



Peran Kebutuhan McClelland dalam Pembentukan Motivasi Belajar Peserta Didik di Era Digital

Anindya Citra Maharani, Muhyiddin Attaqiy, Suparmi

**Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan
Universitas Sebelas Maret Surakarta**

anindyacitra@student.uns.ac.id, addinpunya@student.uns.ac.id, suparmip@staff.uns.ac.id

Abstrak

Abstrak Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting keberhasilan akademik, terutama di era digital saat ini. Kemajuan teknologi memungkinkan siswa mengakses sumber belajar dengan mudah melalui internet dan platform pembelajaran online. Namun, era digital juga membawa tantangan, seperti gangguan dari banyaknya konten hiburan, yang dapat menghambat motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penerapan pengajaran motivasi McClelland dalam lingkungan pembelajaran digital. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur dengan cara meninjau artikel-artikel relevan dalam 10 tahun terakhir melalui Google Scholar. Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa teori McClelland yang mencakup kebutuhan-berprestasi, kekuasaan, dan afiliasi dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi di era digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti gamifikasi dan layanan dukungan, telah terbukti meningkatkan prestasi siswa. Namun kesenjangan akses terhadap teknologi dan ketergantungan pada perangkat digital masih menjadi tantangan yang harus diatasi dalam mengembangkan motivasi belajar di masa depan.

Kata kunci: *Teori McClelland, Motivasi Belajar, Era Digital*

Abstract

Abstract Learning motivation is one of the important factors of academic success, especially in today's digital era. Technological advances allow students to easily access learning resources through the internet and online learning platforms. However, the digital era also brings challenges, such as distractions from the abundance of entertainment content, which can hinder learning motivation. This study aims to investigate the application of McClelland's motivation teaching in a digital learning environment. The method used is a literature review by reviewing relevant articles in the last 10 years through Google Scholar. The results of the literature review indicate that McClelland's theory which includes the need for achievement, power, and affiliation can be applied to improve motivation in the digital era. The use of technology in learning, such as gamification and support services, has been shown to improve student achievement. However, the gap in access to technology and dependence on digital devices are still challenges that must be overcome in developing learning motivation in the future.

PENDAHULUAN

Proses peralihan ke era digital mulai menyentuh pada bidang-bidang kehidupan manusia terlebih pada bidang pendidikan secara formal ataupun non formal. Ronzhina, N., Kondyurina, I., Voronina, A., Igishev, K. & Loginova, N. (2021), Digitalisasi berperan terhadap kinerja akademik yang tingkatannya diatas rata-rata dengan dukungan peran guru, lingkungan digital yang nyaman dan menghasilkan pada motivasi siswa dalam belajar. Digitalisasi mempercepat serta menaikkan tingkat proses perubahan sistem pendidikan walaupun negara terhebat di dunia juga mengalami kesulitan baru selama proses penerapan teknologi digital dengan contoh pemahaman proses saat ini yang mengurang, tidak dapat dipenuhi oleh anggaran yang ditetapkan dan lain-lain. (Gapsalamov, A. R., Akhmetshin, E. M., Bochkareva, T. N., & Vasilev, V. L., 2020). Digitalisasi buku teks yang berkembang hingga berkontribusi terhadap keberlanjutan pembangunan dalam pendidikan formal di sekolah. Pengaruh dari penerapan buku teks digital mengenai prestasi akademik peserta didik yang menghasilkan tingkatan ketergantungan yang meningkat penerapan buku teks digital (Lim, K., Go, J., Kim, J., Son, J., Jang, Y., & Joo, M. -H., 2022). Masa era digital merupakan sebuah masa yang hampir keseluruhan masyarakatnya mulai dari generasi baby boomers hingga generasi alpha yang saat ini telah menerapkan sistem digital dalam kegiatan kesehariannya dimana ini telah mengubah bagaimana cara manusia berinteraksi dengan satu sama lain.

Banyaknya kemajuan dalam aspek teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini semua siswa dipastikan memiliki akses yang tak terbatas dalam mencari sumber belajar yang beragam melalui jaringan internet dan aplikasi yang berkaitan dengan pendidikan seperti platform pembelajaran daring. Walaupun banyak peluang yang dapat dimanfaatkan pada masa transformasi ini, juga memunculkan banyak tantangan yang baru pada proses pembelajaran berlangsung. (Puji Rahayu, 2019) Contoh dari peralihan teknologi seperti perubahan buku yang tercetak menjadi sebuah buku elektronik yang dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan koneksi internet. Maraknya perkembangan digital seperti media sosial ini juga memunculkan banyak konten hiburan yang cukup melimpah maka siswa seringkali mengalami distraksi saat mempertahankan fokus saat pembelajaran dan berdampak juga terhadap motivasi belajar siswa. Peluang-peluang dalam era digital ini pada pendidikan dapat dioptimalkan untuk mendukung perkembangan motivasi belajar siswa.

