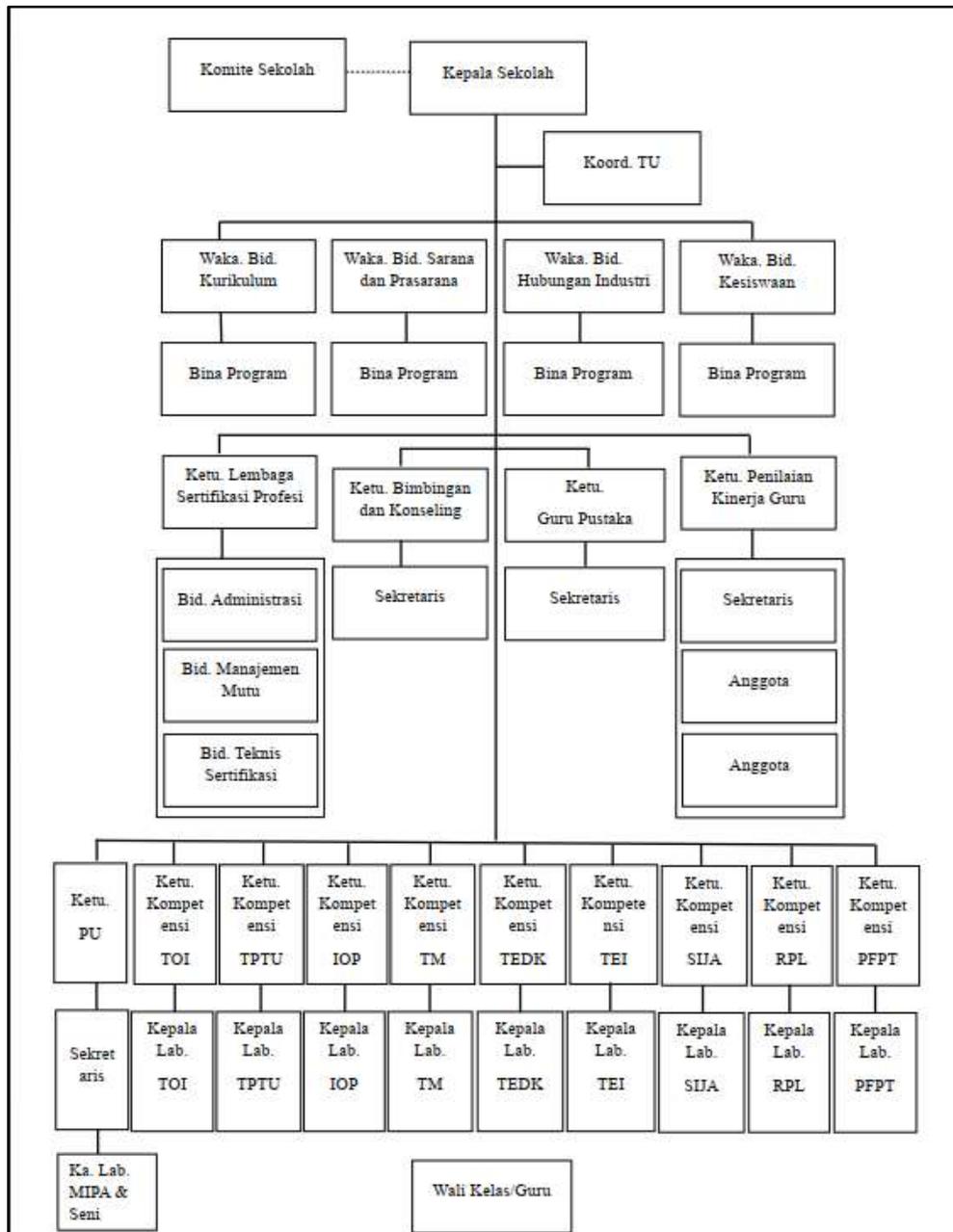
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Ismagilova et al., (2019) menyatakan *smart city* terdiri dari *smart economy*, *smart people*, *smart governance*, *smart mobility*, *smart environment*, dan *smart living*, dengan *smart education* menjadi bagian dari *smart living*. Menurut Jangjarat et al., (2023) *smart education* berkaitan dengan penggunaan teknologi yang mentransformasikan sistem pendidikan tradisional. *Smart education* memanfaatkan berbagai teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Díaz-Parra et al., 2022). Menurut www.phx.smartschool.com dalam Chibuzor dan Mkpá (2023) *smart school* sebagai komponen *smart education*, perangkat teknologi digunakan untuk mengoptimalkan seluruh proses dan aktivitas sekolah. Dengan menggunakan sumber daya digital, *smart school* dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa.

