



## Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital

Heri Hidayat<sup>1</sup>, Agis Nurfadilah<sup>2</sup>, Eli Khoerussaadah<sup>3</sup>, Nabilah Fauziyyah<sup>4</sup>

<sup>1234</sup> Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Jl. Soekarno Hatta Kel. Cimincrang Kec. Gedebage Kota Bandung 40294 Jawa Barat, Indonesia

E-mail: [herihidayat@uinsgd.ac.id](mailto:herihidayat@uinsgd.ac.id), [agisnf1224@gmail.com](mailto:agisnf1224@gmail.com), [elykhssadefgh@gmail.com](mailto:elykhssadefgh@gmail.com),  
[fauziyyahnabilah701@gmail.com](mailto:fauziyyahnabilah701@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received:30-12-2020

Revised:13-01-2021

Accepted:27-01-2021

#### Keywords:

kreativitas guru, pendidikan di era digital, pembelajaran anak usia dini

### ABSTRACT

Kreativitas menjadi salah satu bagian kompetensi yang perlu dimiliki guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan pembelajaran di era digital melalui pengintegrasian dan pemanfaatan teknologi. Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan sehingga guru diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kepustakaan atau kajian literatur dengan mengeksplorasi berbagai teori, prinsip, atau gagasan yang digunakan untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam pendahuluan. Hasil penelitian yang diperoleh dari setiap jurnal dan artikel menunjukkan bahwa kreativitas guru memiliki kendali yang cukup besar dalam melakukan pembelajaran pada anak usia dini di era digital. Hal ini diakibatkan, karena kreativitas guru tidak hanya dapat membantu mempersiapkan anak untuk mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilannya saja, melainkan juga dapat meminimalisir dampak negatif dari perkembangan teknologi digital yang ada pada saat ini. Kreativitas guru dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan pengalaman baru dan efek yang baik pada tingkat perkembangan anak usia dini.

*Creativity is one of the competencies that teachers need to have. This study aims to increase the creativity of teachers in preparing for learning in the digital era through the integration and use of current technology. The development of technology is currently progressing so that teachers are expected to be able to adapt to the times. The method used in this study uses a literature approach or literature review by exploring various theories, principles, or ideas that are used to analyze and solve problems that have been formulated previously in the introduction. The research results obtained from each journal and article show that teacher creativity has considerable control in carrying out learning in early childhood in the digital era. This is due, because the creativity of teachers can not only help prepare children to be able to develop their abilities and skills, but also can minimize the negative impact of the development of digital technology that exists today. The creativity of teachers in creating fun learning activities can provide new experiences and have a good effect on the level of early childhood development.*



[bit.ly/jpaUNY](https://bit.ly/jpaUNY)

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan yang sangat besar dalam setiap kehidupan masyarakat baik secara budaya, sosial-ekonomi, politik, keamanan termasuk pendidikan. Selain itu, perkembangan teknologi juga dapat membawa perubahan pada cara berpikir, bersikap dan berperilaku karena setiap pengalaman yang diperoleh pada setiap era atau zaman akan



menentukan bagaimana bentuk perilaku fungsi otak manusia. Hal ini berkaitan dengan teori generasi yang dikemukakan oleh sosiolog Karl Mannheim pada tahun 1923 menjelaskan hubungan perubahan sosial dan pengaruhnya terhadap karakter individu yang hidup di era tertentu (Cilliers, 2017). Salah satu generasinya yaitu generasi Z, generasi Z merupakan individu yang lahir setelah 1995 yang dapat menggunakan teknologi digital, pembuat keputusan yang cepat, dan sangat terhubung satu sama lain di dunia daring. Generasi Z saat ini berusia antara lima dan dua puluh tahun, mereka juga sering disebut sebagai *Digital Natives*, *Internet Generation (IGen)*, dan *Screensters* (Renfro dalam Chun dkk., 2016). Istilah penyebutan yang dipaparkan dalam pernyataan sebelumnya diberikan karena generasi Z termasuk generasi pertama yang lahir di lingkungan yang terhubung dengan internet dan sangat paham teknologi. Generasi Z saat ini termasuk dalam rentang usia remaja dan para pelajar atau peserta didik dalam kategori demografi di Indonesia.