Motivasi telah dikenal sebagai faktor utama dalam peningkatan usaha dalam mencapai sebuah tujuan yang akan dicapai dengan dikaitkan segala aspek kehidupan manusia. Dalam pembelajaran formal atau non formal. motivasi begitu dipentingkan sehingga peningkatan motivasi siswa dalam belajar perlu benar-benar ditekankan dikarenakan usaha dalam mencapai suatu tujuan tersebut dimulai dari awal dengan tumbuhnya motivasi dari dalam dan dari lingkungan sekitar. Dorongan dari dalam individu sangat berpengaruh dalam keterlibatan siswa saat aktivitas belajar berlangsung. Pada konteks pendidikan motivasi ini terbagi menjadi dua jenis yaitu yang pertama motivasi intrinsik itu suatu minat dan kepuasan secara pribadi sementara yang kedua motivasi ekstrinsik yaitu terdorong oleh faktor dari luar seperti

penghargaan dan pemberian validasi dari orang lain. Motivasi ini bersinggungan positif dengan tingkatan pencapaian akademik yang cukup baik. Keterkaitannya pada era digital, strategi untuk meningkatkan motivasi belajar harus untuk melakukan pertimbangan karakteristik dalam lingkungan pembelajaran digital termasuk interaktivitas, aksesibilitas informasi, dan keterlibatan siswa dalam sosial. Saat ini teknologi berkembang pesat. Dengan kemajuan zaman, banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar. Kemajuan tersebut juga memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, seperti akses informasi penting yang mudah dan cepat serta diperkenalkannya berbagai inovasi pendidikan, termasuk inovasi e-learning yang mempermudah proses pembelajaran. (Suhaemi dkk., 2020) Motivasi belajar merupakan suatu motor penggerak yang memotivasi siswa. Siswa menggunakan sumber daya dan kemampuannya sendiri di luar dirinya. Siswa akan muncul motivasi belajar yang kuat, karena kegigihannya dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan pada masa ini ikut serta dalam proses pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan aktif, memberikan penjelasan, merangkum buku, catatan, CV atau rangkuman, melakukan kajian dan mampu menjawab soal- soal praktik serta penilaian berdasarkan kebutuhan pembelajaran. (Mansir, 2022).

Pendidikan merupakan suatu hal yang krusial dan bersifat jangka panjang, Pendidikan yang dapat dikatakan berhasil jika menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki berdaya saing yang kuat. Selama proses pendidikan yaitu pembelajaran maka diperlukan banyak dukungan dari berbagai pihak terlebih kepada guru yang membantu peserta didik untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar supaya dapat memperoleh hasil belajar yang cukup maksimal. Motivasi belajar merupakan salah satu kunci dari kesuksesan belajar , setiap peserta didik memiliki tujuan dalam kehidupannya sehingga peserta didik mampu menumbuhkan motivasi yang kuat karena telah dipicu oleh keinginan untuk mencapai tujuan tersebut. Peserta didik yang mempunyai motivasi yang kuat akan lebih besar persentasenya daripada peserta didik yang motivasinya terbilang rendah yang berarti jika ada kesalahan dalam pemberian motivasi ke peserta didik maka akan berakibat negatif terhadap pembelajaran serta hasil pembelajaran peserta didik. Terdapat pendapat dari para ahli yang terkemuka dalam menjabarkan mengenai motivasi belajar dan akan lebih membahas teori motivasi yang dikemukakan oleh McClelland.