1.1.1 Profil Sekolah

SMK X merupakan SMK Pusat Keunggulan dengan konsep *smart school* yang berlokasi di provinsi Jawa Barat. SMK X telah terdigitalisasi mencakup sistem dapodik berupa sistem data terpusat kependidikan, kemudian memiliki situs web untuk layanan perpustakaan digital, memiliki teknologi *cloud system* yang digunakan untuk meningkatkan kinerja manajemen sekolah seperti situs resmi web sekolah, selanjutnya situs web lain dengan nama *e-Hubin* yang berfungsi sebagai sarana penghubung antara pihak industri serta memuat informasi mengenai lowongan pekerjaan bagi lulusan sekolah tersebut. Kemudian situs web untuk memuat informasi mengenai kurikulum serta terintegrasi dengan *e-Learning* atau *Learning Management System* (LMS) yang dimiliki oleh sekolah. Selain itu, *e-rapor* merupakan sistem penilaian yang memudahkan guru dalam mengolah nilai akademik dan menyusun laporan kemajuan perkembangan siswa yang bisa diakses secara *online*.

1.1.2 Struktur Organisasi Sekolah



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Sekolah

Sumber : Data Internal SMK X, 2022

1.1.3 Visi Misi Sekolah

VISI

Terwujudnya sekolah dengan lulusan yang unggul dan berakhlak mulia, berbudaya kerja, berjiwa *technopreneurship* serta berwawasan global sesuai tuntutan industri dan masyarakat.

MISI

1. Menghasilkan peserta didik yang unggul, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebinekaan, mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif.
2. Mewujudkan lingkungan yang berbudaya kerja.
3. Menghasilkan peserta didik yang terampil serta berjiwa wirausaha sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajarinya (*technopreneurship*).
4. Menumbuh kembangkan literasi, penguasaan perkembangan teknologi, informasi, memahami keberagaman sosial budaya dan kultur.
5. Menyiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja yang handal serta mampu bersaing di didunia kerja.
6. Meningkatkan pelayanan pendidikan dan pengelolaan sekolah melalui optimalisasi penjaminan mutu pendidikan.

1.2 Latar Belakang Penelitian

Pemerintah Indonesia melalui Kepmendikbudristek Nomor 165 Tahun 2021 serta sesuai yang dipaparkan dalam Dirjen Pendidikan Vokasi (2020) menyatakan agar negara mampu bertahan dalam era yang penuh persaingan ini, maka sebuah negara harus mampu untuk menciptakan dan memanfaatkan setiap peluang dengan penyediaan tenaga kerja yang kompeten dan terampil di berbagai bidang dengan pemanfaatan perkembangan teknologi saat ini. Untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara dilakukan melalui industrialisasi yang berdampak pada pergeseran tenaga kerja manusia yang tergantikan oleh teknologi, sehingga industrialisasi juga berpotensi menciptakan pengangguran apabila tidak diimbangi dengan tenaga kerja terampil untuk mengoperasikan teknologi tersebut dan