Peserta didik saat ini, memasuki abad teknologi modern dengan berbagai fasilitas yang tersedia dan dikenal sangat canggih sejak tahun 1980-an. Teknologi modern yang berkembang hingga sekarang ternyata mampu memberikan kemajuan dalam pemakaian teknologi seperti komputer dan handphone yang sudah dapat digunakan di pelosok desa. Kemajuan teknologi tersebut memberikan manfaat terhadap kerja manusia menjadi lebih efektif, efisiensi, mudah dan lebih cepat. Sebaliknya apabila terdapat sumber daya manusia yang tidak mampu bekerja menggunakan teknologi digital saat ini, maka kehidupan mereka menjadi lebih buruk (Muhasim, 2017). Perkembangan teknologi saat ini juga mempengaruhi kinerja para guru. Kinerja guru di abad 21 berbeda dengan guru di abad 20-an. Pada era digital seperti sekarang ini, eksistensi guru tidak lagi dilihat dari kharismanya semata, melainkan eksistensi seorang guru dapat terlihat ketika guru mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti arah tangan zaman (Karim & Sugiyanto, 2006). Guru abad 21 ini diharapkan mampu berinovasi dan berkreasi, karena sistem pembelajaran tahun 80-an sudah tidak diterima oleh anak didik zaman sekarang (Wartomo, 2016).

Perubahan zaman pembelajaran dari tahun 1980-an dan pembelajaran saat ini memiliki banyak perbedaan sehingga pembelajaran saat ini mengalami pergeseran, salah satunya para murid dan guru tidak saling berkesinambungan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik atau murid saat ini tidak lagi cocok dengan sistem pendidikan abad 20. Namun, praksis di lapangan, para guru masih tidak memahami hal ini. Mayoritas guru belum mampu mengejar laju modernisasi pendidikan dan beberapa murid sudah mampu menerima informasi secara cepat dari berbagai sumber multimedia, sementara banyak guru seringkali memberikan informasi dengan lambat dari sumber-sumber terbatas. Tentu hal ini tidak akan membuat guru menjadi ketinggalan dibanding peserta didiknya, selama guru tersebut dapat meningkatkan kreativitas mengajarnya dengan memanfaatkan teknologi, media sosial ataupun media lainnya yang ada di dunia maya sebagai instrumen pendidikan. Media maupun instrumen pendidikan tentu tidak mempunyai sisi kemanusiaan, sehingga tidak dapat menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran. Peran guru secara emosional sangat penting untuk mengembangkan sisi kemanusiaan seorang peserta didik, serta mengendalikan gejala impulsif karakter yang ada dalam diri peserta didik pada era digital (Mardianto, 2019).

Pada era digital saat ini ternyata dapat mengubah pola pembelajaran pada satuan anak usia dini. Menurut Dirjen Pendidikan anak usia dini dan Pendidikan Masyarakat (PAUD Dikmas), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Harris Iskandar, anak masa kini memiliki karakter yang susah diatur, sulit fokus, dan agak narsis. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi ataupun cara khusus untuk mendidik anak di era digital. Selain itu, Harris juga mengungkapkan, saat ini terdapat 171 juta pengguna internet di Indonesia atau 76% dari populasi masyarakat dan sebanyak 19,6% pengguna internet screen time-nya melebihi 8 jam per hari. Kondisi ini cukup berbahaya bagi anak-anak, apalagi orangtua yang seharusnya dapat mengendalikan aktivitas anak dalam membatasi penggunaan gadget (Media Indonesia, 2019). Mengatasi permasalahan penggunaan gadget yang berlebihan, guru perlu menumbuhkan kreativitas dalam melakukan aktivitas pembelajaran pada anak supaya bisa lebih menarik perhatian anak, agar aktivitas penggunaan gadget pada anak dapat dimanfaatkan dengan baik oleh anak maupun orang tua.