Masa era digital merupakan sebuah masa yang hampir keseluruhan masyarakatnya mulai dari generasi baby boomers hingga generasi alpha yang saat ini telah menerapkan sistem digital dalam kegiatan kesehariannya dimana ini telah mengubah bagaimana cara manusia berinteraksi dengan satu sama lain. Dengan banyaknya kemajuan dalam aspek teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini semua siswa dipastikan memiliki akses yang tak terbatas dalam mencari sumber belajar yang beragam melalui jaringan internet dan aplikasi yang berkaitan dengan pendidikan seperti platform pembelajaran daring. Walaupun banyak peluang yang dapat dimanfaatkan pada masa transformasi ini, juga memunculkan banyak tantangan yang baru pada proses pembelajaran berlangsung. (Puji Rahayu 2019) Contoh dari peralihan teknologi seperti perubahan buku yang tercetak menjadi sebuah buku elektronik yang dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan koneksi internet. Maraknya

perkembangan digital seperti media sosial ini juga memunculkan banyak konten hiburan yang cukup melimpah maka siswa seringkali mengalami distraksi saat mempertahankan fokus saat pembelajaran dan berdampak juga terhadap motivasi belajar siswa. Peluang-peluang dalam era digital ini pada pendidikan dapat dioptimalkan untuk mendukung perkembangan motivasi belajar siswa. Dorongan dari dalam individu sangat berpengaruh dalam keterlibatan siswa saat aktivitas belajar berlangsung. Pada konteks pendidikan motivasi ini terbagi menjadi dua jenis yaitu yang pertama motivasi intrinsik itu suatu minat dan kepuasan secara pribadi sementara yang kedua motivasi ekstrinsik yaitu terdorong oleh faktor dari luar seperti penghargaan dan pemberian validasi dari orang lain. Motivasi ini bersinggungan positif dengan tingkatan pencapaian akademik yang cukup baik. Keterkaitannya pada era digital, strategi untuk meningkatkan motivasi belajar harus untuk melakukan pertimbangan karakteristik dalam lingkungan pembelajaran digital termasuk interaktivitas, aksesibilitas informasi, dan keterlibatan siswa dalam sosial. Saat ini teknologi berkembang pesat. Dengan kemajuan zaman, banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar. Kemajuan tersebut juga memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, seperti akses informasi penting yang mudah dan cepat serta diperkenalkannya berbagai inovasi pendidikan, termasuk inovasi e-learning yang mempermudah proses pembelajaran. (Suhaemi dkk., 2020) Motivasi belajar merupakan suatu motor penggerak yang memotivasi siswa. Siswa menggunakan sumber daya dan kemampuannya sendiri di luar dirinya. Siswa akan muncul motivasi belajar yang kuat, karena kegigihannya dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan pada masa ini ikut serta dalam proses pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan aktif, memberikan penjelasan, merangkum buku, catatan, CV atau rangkuman, melakukan kajian dan mampu menjawab soal- soal praktik serta penilaian berdasarkan kebutuhan pembelajaran. (Mansir, 2022)

Berdasarkan pendahuluan diatas penulis bertujuan untuk mengetahui peran dari teori motivasi McClelland dapat diterapkan dalam lingkungan belajar yang semakin dipengaruhi oleh teknologi. Metode Studi literatur akan digunakan untuk menyusun argumen teoritis yang kuat dan berkontribusi pada pengembangan teori motivasi dalam konteks pendidikan digital.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah studi literatur, Teknik penelitian studi literatur adalah serangkaian kegiatan ilmiah yang melibatkan pengumpulan berbagai bahan yang berkaitan dengan topik atau masalah yang akan diteliti, dengan literatur yang menjadi sumber referensi utama (I Made & Cahyaningrum, 2020). Artikel yang digunakan dalam penelitian ini dicari di Google Scholar, dengan menggunakan kata kunci seperti “teori McClelland”, “peningkatan pendidikan”, dan “era digital”. Referensi menggunakan artikel yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir karena relevansinya dengan topik penelitian. Data dianalisis dengan teknik analisis isi (content analysis), dengan langkah-langkah mengidentifikasi tema utama, mensintesis informasi dari berbagai sumber, dan menarik kesimpulan mengenai penerapan teori McClelland dalam membentuk motivasi belajar di era digita

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era digital memberikan tantangan baru bagi motivasi belajar, namun juga menawarkan peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Berikut adalah hasil analisis dari beberapa penelitian yang relevan:

Judul	Nama Penulis	Hasil
Pengaruh Problem Based Learning Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah	Miftahus Surur ¹ , Tartilla ² (2019)	Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa (1) model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan model diskusi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, (2) terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan motivasi sukses tinggi dan rendah, dan (3) terdapat interaksi antara penerapan model PBL, motivasi sukses siswa, dan kemampuan pemecahan masalah siswa.
Strategi Peningkatan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19 berdasarkan Pemetaan menurut Teori Motivasi McClelland pada Siswa Kelas V SD Labschool UNESA 2	Kurniawan Wahyu Pratama ¹ , Maria Veronika Roesminingsih ² , Suhanadji Suhanadji ³	Menurut Teori Motivasi McClelland, berdasarkan penelitian tentang motivasi belajar siswa kelas V, motivasi yang paling banyak ditemukan adalah motivasi yang didorong oleh MBKA, yaitu sebanyak 58% atau 19 siswa yang menyatakan motivasi ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi yang didorong oleh kebutuhan berprestasi (MBKB) mempengaruhi kedua hal tersebut sebanyak 36% atau 12 siswa, sedangkan motivasi yang didorong oleh kebutuhan kekuasaan (MBKK) hanya mempengaruhi 6% atau 2 siswa.
Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik	Aryadi Irawan	Kreativitas dan motivasi belajar guru merupakan hal yang krusial dalam proses pendidikan. Pembelajaran merupakan proses yang menghasilkan perubahan dalam diri siswa, baik berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun keterampilan. Motivasi belajar penting karena membantu siswa memahami materi dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kreativitas guru terlihat jelas dalam pembelajaran di kelas yang efektif dan media pembelajaran yang

		inovatif . Faktor terpenting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien adalah kreativitas guru dan motivasi siswa .
Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital	Fatin Syahirah ¹ , Futhri Raudhatul Kabry ² , Geniza Aidilla Syuaira ³ , Naffa Qaila Dalimunthe ⁴ , Said Hasian Simanjuntak ⁵ , Inom Nasution ⁶	Bahwa pembelajaran di zaman digital memiliki karakteristik unik, terutama karena siswa saat ini adalah generasi digital native. Mereka lahir, dibesarkan, dan tumbuh di dalam lingkungan yang sepenuhnya digital, yang membuat cara mereka mengakses informasi berbeda dibandingkan dengan generasi yang sebelumnya. Motivasi belajar mencerminkan energi internal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi ini sangat krusial untuk menjaga antusiasme siswa, dan dukungan dari guru berperan sebagai faktor penunjang utama. Guru memiliki kewajiban dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan cara memberikan dorongan kepada siswa. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada seberapa besar motivasi yang dimiliki oleh siswa.
Optimalisasi Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Di Era Digital	Meylani Esterida Siburian ¹ , Siti Mariam Ula Romadona ² , Vany Budi Pratiwi ³	Hasil dari studi menunjukkan bahwa keberadaan teknologi modern di era digital ini dapat berfungsi sebagai penghubung bagi motivasi siswa untuk bersemangat dalam mempelajari mata pelajaran matematika.
Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi	Ummah Karimah ¹ , Arya Herdian Zuhdi ² , Alivia Nurhabibatulkamilah ³ , Laila Hafizhoh Muchlis ⁴	Hasil studi tentang peran guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa selama pandemi COVID-19 mengungkapkan beberapa hal penting: (1) Guru PAI telah melaksanakan berbagai peran seperti korektor, inspirator, pemberi informasi, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor, dan evaluator untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, namun pelaksanaannya masih belum maksimal. (2) Faktor-faktor yang mendukung meliputi ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah maupun rumah,

		kesadaran diri siswa yang tinggi, serta dukungan dari orang tua. (3) Faktor penghambat terdiri dari keterbatasan interaksi antara pendidik dan siswa, serta kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar yang tidak mendukung proses pembelajaran.
Optimalisasi Manajemen Waktu Dengan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	Yoan Rachmawati Putri ¹ , N Nurjannah ²	Menurut temuan penelitian , penekanan kuat pada manajemen waktu berdasarkan durasi kegiatan kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar .
Motivasi Organisasi	Misbakhul Munir	Motivasi individu dalam suatu organisasi dipengaruhi oleh berbagai teori, seperti teori Maslow , teori McGregor X dan Y , teori dua faktor Herzberg , dan teori McClelland . Teori - teori ini menjelaskan bagaimana kebutuhan manusia , mulai dari kebutuhan fisik hingga aktualisasi diri, berhubungan dengan kebutuhan manusia , dan juga berperan dalam meningkatkan motivasi. Akan tetapi meskipun kebutuhan seseorang telah terpenuhi seseorang mungkin masih memiliki motivasi yang kuat . Strategi organisasi dan upaya manajer untuk menginspirasi karyawan juga berdampak pada tingkat motivasi mereka .
Motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri analitik bidang melalui aplikasi Kahoot	Ratna Yulis Tyaningsih ¹ , Laila Hayati ² , Ketut Sarjana ³ , Nyoman Sridana ⁴ , Sudi Prayitno ⁵	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa (1) skor mahasiswa sebelum dan setelah penerapan metode gamifikasi adalah 64,13 dan 83,56, (2) terlihat adanya peningkatan hasil belajar dengan persentase kenaikan sebesar 30,3%, dan (3) pembelajaran dengan metode gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan rata-rata persentase setelah tindakan sebesar 85,33%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.
Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Pendekatan	Septiani Ayu Tri Dianti ¹ , Stephani Diah Pamelasari ² , Risa Dwita Hardianti ³	Dari hasil studi literatur, terungkap bahwa keterampilan literasi sains siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya pembelajaran berbasis