memeliharanya. Oleh karena itu, ditetapkan program SMK Pusat Keunggulan bertujuan untuk meningkatkan kualitas melalui penguatan SDM antara lain kepala sekolah dan guru dengan penggunaan teknologi digital secara efektif dalam pelaksanaan manajemen sekolah serta kegiatan pembelajaran paradigma baru, sehingga lulusan SMK memiliki kompetensi sesuai dengan dunia kerja, melalui pengembangan potensi diri dalam mengadopsi dan beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selain adanya revolusi industri 4.0 yang memunculkan pembelajaran paradigma baru di dunia pendidikan, saat ini sekolah menghadapi tantangan lainnya yaitu siswa generasi Z. Generasi Z bersifat proaktif dan dapat menggunakan semua sumber daya teknologi yang tersedia untuk pendidikan seperti penggunaan berbagai aplikasi dan *games* untuk belajar, serta penggunaan teknologi untuk belajar secara individu maupun berkelompok dalam lingkungan virtual. Mereka memiliki ciri-ciri seperti kreativitas, fleksibilitas, dan kemandirian dalam belajar (Kohnova, et. al., 2021). Menurut Rothman (2014) dalam Hashim (2018) Generasi Z membutuhkan pengiriman konten yang cepat dan lebih memilih konten pembelajaran berupa grafik yang kompleks atau multimedia dibanding berbasis teks. Mereka bersifat kinestetik dan eksperimental yaitu pembelajar yang lebih memilih belajar sambil melakukan dibanding sekedar mendengar dan mengamati guru. Memiliki karakter multitasking, membuat Generasi Z memiliki rentang perhatian yang pendek sehingga mudah bosan atau jenuh, dan lebih siap untuk melanjutkan ke hal berikutnya. Gen Z yang terlahir pada era pesatnya teknologi sehingga memiliki kebutuhan, gaya belajar, dan ekspektasi pembelajaran yang sangat berbeda. Guru diharapkan bisa mendidik generasi ini agar aktif dalam belajar dan bukan menjadi pembelajar yang pasif. Oleh karena itu, guru perlu mengadopsi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, agar dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif dan memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam (Hashim, 2018).

SMK Pusat Keunggulan merupakan pengembangan program sebelumnya yaitu Revitalisasi SMK yang berfokus pada insentif bantuan fisik bagi SMK. Presiden Joko Widodo mengeluarkan Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 mengenai revitalisasi SMK. Menurut Hamdani et al., (2020) revitalisasi SMK di

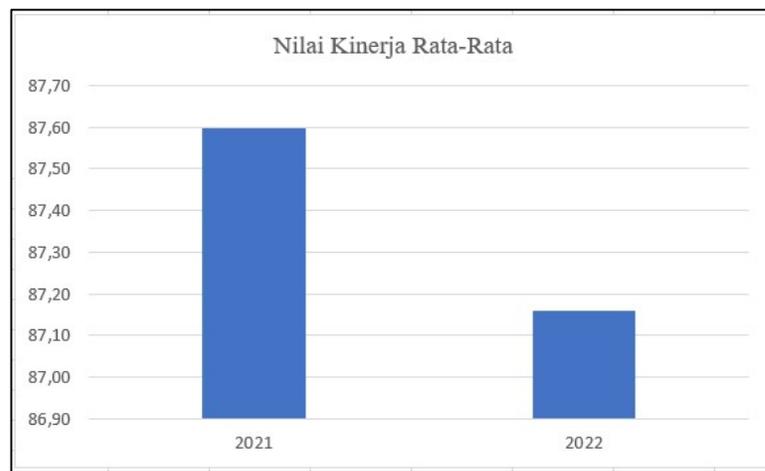
Indonesia merupakan program untuk mendukung terwujudnya *smart education* untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan relevansi penggunaan teknologi sehingga siswa memperoleh keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini yaitu kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta literasi informasi, media dan teknologi.

Menurut Kemdikbud dalam Rustomo dan Ismuni (2022) sembilan jenis muatan industri 4.0 yaitu *Augmented Reality/Virtual Reality (AR/VR)*, *3D Printing*, *Tourism Promotion*, *Game Development*, *Internet of Things*, *E-Commerce*, *Entrepreneurship*, dan *Smart School* menjadi muatan wajib pada revitalisasi SMK. Menurut Taghva et al., (2019) *smart school* adalah sekolah yang menggunakan teknologi digital secara optimal untuk mengelola semua operasional sekolah dan pembelajaran digital melalui pembelajaran *online*, kelas virtual, LMS, dan teknologi digital lainnya untuk meningkatkan kolaborasi, aksesibilitas, pembelajaran mandiri, dan memperkaya pengalaman belajar. Pada pelaksanaannya, *smart school* sebagai komponen *smart education* mengintegrasikan teknologi baru, ruang dan waktu pembelajaran baru sehingga menciptakan pendekatan pembelajaran baru yaitu *flipped learning* atau *blended learning*, pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa, berdiferensiasi, fleksibel, interaktif, dan kolaboratif. Menggunakan teknologi berupa *platform* LMS dan lingkungan belajar cerdas (*smart classroom* atau *virtual classroom*). Menggunakan teknologi yang memperkaya media pembelajaran digital seperti multimedia interaktif, *game* edukatif, *extended reality (AR/VR)*, *educational robot*, serta menggunakan teknologi pendukung berupa *cloud computing*, *mobile technology*, web 2.0, dan media sosial sebagai wadah untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan berbagi informasi (Demir, 2021)