Kreativitas adalah kemampuan pemecahan masalah (Soleymannpour, 2015). Kreativitas meliputi inovasi dan penemuan, dengan cara yang asli dan berguna yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Sunaryo, 2009). Kreativitas memiliki kontribusi terhadap pengembangan diri, pengambilan keputusan dan kemampuan pemecahan masalah (Chan & Yuen, 2014). Kreativitas mengajar guru merupakan salah satu bagian dari kompetensi pedagogi



guru (Gardiner, 2017). Kreativitas mengajar merujuk pada penggunaan teknik mengajar yang dapat membuat kelas menyenangkan dan menarik (Samira, Baghaei & Riasati, 2013). Karakteristik guru yang kreatif adalah dapat membantu memecahkan masalah siswa, menganalisis, memberikan ide dari berbagai pengetahuan (Huang & Lee, 2015). Selain itu, guru yang kreatif juga menggunakan strategi kreatif dalam mengajar dikelas (Chan & Yuen, 2014).

Kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini saat ini menjadi bagian yang sangat penting karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik untuk anak, perhatian anak menjadi lebih terfokus, serta guru dapat memaksimalkan penggunaan gadget pada anak. Oleh karena itu, penulis mengemukakan kondisi ini melalui sebuah jurnal yang berjudul meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini di era digital. Melalui penulisan jurnal ini juga, penulis berharap dapat memberikan sedikit pengetahuan kepada guru untuk senantiasa selalu meningkatkan kemampuan kreativitasnya, agar dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan pendidikan di era digital seperti saat ini.

## METODE

Metode penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kepustakaan atau kajian literatur dengan mengeksplorasi berbagai teori, prinsip, atau gagasan yang digunakan untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan yang dirumuskan di latar belakang. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sumber data diperoleh dari buku dan karya ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal (tercetak dan/atau non-cetak) yang berhubungan dengan masalah yang menjadi bahasan dalam artikel ini.

Artikel ini menggunakan analisis deskriptif, yaitu memaparkan secara sistematis dinamika konsep dan permasalahan yang terjadi, kemudian diberikan pemahaman dan penjelasan agar dapat dipahami dengan baik. Melalui analisis deskriptif akan dihasilkan kesimpulan penelitian yang menjadi hasil akhir dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Menurut hasil pengamatan data yang telah dilakukan, penulis menyadari bahwa dampak yang terjadi akibat adanya era digital pada saat ini dapat memberikan tantangan yang cukup besar bagi pendidikan. Pendidikan dituntut untuk dapat melahirkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu mengikuti perkembangan teknologi yang begitu cepat. Hal ini ternyata tidak hanya berdampak pada pembelajaran siswa sekolah dasar atau menengah saja, melainkan berdampak pula pada pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran yang dilakukan harus segera mengintegrasikan dan memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, kreativitas guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan pembelajaran yang dapat mendorong setiap anak untuk mengembangkan kemampuan atau keterampilannya dalam mengikuti perkembangan teknologi digital.

Pemahaman dan penguasaan yang dimiliki oleh guru mengenai teknologi digital dalam proses pembelajaran sebenarnya sudah cukup menurut fakta di lapangan. Namun, sangat disayangkan masih banyak guru yang belum beralih dari metode pembelajaran lama menuju metode pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain itu, permasalahan fasilitas dan sarana yang masih belum tercukupi, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan beberapa teknologi digital, khususnya para guru termasuk guru-guru senior. Hal ini jika tidak segera diatasi tentu akan menimbulkan masalah baru, karena bagaimanapun juga perkembangan teknologi di era digital ini tidak akan dapat dihentikan, melainkan terus mengalami perkembangan. Oleh karena itu, guru harus cepat menanggapi perubahan perkembangan teknologi pada saat ini, dengan cara meningkatkan kreativitas pengajarannya agar dapat membantu siswanya dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajarannya.