Stem Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa		proyek sosial dengan pendekatan STEM. Siswa menunjukkan kemajuan dalam pemahaman tentang konsep sains, kemampuan untuk menerapkan pengetahuan sains dalam kehidupan sehari-hari, serta keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi dalam tim. Pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan STEM terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan literasi sains siswa.
--	--	--

Era digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal motivasi belajar. Kemajuan teknologi tidak hanya menghadirkan tantangan, tetapi juga peluang untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Berdasarkan analisis terhadap berbagai penelitian, ditemukan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kreativitas guru, penerapan teknologi, strategi pembelajaran, hingga teori kebutuhan McClelland. Pembahasan berikut akan menguraikan temuan-temuan utama dari penelitian-penelitian tersebut, yang relevan untuk memahami bagaimana motivasi belajar dapat ditingkatkan di era digital.

A. Definisi Motivasi

Setiap manusia yang hidup di dunia memiliki perbedaan langkah dalam mencapai tujuan yang ingin didapatkan. Motivasi berperan penting dalam diri manusia agar terdapat dorongan untuk tetap mencapai tujuan yang ingin dicapai yang dapat berasal dari internal ataupun eksternal. Motivasi setiap individu memiliki ketergantungan terhadap kuat dan lemahnya kepribadian seseorang. Motivasi berperan sebagai meningkatkan produktivitas seseorang pada aspek apapun. Kontrol diri merupakan salah satu bagian dari motivasi ini karena kemampuan individu untuk mengontrol perilaku serta tingkat emosi dalam mencapai tujuan yang sifatnya jangka panjang. Tanpa adanya motivasi dari internal dan eksternal yang cukup kuat memberikan dorongan maka individu mengalami sebuah kesulitan dalam proses mencapai tujuan. Motivasi pada aspek pendidikan sering dikaitkan dengan peningkatan pada peserta mencakup minat belajar dan prestasi akademik/non akademik yang merupakan faktor krusial dalam memberikan pengaruh selama proses pembelajaran hingga hasil dari pembelajaran tersebut. Motivasi belajar juga mengembangkan karakter setiap peserta didik seperti kedisiplinan dan kemampuan untuk menghadapi serta memberikan penyelesaian dari sebuah masalah yang dihadapi. Terdapat teori yang cukup terkenal mengenai teori dari tokoh bernama David Mc Clelland yang berkaitan dengan motivasi belajar ini, Berikut penjabaran dari Teori Kebutuhan menurut Mc Clelland.

Teori Kebutuhan MC Clelland

Teori Kebutuhan McClelland diperkenalkan oleh David McClelland dan teman-temannya. Doktrin ini menitikberatkan pada tiga kebutuhan, yaitu:

(1) Kebutuhan untuk prestasi (*Need for Achievement*)

Dorongan untuk mencapai kesuksesan dan kesuksesan, untuk mencapai standar dan berjuang untuk Meraih kesuksesan.

(2) Kebutuhan atas kekuasaan (*Need for Power*)

Kebutuhan yang membuat orang lain berperilaku cenderung berbeda dan terdapat perubahan signifikan sehingga tidak akan berperilaku yang berlawanan.

