



## KREATIVITAS GURU DALAM MENGIMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PAUD SELAMA PANDEMI COVID 19

Oleh

Rizki Nugerahani Ilise<sup>1</sup>, Nurilla Santi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

Email: <sup>1</sup>[rizky@stkipismbjm.ac.id](mailto:rizky@stkipismbjm.ac.id), <sup>2</sup>[nurillasanti456@gmail.com](mailto:nurillasanti456@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 07-04-2022

Revised: 22-04-2022

Accepted: 19-05-2022

### Keywords:

Kreatifitas, Kurikulum  
2013, PAUD, Covid 19

**Abstract:** Kebijakan belajar dari rumah sangat berdampak pada proses pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini. Sebab anak-anak usia dini belum bisa mengakses pembelajaran dengan baik, meski dengan dukungan teknologi digital. Apalagi, tak semua anak mampu membekali dirinya dengan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran di rumah. Oleh karena itu, para guru dituntut untuk terus berkreasi dalam menyesuaikan proses pembelajaran yang efektif di masa pandemi Covid-19 ini. Sungguh mulia dan layak mendapat apresiasi kepada para guru dan pengelola PAUD yang terus berupaya melakukan yang terbaik untuk memastikan anak-anak kita meraih yang terbaik untuk masa depannya. Tugas dan tanggung jawab tersebut memang tidak ringan karena harus terus berkreasi dan berinovasi untuk mendukung anak didik yang cerdas, terampil dan mandiri. Butuh kreativitas, inovasi dan kebesaran jiwa sehingga anak-anak didiknya bisa mendapatkan pengetahuan yang maksimal di masa keemasannya atau *golden age*. Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa sangat penting untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru mengimplementasikan kurikulum 2013 PAUD selama pandemi Covid 19. Kreativitas guru dilakukan melalui penerapan inovasi model-model pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran dalam jaringan. Praktik penerapan kreativitas dalam pembelajaran oleh guru sejalan dengan pemahaman kepala TK bahwa melaksanakan pembelajaran dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bahan ajar, dan kompeten dalam mengelola pembelajaran secara kondusif dan menyenangkan.

---

## PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu komponen yang paling berperan penting dalam suatu sistem pendidikan, karena keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru. Berkaitan dengan hal ini maka kompetensi keguruan menjadi sangat penting dan harus dimiliki oleh seorang guru dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik.



Guru yang merupakan jabatan profesional yang terkait langsung di dalam dunia pendidikan dan berinteraksi dengan anak didik didalam kesehariannya harus memiliki kreativitas yang tinggi.

Guru kreatif akan menghasilkan anak didik yang kreatif pula. Guru yang berkompotensi dalam mengembangkan kreativitas anak sudah pasti kaya akan inovasi pengemasan pembelajaran yang syarat akan ide kreatif. Sejalan dengan pendapat Rhodes yang menyimpulkan konsep kreativitas dengan penekanan 4P (Munandar, 2014:20), yaitu: (1) *person*, pribadi yang kreatif dimungkinkan untuk tumbuh, perilaku kreatif dari para guru teladan merupakan suatu faktor yang sangat kuat mendukung pengembangan kreativitas dikalangan peserta didik; (2) *press*, kreativitas membutuhkan dorongan dalam diri individu maupun dari lingkungan; (3) *process*, proses kreatif, yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi 4 tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi; (4) *product*, perilaku kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungannya menunjang, atau lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang untuk bersibuk diri secara kreatif maka diprediksikan bahwa produk kreatifnya akan muncul.

Beetlestone (2013: 9) mengemukakan “Peran guru semakin diperhatikan dalam kebutuhan untuk mengadopsi berbagai strategi yang lebih kreatif untuk mengelola kurikulum dan mempertimbangkan konteks yang dapat memberikan kerangka lebih kreatif bagi kegiatan belajar mengajar”. Dalam kurikulum 2013 guru ditantang menjembatani kondisi ideal dan kondisi nyata dunia pendidikan. Untuk itu, guru yang kreatif menjadi kebutuhan yang paling mendasar dalam penerapannya.

Guru harus mampu beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi, Hal ini diharapkan mampu menempatkan anak sebagai komponen penting dalam sistem pembelajaran, sikap guru seharusnya tidak hanya pandai dalam pengambilan keputusan dan mendominasi kelas pada saat pembelajaran tatap muka, melainkan juga pandai mendesain suatu kegiatan pembelajaran baik secara luring ataupun daring dengan apa yang terjadi pada saat ini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meminta para guru agar selalu berinovasi di tengah pandemi covid-19 dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tujuannya, agar anak tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar dari rumah seperti anjuran pemerintah.