Dalam proses pembelajaran anak usia dini, guru tidak hanya memiliki peranan untuk sekedar mengajar saja, namun guru juga harus memiliki kreativitas yang tinggi agar dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif, bersahabat, dan fleksibel bagi



anak, untuk mengembangkan setiap aspek kemampuannya. Apabila seorang guru tidak segera memiliki kreativitas untuk meningkatkan kualitas, kompetensi dan kualifikasi dalam melakukan proses pembelajaran tersebut, maka peran guru dalam melakukan transfer ilmu akan segera tergantikan oleh teknologi digital yang dapat diakses dengan cepat oleh anak. Namun, terdapat satu hal yang perlu diingat oleh setiap orang, bahwa secanggih dan secepat apapun sebuah teknologi tidak dapat menggantikan peran guru untuk memberikan perhatian dan stimulus yang maksimal untuk membantu anak dalam proses mengembangkan setiap aspek kemampuannya.

Kemampuan yang ada pada setiap aspek perkembangan anak memiliki peranan yang sangat besar bagi kehidupannya. Apabila terdapat satu aspek perkembangan yang tidak berkembang dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh besar untuk menghambat aspek perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu kreativitas guru pada pembelajaran anak usia dini selalu ditekankan untuk segera ditingkatkan karena dinilai sebagai salah satu cara yang dapat memberikan strategi atau metode kreatif dalam sebuah pembelajaran. Selain itu, kreativitas guru dapat membantu anak dalam memecahkan, menganalisis, serta memberikan ide untuk pemecahan suatu masalah. Kreativitas guru juga dinilai sangat diperlukan untuk membantu anak mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital yang semakin berkembang dengan cepat.

Teknologi digital saat ini mengalami perkembangan sehingga peran kreativitas guru diharapkan mampu mengalahkan kecepatan dan kecanggihan teknologi yang berkembang saat ini. Melalui teknologi digital, kita dapat menjelajahi dunia secara luas dan secara logika hal ini akan sulit dikalahkan oleh manusia normal. Namun dalam pemberian kesan di hati anak, peran guru tetaplah menjadi juaranya, tidak dapat tergantikan oleh teknologi digital secepat apapun. Maka, dengan melihat fakta ini penulis menyimpulkan hasil pengamatannya bahwa, sebenarnya guru tidak harus mengalahkan teknologi digital yang terus berkembang, akan tetapi guru dapat mengendalikan perkembangan teknologi digital tersebut melalui pemanfaatannya bagi pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan adanya pemanfaatan tersebut guru tidak hanya dapat mengontrol teknologi, tetapi guru juga dapat memberikan pembelajaran yang pastinya lebih menarik untuk dilakukan oleh setiap anak.

### **Pembahasan**

Berdasarkan fakta-fakta dan kesimpulan yang telah dipaparkan penulis dalam hasil penelitian, terdapat beberapa fakta yang sesuai dengan beberapa pendapat ahli. Perkembangan industri 4.0 yang telah berevolusi sejak tahun 2010 memberikan dampak bagi pendidikan yang ada di Indonesia, sehingga para guru dituntut untuk mampu membekali setiap peserta didiknya dengan keterampilan antara lain: berpikir kritis, memecahkan masalah, kreatif, inovatif, dan berkomunikasi serta berkolaborasi. Peserta didik di era pendidikan 4.0 dituntut untuk memiliki kemampuan yang terampil dalam menggunakan teknologi baik dalam mencari, mengelola, dan menyampaikan informasi (Hussin, 2018). Oleh karena itu, solusi bijak yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik dalam pembelajaran di era digital saat ini, khususnya pada pembelajaran anak usia dini adalah melalui peningkatan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Hal tersebut ternyata didukung oleh pernyataan yang menjelaskan bahwa proses dalam kegiatan belajar mengajar saat ini adalah memanfaatkan teknologi digital (David, 2015).

Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya perencanaan. Perencanaan pembelajaran tersebut merupakan proses pengambilan keputusan dari hasil berpikir secara rasional dan menggunakan berbagai hal dalam pelaksanaannya (Sutarman & Asih, 2016). Perencanaan tersebut dapat digunakan sebagai penguat untuk meningkatkan potensi kreativitas guru dalam pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai solusi pada pembelajaran di era digital ini (Vivi & Sofia, 2019). Beberapa pernyataan dari solusi yang telah dipaparkan di atas pun, sebenarnya didukung pula oleh penelitian studi kasus yang telah dilakukan di TK Muslimat NU Maslakul Huda. Dengan didukung oleh pernyataan tersebut maka teknologi yang tepat untuk dilakukan dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan alat yang dimiliki oleh guru atau sekolahnya. Apabila penggunaan media hanya berupa VCD, guru dapat memanfaatkan VCD tersebut menjadi menarik sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi yang terbaik dalam pembelajaran adalah guru dapat mengoperasikan alat atau benda (hasil dari penerapan teknologi informasi dan komunikasi) dengan cermat dan tepat (Ghofar & Purnomo, 2019).



Penggunaan media saat ini ternyata tidak sepenuhnya dimanfaatkan karena terdapat beberapa fasilitas yang kurang memadai pada setiap sekolah sehingga proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital masih belum diterapkan oleh setiap guru. Pentingnya kreativitas dalam pemanfaatan harus dimiliki oleh setiap guru. Hal ini juga dijelaskan dalam penelitian yang menyatakan bahwa guru di TK Muslimat NU Maslakul Huda sudah mulai menggunakan teknologi informasi, teknologi komputer dan internet. Namun pada kenyataannya belum semua guru menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (M. Ghofar & Purnomo (2019). Penggunaan fasilitas dan sarana yang belum menunjang tersebut tidak boleh menyurutkan kompetensi guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Guru tidak perlu menunggu fasilitas dan sarana tersebut terpenuhi, guru dapat untuk menggunakan video, film, maupun VCD dalam pembelajaran. Oleh karena itu, hal yang perlu ditingkatkan oleh guru adalah kreativitas dan keterampilannya untuk menggunakan teknologi dalam pembelajarannya di kelas dengan tepat

Dalam melakukan pembelajaran pada anak usia dini di era digital ini, peran kreativitas guru diharapkan sudah dapat memanfaatkan teknologi digital yang sudah ada. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan yang menjelaskan bahwa terdapat berbagai pilihan yang disediakan teknologi digital seperti handphone, smartphone, maupun tablet dapat digunakan oleh guru sebagai alat kreatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran (William,2020). Melalui cara pembelajaran tersebut memungkinkan anak dapat menikmati pengalaman pembelajaran yang lebih luas, terlibat dalam dunia nyata atau imajiner dan mengeksplorasi secara kreatif. Terlepas dari nilai *inherent*, dan pengalaman *on-board* yang telah ditawarkan, sumber daya ini juga dapat bertindak sebagai katalisator untuk ide-ide kreatif selanjutnya yang mungkin muncul jauh belakangan ketika anak terlibat dalam beberapa aktivitas yang tidak terkait. Berikut contoh pemanfaatan yang dapat dilakukan pada beberapa teknologi,