Veirissa A.H., (2021) menyatakan guru merupakan tulang punggung pendidikan dan mempunyai posisi yang strategis untuk menentukan arah pendidikan, guru dianggap sebagai tokoh sentral merupakan orang yang berpengaruh dalam kegiatan proses pembelajaran yang membawa siswa kepada tujuan yang ingin dicapai. Menurut Timan et al., (2022) kinerja guru sangat berpengaruh dalam menciptakan lulusan yang memiliki kompetensi yang

dibutuhkan di era revolusi industri 4.0 pada abad 21 saat ini, ketercapaian tujuan pendidikan tentunya berdasarkan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan tugasnya. Menurut Hartiwi et al., (2020) untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan kualitas siswa, ditentukan oleh kinerja guru dalam melaksanakan tugas dan kewajiban untuk mencapai tujuan secara optimal.

Di tahun 2021 dan 2022, terdapat fenomena kinerja guru di SMK X sebagai berikut :



Gambar 1. 2 Nilai Kinerja Rata-Rata

Sumber : Data Internal SMK X, 2022

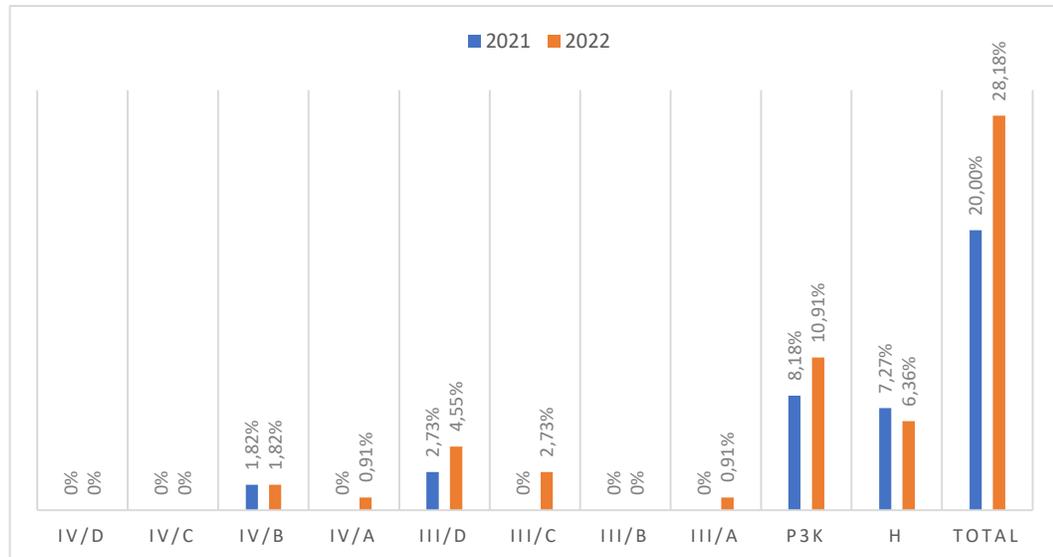
Terlihat pada grafik nilai kinerja rata-rata guru mengalami penurunan dimana pada tahun 2021 nilai kinerja rata-rata mencapai 87,6 namun pada tahun 2022 nilai kinerja rata-rata menurun menjadi 87,16.

Tabel 1. 1 Penilaian Kinerja Guru (PKG) Terhadap Golongan

Golongan	IV d				IV c				IV b				IV a				III d			
Kategori	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Nilai PKG	96	95	94	93	94	93	92	91	92	91	90	89	90	89	88	87	88	87	86	85
Golongan	III c				III b				III a				P3K				Honorar			
Kategori	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
Nilai PKG	86	85	84	83	84	83	82	81	82	81	80	79	82	81	80	79	80	79	78	77

Sumber : Data Internal SMK X, 2022

SMK X memiliki standar penilaian kinerja guru sesuai data pada **Tabel 1.1**, dan memiliki *passing grade* dengan target kriteria A (Amat Baik) untuk semua golongan guru PNS dan P3K, serta target kriteria minimal B (Baik) untuk guru honorer.