(3) Kebutuhan untuk berafiliasi (*Need for Affiliation*)

Keinginan menjalin persahabatan yang akrab dan ramah

Poin-poin penjelasan dari teori motivasi menurut Mc Clelland berhubungan dengan timbal balik dari prestasi individu peserta didik. Pemahaman teori ini yaitu berbagai faktor memberikan pengaruh pada motivasi individu peserta didik dari dalam diri sendiri (Internal) hingga dari luar diri sendiri (Eksternal). Berikut cakupan mengenai faktor internal dan eksternal terhadap motivasi individu :

a) Faktor Internal

Pandangan orang lain terhadap diri sendiri, Nilai Martabat diri sendiri, Segala harapan yang diinginkan, Kebutuhan yang ingin dipenuhi, Keinginan dalam memiliki sesuatu Rasa kepuasan dalam bekerja, Capaian prestasi kinerja yang ingin dicapai.

b) Faktor Eksternal

Segala jenis dan sifat pekerja, Karakteristik orang lain pada kelompok kerja, Struktur organisasi tempat bekerja, Kondisi lingkungan sekitar secara umum, Penerapan sistem timbal balik yang berlaku

B. Era Digital

Merupakan suatu periode yang ditandai dengan semakin meluasnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara insentif pada berbagai aspek kehidupan. Era ini mulai berkembang pada awal abad ke-21 ini hingga telah mengubah paradigma masyarakat pada aspek pendidikan dan bisnis seperti manajemen sumber daya manusia (SDM). Era digital telah merevolusi segala hal yang bersifat tradisional. Pentingnya keterampilan dalam pengoperasian teknologi digital serta bentuk adaptasi terhadap perubahan teknologi harus diprioritaskan setiap individu agar tetap mengikuti perkembangan di era digital 4.0 ini. Era digital telah memberikan dampak signifikan terhadap pendidikan di seluruh dunia. Transformasi ini mencakup perubahan dalam metode pengajaran, aksesibilitas informasi, dan interaksi antara guru dan siswa. Berikut adalah dampak era digital terhadap pendidikan:

1. Peningkatan Aksesibilitas Informasi

Era digital telah mempermudah akses informasi bagi siswa dan pendidik. Dengan adanya internet, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar secara online, termasuk artikel, video pembelajaran, dan platform edukasi. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tanpa batasan geografis.

2. Pembelajaran Jarak Jauh

Teknologi digital memungkinkan pembelajaran jarak jauh melalui platform seperti Zoom, Google Meet, dan berbagai Learning Management Systems (LMS). Ini sangat penting terutama selama pandemi COVID-19, di mana banyak sekolah terpaksa beralih ke pembelajaran daring. Pembelajaran jarak jauh memberikan fleksibilitas waktu dan tempat bagi siswa untuk belajar.

3. Inovasi dalam Metode Pengajaran

Penggunaan teknologi dalam pendidikan mendorong inovasi dalam metode pengajaran. Guru dapat menggunakan multimedia, simulasi, dan alat interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Ini juga memungkinkan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif di kalangan siswa.

4. Perubahan Peran Guru dan Siswa

Di era digital, peran guru beralih dari penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran. Guru kini lebih berfokus pada membimbing siswa dalam menemukan informasi dan

mengembangkan keterampilan analitis mereka. Sementara itu, siswa didorong untuk lebih aktif dalam proses belajar mereka sendiri.

5. Tantangan Aksesibilitas dan Ketergantungan Teknologi

Meskipun ada banyak manfaat, era digital juga membawa tantangan. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama ke teknologi, yang dapat menciptakan kesenjangan pendidikan. Selain itu, ketergantungan pada teknologi dapat mengganggu konsentrasi dan perkembangan sosial siswa

6. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter menjadi semakin penting di era digital. Dengan banyaknya informasi yang tersedia secara online, penting bagi siswa untuk memiliki nilai-nilai yang kuat agar dapat menavigasi tantangan moral dan etika yang muncul dari penggunaan teknologi

7. Kolaborasi dan Komunitas Pembelajaran

Era digital memungkinkan kolaborasi yang lebih baik antara siswa melalui platform online. Siswa dapat bekerja sama dalam proyek, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain meskipun berada di lokasi yang berbeda.

Dampak era digital terhadap pendidikan sangat luas dan kompleks. Meskipun menawarkan banyak peluang untuk meningkatkan pembelajaran dan akses informasi, tantangan seperti kesenjangan akses dan ketergantungan teknologi juga perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang strategi yang efektif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum sambil tetap memperhatikan kebutuhan karakter dan perkembangan sosial siswa.