Gambar 1. *Screen-based media options*

Selain itu, penulis juga mendapatkan fakta bahwa dalam salah satu hasil penelitian studi literatur yang dilakukan oleh Lubis menyatakan bahwa Pemerintah Indonesia telah menyiapkan kurikulum pendidikan yang menekankan pada STEAM (*Science, Technology, Engineering, the Arts, and Mathematics*) untuk mencapai kesuksesan pelaksanaan peta jalan *making Indonesia* di era industri saat ini (Lubis, 2018). Pengembangan kreativitas guru dalam melakukan pembelajaran pada anak usia dini semakin terbuka lebar. Penyediaan kurikulum yang berbasis STEAM dengan disertai munculnya perangkat teknologi digital yang semakin kuat seperti tablet dan smartphone ternyata dapat digunakan sebagai alat perekam untuk menangkap konten audio dan visual secara tidak langsung serta dapat memfasilitasi pencampuran lingkungan pembelajaran secara nyata dan virtual. Hal tersebut memungkinkan untuk pengembangan proyek yang mendekati topik pembelajaran dalam berbagai cara, serta memberikan penawaran untuk membuat rekaman hasil multimedia digital yang dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini ini bisa dilakukan melalui aktivitas mode campuran (William, 2020).



Curriculum area	Activity	Outcome
 <b>Literacy</b>	Listen to a story. Then retell the story in their own words. Painting & drawing work used to illustrate scenes & images inspired by the story. Use percussion etc. for simple sound effects.	Digital recording capturing mixed mode performances. Paintings & drawings (including digital artwork) illustrating story elements – all scanned into computer.
 <b>Maths</b>	Creative cookery session enhancing basic recipes with flavours, toppings etc. reflecting the children's tastes & preferences. Weigh & measure ingredients using digital weighing machine.	Recipes set out and displayed on whiteboard. Photos and/or video capturing sequence of events. Photos of baked/ cooked items.
 <b>Science</b>	Use of outdoor see-saw to explore concept of balance. Selection of items of different sizes available. Different challenges set for children to explore/ predict how/when a 'balance' is achieved. Discussion of 'heavy' & 'light' related to behaviour of see-saw.	Digital media used to record activity for later display on whiteboard. Evidence used to support later discussions.

Gambar 2. Three exemplar mixed-mode activities

Dari setiap aktivitas yang dijelaskan dalam tabel tersebut disebutkan bahwa terdapat tugas-tugas kreatif yang *inherent* dengan tetap menggunakan teknologi digital di dalamnya sehingga menambah dimensi baru dan tentunya tidak menghilangkan peran guru dalam setiap proses aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu, anak juga berkesempatan untuk mendapatkan pengalaman baru dari setiap aktivitas digital yang telah dilakukan. Melalui peningkatan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital, ternyata dapat memberikan dampak positif yang cukup besar bagi pembelajaran anak usia dini. Penulis menyimpulkan bahwa sehebat dan secanggih apapun teknologi digital pada saat ini, tidak dapat menggantikan peran guru dalam melakukan pembelajaran, termasuk pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat yang menjelaskan bahwa, guru harus cepat menanggapi perubahan di era 4.0 ini karena guru memiliki tugas lebih dari sekedar mengajar, namun guru juga harus dapat mengelola siswanya (Lubis, 2019). Peran guru tak dapat tergantikan oleh teknologi sehebat apapun karena teknologi tak dapat menjadi fasilitator, inspirator, dan motivator. Selain itu, teknologi juga tidak mempunyai imajinasi, kreativitas, empati sosial, dan tim kerja. Namun, guru tetap diharapkan untuk selalu dapat mengembangkan kompetensi dan kreativitasnya agar dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas.

## SIMPULAN

Perkembangan di era digital ini telah memberikan dampak yang begitu besar pada bidang pendidikan. Pendidikan dituntut untuk dapat melahirkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu mengikuti perkembangan teknologi yang begitu cepat. Aktivitas pembelajaran yang sebelumnya dilakukan oleh guru harus segera dilakukan pembaharuan menuju pembelajaran yang dapat memfasilitasi anak untuk siap mengikuti perkembangan teknologi yang begitu cepat. Apabila kondisi tersebut terus dibiarkan begitu saja, maka dampak perkembangan tersebut akan membuat kita kehilangan anak-anak generasi calon penerus bangsa.