Gambar 1.3 Persentase Guru Dengan Kinerja Dibawah *Passing Grade*

Sumber : Data Internal SMK X, 2022

Terlihat pada **Gambar 1.3**, jumlah guru yang memiliki nilai kinerja dibawah *passing grade* pada tahun 2022 meningkat menjadi sebesar 28,18%. Dengan adanya peningkatan jumlah guru yang memiliki nilai kinerja dibawah *passing grade* dan menurunnya nilai rata-rata kinerja guru, maka hal ini menunjukkan terdapat kendala pada kinerja guru yang belum berjalan optimal.

Selanjutnya, faktor keberhasilan terpenting dalam mencapai tujuan organisasi tercermin pada kinerja. Oleh karena itu, berbagai faktor positif harus dikembangkan untuk mencapai hasil kinerja yang optimal (Silalahi et al., 2021).

Menurut Dirjen Pendidikan Vokasi (2020) serta Kepmendikbudristek Nomor 165 Tahun 2021, SMK Pusat Keunggulan berfokus pada peningkatan kualitas menyesuaikan dengan kebutuhan industri dengan pelaksanaan pembelajaran paradigma baru, serta menjadi sekolah percontohan yang bisa

mengimbas ke sekolah lain. Maka, dalam rangka mencapai tujuan meningkatkan kualitas tersebut, SMK Pusat Keunggulan berfokus pada SDM yaitu :

a. Kepala sekolah

Kepala sekolah memimpin perubahan di sekolah, mulai dari pelaksanaan pembelajaran paradigma baru dan digitalisasi sekolah. Pelaksanaan digitalisasi sekolah yaitu penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi dalam segala aspek manajemen sekolah termasuk dalam digitalisasi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai *platform* teknologi dalam pembelajaran. Digitalisasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan penggunaan *Learning Management System (LMS)* dan aplikasi lunak lainnya baik dari pemerintah seperti Rumah Belajar, Merdeka Mengajar, atau yang dikembangkan sendiri oleh sekolah, guna mendukung pembelajaran dan pelaksanaan kebijakan pendidikan yang akan diimplementasikan bagi sekolah pelaksana Program SMK Pusat Keunggulan sesuai yang disebutkan Kemdikbud dalam Patmasari et al., (2023).

b. Guru kejuruan

Guru melaksanakan model pembelajaran paradigma baru serta menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Aldowah et al., (2019), sekolah dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan melalui transformasi digital dan integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki tantangan yang harus dihadapi yaitu :

- a. Organisasi yang dapat mendorong dan memenuhi kebutuhan guru dalam implementasi teknologi.
- b. Kompetensi guru yang harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sesuai untuk menjalankan proses belajar mengajar yang terintegrasi dengan teknologi secara efektif.
- c. Motivasi yang mendorong guru untuk bekerja dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi.

Hal ini berkesesuaian dengan fenomena yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan pihak manajemen sekolah pada 1 Februari 2024, yaitu digitalisasi pembelajaran di sekolah masih terus dievaluasi secara berkala oleh tim PKG dalam penilaian penggunaan teknologi yang lebih bervariasi. Sekolah juga membentuk tim untuk peningkatan fitur-fitur di LMS dan juga tim untuk mengurus terkait fasilitas *cloud system*, server, intranet dan lainnya, yang mana perkembangannya diinfokan kepada guru dan siswa. Sekolah juga memberi dukungan seperti telah mensosialisasikan bagi guru dan siswa yang ingin menggunakan LMS maka sekolah akan membantu dalam pembuatan akun, serta bantuan bagi guru yang melaksanakan pembelajaran daring yang akan dikombinasikan dengan tatap muka berupa fasilitas internet atau bantuan jika guru menemukan kendala lainnya.