B. Strategi Peningkatan Motivasi Belajar

a. Penghargaan atau hadiah

Penghargaan atau hadiah adalah Salah satu metode pengajaran yang bisa digunakan. Siswa menyukai diri mereka sendiri dan aktivitas mereka karena mereka dihargai atas usaha mereka dengan nilai dan pujian. Ini adalah suatu cara apa yang bisa guru lakukan untuk membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri dan siswa merasa senang jika mendapatkan timbal balik dalam bentuk apresiasi dari gurunya.

b. Metode Pengajaran Yang Variatif

Gamifikasi : Menurut penelitian yang dilakukan oleh University of Colorado Denver ditemukan bahwa siswa yang belajar melalui metode gamifikasi dapat mencapai hasil 14% lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar melalui metode tradisional seperti metode pembelajaran (Putri & Alamin, 2021).

c. Pendekatan Berbasis Proyek

Dalam pembelajaran berbasis proyek mengacu pada pekerjaan sosial yang berupaya menciptakan perubahan sosial dan arah positif dalam masyarakat, dengan fokus pada isu- isu sosial, termasuk masalah lingkungan. Masalah lingkungan hidup adalah permasalahan yang berkaitan dengan kerusakan, kerusakan dan perubahan negatif terhadap lingkungan hidup, misalnya pencemaran air, udara, tanah, resiko banjir, dan lain-lain. (Chandrawati dkk., 2022). Pembelajaran berbasis proyek sosial memberikan siswa pengalaman dalam mengidentifikasi, meneliti dan menemukan solusi dunia nyata untuk mengatasi permasalahan lingkungan di sekitar mereka.

d. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kolaboratif

Mendorong kerja kelompok dan diskusi dalam kelas dapat membantu siswa merasa lebih

terhubung satu sama lain (nAff). Lingkungan yang mendukung interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi belajar.

C. Contoh Kasus

SD Labschool UNESA II Penelitian di SD Labschool UNESA II mengungkapkan penerapan teori McClelland untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pandemi COVID-19. Sekolah ini menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan model sinkronus dan asinkronus, serta menggunakan metode pembelajaran variatif untuk memenuhi kebutuhan motivasi siswa:

- Kebutuhan akan Prestasi (nAch) Siswa diberikan tugas proyek yang menantang, di mana mereka harus mencapai hasil tertentu, sehingga memotivasi mereka untuk berprestasi.
- Kebutuhan akan Afiliasi (nAff) Diskusi kelompok virtual dilakukan untuk membangun interaksi sosial antar siswa.
- Kebutuhan akan Kekuasaan (nPow) Siswa diberikan kesempatan memilih topik proyek mereka sendiri, memberikan mereka kontrol atas proses belajar.

Hasil tinjauan pustaka menunjukkan bahwa kebutuhan akan prestasi (nAch), afiliasi (nAff), dan kekuasaan (nPow) sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti gamifikasi dan layanan dukungan, telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Studi kasus yang dilakukan di SD Labschool UNESA II menunjukkan bahwa siswa memiliki kebebasan untuk memilih mata pelajaran yang mereka minati, menunjukkan terpenuhinya kebutuhan akan kekuasaan (nPow). Diskusi kelompok virtual meningkatkan keterlibatan siswa, sementara aktivitas berbasis tugas mendukung pencapaian. Tantangan yang dihadapi adalah ketergantungan pada teknologi dan kesenjangan akses yang memerlukan perhatian lebih besar.

KESIMPULAN

Motivasi adalah faktor penting yang mempengaruhi produktivitas belajar, baik dari dalam maupun luar, terutama dalam konteks pendidikan. Teori kebutuhan McClelland menjelaskan bahwa kebutuhan akan prestasi (nAch), kekuasaan (nPow), dan afiliasi (nAff) memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa. Era digital telah mengubah cara belajar melalui akses informasi yang lebih luas serta pembelajaran jarak jauh, walaupun masih menghadapi tantangan seperti ketergantungan pada teknologi dan kesenjangan akses. Penelitian di Labschool UNESA II menunjukkan bahwa integrasi teknologi yang efektif melalui strategi seperti gamifikasi, pembelajaran berbasis proyek, dan diskusi virtual dapat memenuhi kebutuhan motivasi siswa, serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, pendidikan di era digital perlu diarahkan pada kebijakan yang mengutamakan motivasi belajar siswa sambil mengatasi tantangan sosial dan moral yang muncul akibat transformasi teknologi.