Perkembangan teknologi digital saat ini memang tidak dapat dihentikan. Akan tetapi kita semua dapat mengimbangnya melalui peningkatan kreativitas guru yang terus dilakukan dalam mengintegrasikan dan memanfaatkan teknologi digital dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini tidak hanya dapat meminimalisir dampak negatif dari perkembangan teknologi saja, melainkan juga dapat mendorong setiap anak untuk mengembangkan kemampuan atau keterampilannya dalam mengikuti perkembangan teknologi digital. Selain itu, kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi juga dapat memberikan pengalaman baru dan efek kesan menyenangkan pada anak, selama mode atau metode yang dipilih oleh guru tepat dan pantas untuk dilakukan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini, yaitu para tim peneliti yang bersama-sama menyelesaikan tugas ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Acep, J., & Uep, T. S. (2017). Keterampilan dan kreativitas mengajar guru sebagai determinan terhadap prestasi belajar siswa (Teachers teaching skills and creativities as a determinant of the student learning achievement). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2(2): 242-250.
- Author. (2019). Era digital ubah pola pendidikan PAUD. *Reference: Media Indonesia*. Retrieved 18 November, 2020, from <https://m.mediaindonesia.com/read/detail/270301-era-digital-ubah-pola-pendidikan-paud>.
- Chan, S., & Yuen, M. (2014). Creativity beliefs, creative personality and creativity fostering practices of gifted education teachers and regular class teachers in Hong Kong. *Thinking Skills and Creativity*, 14: 109-118. <http://doi.org/10.1016/j.tsc.2014.10.003>
- Chun, C., Kelley D. M., Shirl F., K., Mariana Gerschenson, J. A. A. K., Koanui, B., & Stearns, C. J. (2016). *Teaching Generation Z at the University of Hawaii*.
- Cilliers, E. J. (2017). The challenge of teaching generation Z. *International Journal of Social Sciences*, 3(1, January): 188-198.
- William, D. (2020). How does technology affect children's creativity. Reference: First Discoverers. <https://www.firstdiscoverers.co.uk/how-does-technology-affect-childrens-creativity/>
- Gardiner, P. (2017). Rethinking feedback: Playwriting pedagogy as teaching and learning for creativity. *Teaching and Teacher Education*, 65: 117-126. <http://doi.org/10.1016/j.tate.2017.03.009>
- Huang, X., & Lee, J. C. (2015). Disclosing Hong Kong teacher beliefs regarding creative teaching: Five different perspectives. *Thinking Skills and Creativity*, 15: 37-47. <http://doi.org/10.1016/j.tsc.2014.11.003>
- Karim dan Sugiyanto, S. (2006). Menampung anak usia sekolah: antara target dan kemampuan. *Prisma*, No.2, Th.V. Jakarta: LP3S.
- Mardianto. (2019) Peran guru di era digital dalam mengembangkan *self regulated learning* siswa generasi z untuk pencapaian hasil pembelajaran optimal. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper, Jurusan Psikologi FIP Universitas Negeri Padang, Indonesia* from <https://osf.io/wah3r/download>.
- Lubis, M. (2019). Peran guru pada era pendidikan 4.0. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis*, 4(2), 68-73.
- Muhasim. (2017). Pengaruh teknologi digital, terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 5(2): 53-57.
- Purnomo, H. S., & M. Ghofar, R. (2019). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi studi kasus di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1): 173-177.
- Soleymanpour, J. (2015). The Effects of creative teaching method on motivation and academic achievement of elementary school students in academic year 2014-2015, 3(5): 35-39.
- Sunaryo. (2009). Peningkatan kemampuan dan kreativitas guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. *Jurnal Mimbar Pendidikan*, 28(8): 116-128.
- Vivi, S., & Sofia, N. A. (2019). Peran perencanaan pembelajaran untuk performance mengajar guru pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1): 48-53. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26609>
- Wartomo. (2016) Peran guru dalam pembelajaran era digital. *Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII*, Universitas Terbuka Convention Center, Indonesia. <http://repository.ut.ac.id/6500/1/TING2016ST1-26.pdf>.