Namun selanjutnya pihak manajemen sekolah menyatakan arahan dan bimbingan secara langsung yang berkelanjutan kepada guru dari kepala sekolah dirasa belum maksimal dalam mendorong penggunaan teknologi modern yang lebih interaktif dan inovatif seperti pada penggunaan LMS dan berbagai aplikasi digital edukatif terkini untuk dapat dimaksimalkan penggunaannya dalam pembelajaran. Belum maksimalnya arahan dan bimbingan langsung yang berkelanjutan dari kepala sekolah ini mengakibatkan adanya beberapa guru di SMK X yang masih kurang aktif dalam pemanfaatan teknologi modern tersebut. Ada beberapa guru yang belum mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan bervariasi. Fenomena ini ditemukan terutama pada beberapa guru senior yang juga disebabkan kurangnya keterampilan IT guru. Sehingga pada beberapa guru tersebut media pembelajaran digital yang digunakan hanya dalam bentuk *slide power point*, *ebook*, ataupun video dari media sosial.

Untuk mendukung fenomena ini, peneliti melakukan wawancara kepada $\pm 25\%$ dari populasi yaitu 28 guru SMK X yang dipilih berdasar mata pelajaran dan usia guru yang berbeda-beda, wawancara dilakukan pada 23 sampai 29 Februari 2024.

Fenomena mengenai *digital leadership* yang ditemukan oleh peneliti di sekolah berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yaitu tercantum pada tabel berikut :

Tabel 1. 2 Fenomena *Digital Leadership*

No.	Fenomena	Keterangan
1.	Kepala sekolah belum maksimal dalam membangun keterampilan beberapa guru senior yang terkendala IT.	Transkrip 1, pertanyaan nomor 2, jawaban baris ke 5 ; Transkrip 6, jawaban pertanyaan nomor 2 ; Transkrip 9, jawaban pertanyaan nomor 2.
2.	Kepala sekolah belum maksimal memberdayakan guru untuk menggunakan teknologi yang lebih inovatif untuk memperkaya pengajaran dan pembelajaran	Transkrip 5, jawaban pertanyaan nomor 12; Transkrip 8, jawaban pertanyaan nomor 12; Transkrip 14, jawaban pertanyaan nomor 11.
3.	Kepala sekolah belum maksimal membangun budaya teknologi dalam aktivitas sehari-hari	Transkrip 1, 5, 11, 13 jawaban pertanyaan nomor 14

Sumber : Hasil Wawancara Peneliti, 2024

Berdasarkan fenomena yang tercantum pada **Tabel 1.2**, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kendala pada *digital leadership* di SMK X yang belum berjalan optimal.

Menurut Kumar dan Bhatti (2020), kepemimpinan dianggap penting untuk kinerja karyawan dalam suatu organisasi. Karyawan termotivasi untuk menyelesaikan tugasnya apabila mendapat dukungan penuh dari pemimpin. Kepemimpinan dianggap sebagai tindakan membimbing individu dan tim untuk mencapai tujuan organisasi. Pemimpin mendorong individu dan tim untuk bertindak sesuai yang diinginkan untuk keberhasilan organisasi (Gandolfi dan Stone, 2018). Pada organisasi sekolah yang berbasis teknologi digital, menurut Omar et al., (2020), pemimpin memainkan peran penting dalam mentransformasikan lingkungan sekolah dengan mempertimbangkan kebutuhan dan potensi pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Pribadi et al., (2024) menyatakan bahwa karena dunia pendidikan semakin menantang, para pemimpin di era digital harus dapat membudayakan penggunaan teknologi digital dalam administrasi dan manajemen sekolah, merencanakan dan mengatur integrasi teknologi, mendorong bawahannya untuk berinovasi dan mempertahankan gagasan. Proses pengetahuan dan pekerjaan digital di perusahaan diatur, difasilitasi, dan dikoordinasikan oleh pemimpin ini yang dapat dicapai melalui transformasi model kepemimpinan menjadi *digital leadership*. *Digital leadership* telah terbukti memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kinerja yaitu pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Timan et al., (2022), Hidayat et al., (2023), Sow dan Aborbie (2018), Sunaryo et al., (2021), Alif dan Sary et al., (2022), Marbawi et al., (2022), Riski dan Rino (2024), Widyaputri dan Sary (2022).