Daftar Pustaka

- AZURA, D., NISA, S., & SURIANI, A. (2024). IMPLEMENTASI MODEL BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA SD. *DEWANTARA: JURNAL PENDIDIKAN SOSIAL HUMANIORA*, 3(2).
- DIANTI, S. A. T., PAMELASARI, S. D., & HARDIANTI, R. D. (2023). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN PENDEKATAN STEM TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA. *ARTIKEL FMIPA UNNES*.
- ELISABET, E., RELMASIRA, S. C., & HARDINI, A. T. A. (2019). MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PJBL). *JOURNAL OF EDUCATION ACTION RESEARCH*, 3(3), 285–291.
- FATIN, S., KABRY, F. R., SYUAIIRA, G. A., DALIMUNTHE, N. Q., SIMANJUNTAK, S. H., & NASUTION, I. (2023). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA DIGITAL. *SINAR DUNIA: JURNAL RISET SOSIAL HUMANIORA DAN ILMU PENDIDIKAN*, 2(4).
- GAPSALAMOV, A. R., AKHMETSHIN, E. M., BOCHKAREVA, T. N., & VASILEV, V. L. (2020). “DIGITAL ERA”: IMPACT ON THE ECONOMY AND THE EDUCATION SYSTEM (COUNTRY ANALYSIS). *UTOPIA Y PRAXIS LATINOAMERICANA*, 25(10), 170–186. [HTTPS://DOI.ORG/10.5281/ZENODO.4155437](https://doi.org/10.5281/zenodo.4155437)
- KARIMAH, U., ZUHDI, A. H., NURHABIBATULKAMILAH, A., & MUCHLIS, L. H. (2022). PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI. *GUNUNG DJATI CONFERENCE SERIES*, 10.
- LIM, K., GO, J., KIM, J., SON, J., JANG, Y., & JOO, M.-H. (2022). SUSTAINABLE EFFECT OF THE USEFULNESS OF AND PREFERENCE FOR DIGITAL TEXTBOOKS ON PERCEIVED ACHIEVEMENTS IN ELEMENTARY EDUCATION ENVIRONMENTS. *SUSTAINABILITY*, 14(11), 6636. [HTTPS://DOI.ORG/10.3390/SU14116636](https://doi.org/10.3390/su14116636)
- MAOLANA, N. (2021). PENGARUH KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU PAI DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR PAI (SURVEY PADA SMK NEGERI KARAWANG). *JURNAL AKRAB JUARA*, 6(3), 205.
- MUNIR, M. (2022). MOTIVASI. *ORGANISASI AL-IFKAR*, 17(1).
- OKTIANI, I. (2017). KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *JURNAL KEPENDIDIKAN IAIN PURWOKERTO*.
- PRATAMA, K. W., ROESMININGSIH, M. V., & SUHANADJI. (2022). STRATEGI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DI MASA PANDEMI COVID-19 BERDASARKAN PEMETAAN MENURUT TEORI MOTIVASI MCCLELLAND PADA SISWA KELAS V SD. *JURNAL PENDIDIKAN, SAINS, SOSIAL DAN AGAMA*, 8(1).
- RAHAYU, P. (2019). PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK. *AL-FATHIN*, 2, JANUARI–JUNI.
- PUTRI, Y. R., & NURJANNAH, N. (2022). OPTIMALISASI MANAJEMEN WAKTU DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JOURNAL OF CONTEMPORARY ISLAMIC COUNSELLING*, 2(2).
- RIDHA, M. (2020). TEORI MOTIVASI MCCLELLAND DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN PAI. *PALAPA*, 8(1), 1–16. [HTTPS://DOI.ORG/10.36088/PALAPA.V8I1.673](https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673)
- RONZHINA, N., KONDYURINA, I., VORONINA, A., IGISHEV, K., & LOGINOVA, N. (2021). DIGITALIZATION OF MODERN EDUCATION: PROBLEMS AND SOLUTIONS. *INTERNATIONAL JOURNAL OF*

EMERGING TECHNOLOGIES IN LEARNING (IJET), 16(4), 122–135. RETRIEVED NOVEMBER 29, 2024, FROM [HTTPS://WWW.LEARNTECHLIB.ORG/P/220004/](https://www.learntechlib.org/p/220004/)

SIBURIAN, M. E., ROMADONA, S. M. U., & PRATIWI, V. B. (2024). OPTIMALISASI PERAN TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI ERA DIGITAL. *JURNAL MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM*, 2(3).

SUPRIHATIN, S. (2015). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *G-COUNS: JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING*, 3(1), 73–82. [HTTPS://DOI.ORG/10.31316/G.COUNS.V3I1.89](https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89)

TYANINGSIH, R. Y., HAYATI, L., SARJANA, K., SRIDANA, N., & PRAYITNO, S. (2022). PENERAPAN METODE GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH GEOMETRI ANALITIK BIDANG MELALUI APLIKASI KAHOOT. *GRIYA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION AND APPLICATION*, 2(2).