Selanjutnya fenomena yang ditemukan peneliti di sekolah melalui wawancara dengan beberapa narasumber terkait kompetensi digital guru yaitu tercantum pada tabel berikut :

Tabel 1. 3 Fenomena Kompetensi Digital

No.	Fenomena	Keterangan
1.	Beberapa guru senior kurang mahir dalam keterampilan IT	Transkrip 1, jawaban pertanyaan nomor 6 ;

		<p>Transkrip 6, jawaban pertanyaan nomor 2;</p> <p>Transkrip 9, jawaban pertanyaan nomor 2;</p> <p>transkrip 15, jawaban pertanyaan nomor 4.</p>
2.	<p>Media belajar beberapa guru senior yang kurang menarik mengakibatkan kendala siswa jenuh dan bosan ;</p> <p>tidak fokus saat belajar dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran ;</p> <p>kurang memahami materi yang disampaikan</p>	<p>Transkrip 1 jawaban pertanyaan nomor 10 ;</p> <p>Transkrip 3, jawaban pertanyaan nomor 10 ;</p> <p>Transkrip 1, jawaban pertanyaan nomor 11</p>
3.	<p>Pada beberapa guru senior, penguatan siswa yang mengalami kendala belajar, terbatas pada cara konvensional.</p>	<p>Transkrip 1, jawaban pertanyaan nomor 9 ;</p> <p>Transkrip 3, jawaban pertanyaan nomor 9 ;</p> <p>Transkrip 15, jawaban pertanyaan nomor 10.</p>

Sumber : Hasil Wawancara Peneliti, 2024

Berdasarkan fenomena yang tercantum pada **Tabel 1.3**, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kendala pada kompetensi digital di SMK X yang belum berjalan optimal.

Menurut Sudrajat (2020), ditinjau dari hubungannya dengan kinerja, kompetensi adalah alat untuk melaksanakan pekerjaan yang berupa keterampilan serta pengetahuan yang diserap, dikuasai dan digunakan untuk menciptakan nilai dari suatu pekerjaan. Kompetensi digital mengacu pada kemampuan untuk menggunakan teknologi dengan percaya diri, kritis, dan kreatif untuk mencapai tujuan (Rahim et al., 2023). Menurut Ghomi dan Redecker (2019) kompetensi digital membantu meningkatkan kinerja melalui pedagogi yang lebih efektif, inklusif, inovatif dan berpusat pada siswa serta dapat meningkatkan komunikasi, kolaborasi, dan pengembangan diri. Pembelajaran berbasis digital dalam era revolusi industri 4.0 merupakan suatu proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta mengutamakan gaya dan karakteristik siswa, sehingga guru dituntut untuk memiliki kompetensi digital dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa ikut terlibat dalam kegiatan proses belajar mengajar (Hernita et al., 2018; Indrianto et al., 2021). Menurut Basilotta-Gomez-Pablos et al., (2022) guru memainkan peran penting dalam penerapan teknologi di kelas, sehingga kualitas pembelajaran akan bergantung pada guru dengan kompetensi digital yang efektif. Selain itu, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Palimbong (2022), Sary et al., (2022), Adenekan dan Jimoh (2021), Waskito (2021), Masias-Fernandez et al., (2023), Yusanti dan Suprapti (2023), Marguna (2020) membuktikan bahwa kompetensi digital berpengaruh positif pada kinerja.

Fenomena mengenai motivasi guru yang ditemukan peneliti melalui wawancara dengan narasumber yaitu tercantum pada tabel berikut :

Tabel 1. 4 Fenomena Motivasi Guru dalam Menggunakan Teknologi

No.	Fenomena	Keterangan
1.	Beberapa guru belum termotivasi untuk menerapkan teknologi yang lebih inovatif untuk memperkaya pengajaran dan pembelajaran.	Transkrip 1,7,8,15 jawaban pertanyaan nomor 3.

2.	<p>Beberapa guru muda belum termotivasi untuk membuat media belajar digital yang menarik mengakibatkan kendala siswa jenuh dan bosan ;</p> <p>Siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan kurang memahami materi yang disampaikan ;</p>	<p>Transkrip 2, jawaban pertanyaan nomor 10 ;</p> <p>Transkrip 5, jawaban pertanyaan nomor 10 ;</p>
----	--	---

Sumber : Hasil Wawancara Peneliti, 2024

Berdasarkan fenomena yang tercantum pada **Tabel 1.4**, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kendala pada motivasi guru di SMK X yang belum berjalan optimal.

Motivasi merupakan faktor yang dapat mempengaruhi kinerja. Motivasi merupakan upaya untuk memanfaatkan keterampilan dan kemampuan dalam mencapai tujuan organisasi, yang dirangsang dan dipengaruhi pada pemenuhan keinginan, kebutuhan, tujuan, dan kepuasan (Persada et al., 2023). Motivasi adalah upaya untuk mengarahkan guru pada tujuan yang ingin dicapai oleh sekolah (Hakim dan Muhdi, 2019). Berdasarkan penelitian sebelumnya telah menunjukkan hasil bahwa motivasi memberikan pengaruh positif terhadap kinerja ditunjukkan dari penelitian yang dilakukan oleh Bahriansyah dan Mukhtar (2020), Kumari dan Kumar (2023), Papilaya et. al., (2019), Tandeads et. al. (2021), dan Ratnani et al., (2021), Anwar et al., (2021), Edy et al., (2021), Sidharta (2023).

Kebaruan yang ingin diraih dalam penelitian ini adalah penambahan teori *smart school* yang masih sedikit dan berdasarkan fenomena yang ditemukan beserta pemaparan uraian diatas, maka peneliti ingin mengkaji lebih dalam dengan mengidentifikasi hubungan “Pengaruh *Digital Leadership*, Kompetensi Digital,

dan Motivasi Guru terhadap Kinerja Guru pada Implementasi *Smart School* (studi kasus SMK X)”.

1.3 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang penelitian dan fenomena yang telah dijabarkan sebelumnya, maka permasalahan implementasi *smart school* di SMK X yaitu kinerja guru yang menurun, serta belum optimalnya *digital leadership* kepala sekolah, kompetensi digital guru dan motivasi guru dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian pertanyaan penelitian dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana *digital leadership* pada implementasi *smart school* di SMK X ?
2. Bagaimana kompetensi digital guru pada implementasi *smart school* di SMK X ?
3. Bagaimana motivasi guru pada implementasi *smart school* di SMK X ?
4. Bagaimana kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X?
5. Bagaimana pengaruh *digital leadership* terhadap kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X ?
6. Bagaimana pengaruh kompetensi digital guru terhadap kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X ?
7. Bagaimana pengaruh motivasi guru terhadap kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X ?
8. Bagaimana pengaruh *digital leadership*, kompetensi digital guru, dan motivasi guru terhadap kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X ?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis *digital leadership* pada implementasi *smart school* di SMK X.
2. Menganalisis kompetensi digital guru pada implementasi *smart school* di SMK X.
3. Menganalisis motivasi guru pada implementasi *smart school* di SMK X.
4. Menganalisis kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X.

5. Menganalisis pengaruh *digital leadership* terhadap kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X.
6. Menganalisis pengaruh kompetensi digital guru terhadap kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X.
7. Menganalisis pengaruh motivasi guru terhadap kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X.
8. Menganalisis pengaruh *digital leadership*, kompetensi digital guru, dan motivasi guru terhadap kinerja guru pada implementasi *smart school* di SMK X.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memberi pemahaman tentang *digital leadership*, kompetensi digital, dan motivasi pada kinerja guru dalam penerapan *smart school*. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat dari segi teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat membantu perkembangan ilmu pengetahuan, berfungsi sebagai referensi atau rujukan untuk kemajuan ilmu di masa mendatang. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini memberikan lebih banyak pengetahuan tentang *digital leadership*, kompetensi digital, dan motivasi pada kinerja guru saat menerapkan *smart school*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif bagi :

1. Objek penelitian.

Dapat menjelaskan peran kepemimpinan kepala sekolah, kompetensi digital guru, dan motivasi guru untuk meningkatkan kinerja guru saat menerapkan *smart school*.

2. Untuk peneliti berikutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian terkait penerapan *smart school*.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK X Jawa Barat

1.6.2 Waktu dan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK X Jawa Barat pada bulan Februari 2024.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika penulisan yaitu:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bahasan mengenai gambaran umum objek penelitian dan fenomena latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta ruang lingkup dan sistematika penulisan.

b. BAB II KAJIAN TEORITIS

Bahasan mengenai literatur yang digunakan, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

c. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bahasan mengenai karakteristik penelitian, metode penelitian, pengumpulan data, tahapan pelaksanaan penelitian, populasi dan sampel, teknik analisis data serta pengujian hipotesis.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasan mengenai hasil pengolahan data serta interpretasi hasil penelitian.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bahasan mengenai kesimpulan dari penelitian serta saran atau rekomendasi meliputi aspek teoritis dan aspek praktis.