Kebijakan belajar dari rumah sangat berdampak pada proses pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini. Sebab anak-anak usia dini belum bisa mengakses pembelajaran dengan baik, meski dengan dukungan teknologi digital. Apalagi, tak semua anak mampu membekali dirinya dengan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran di rumah. Oleh karena itu, para guru dituntut untuk terus berkreasi dalam menyesuaikan proses pembelajaran yang efektif di masa pandemi Covid-19 ini. Sungguh mulia dan layak mendapat apresiasi kepada para guru dan pengelola PAUD yang terus berupaya melakukan yang terbaik untuk memastikan anak-anak kita meraih yang terbaik untuk masa depannya. Tugas dan tanggung jawab tersebut memang tidak ringan karena harus terus berkreasi dan berinovasi untuk mendukung anak didik yang cerdas, terampil dan mandiri. Butuh kreativitas, inovasi dan kebesaran jiwa sehingga anak-anak didiknya bisa mendapatkan pengetahuan yang maksimal di masa keemasannya atau *golden age*. Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa sangat penting untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru mengimplementasikan kurikulum 2013 PAUD selama pandemi Covid 19.



## METODE

Adapun yang menjadi alasan pengabdian kondisi pada saat ini yang terkait pada kreativitas guru dalam pembelajaran pada implementasi kurikulum 2013 PAUD selama pandemi covid 19. Pendidik dan tenaga kependidikan di TK Khadijatul Kubra yang beralamat di Jalan Keramat Basirih, RT 13 Kecamatan Banjarmasin Barat. Adapun waktu pelaksanaan penelitian pengabdian kepada masyarakat yaitu pada bulan Desember 2020. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan terdiri atas pedoman Diskusi Kelompok Terpumpun, kemudian dilakukan dengan studi dokumentasi dan wawancara dengan teman sejawat, guru dan kepala TK.

## HASIL

### A. Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dan Penerapan K13 Selama Pandemi Covid 19

#### 1. Perilaku Kreativitas

Kepala TK yang mendukung guru dalam mengembangkan kemampuan profesionalnya sangat memberikan peluang bagi guru untuk menuangkan ide-ide kreatifnya. Semua guru yang dijadikan narasumber menyatakan bahwa kepala TK memberi respon secara positif terhadap guru yang mempunyai inisiatif untuk maju. Secara tegas disampaikan oleh guru di TK Khadijatul Kubra.

Beberapa pemahaman tentang seperti apa guru kreatif yang dapat dipahami sebagai berikut:

- Guru yang dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bahan ajar
- Guru dapat mengatasi tantangan keterbatasan dengan adanya kekurangan alat peraga di rumah atau di lokasi sekolah
- Guru yang dalam mengajar dapat dilihat dari: ada muatan pembelajaran yang diintegrasikan, kesesuaian dalam penggunaan alat peraga, penggunaan media, dan model/metode yang dipilih dengan materi yang diberikan dalam artian guru yang melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH dan RPPM yang telah disusun.
- Guru dapat mengelola pembelajaran dengan baik
- Guru yang suka dengan tantangan, artinya guru mau mencoba hal-hal yang baru.

Beberapa metode pembelajaran yang telah disampaikan oleh narasumber guru selama pelaksanaan diskusi antara lain sebagai berikut:

- Salah satu guru Kelompok B di TK Khadijatul Kubra. Guru tersebut menggunakan metode eksperimen dalam memberikan kegiatan pembelajaran daring. Eksperimen dapat didefinisikan sebagai kegiatan terinci yang direncanakan untuk menghasilkan data untuk menjawab suatu masalah atau menguji suatu hipotesis (Devi, 2010:8). Metode tersebut dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bahan pembelajaran. Contoh pada tema Binatang yang hidup di Air bisa diambil dari hasil tangkapan ikan anak-anak atau yang didapat dari memancing di lingkungan rumah mereka seperti ikan papuyu, nila, haruan, yang bisa dijadikan media pembelajaran eksperimen bagi anak untuk belajar. Media pembelajaran tersebut ialah bahan ajar yang nyata dan bukan merupakan hal yang dibayangkan, mereka bisa melihat, merasakan dan secara langsung menggunakannya. Hal ini lebih mudah membangun pemahaman konsep belajar anak untuk mengetahui secara kongkret hewan yang hidup di air. Akan tetapi tantangannya adalah kita sekarang berada dimasa



pandemic covid 19 yang mengharuskan anak belajar hanya dari rumah, maka dari itu kami sebagai seorang guru memberikan tugas dengan orang tua untuk mendampingi ketika anak belajar dirumah, kemudian guru meminta dibuatkan *recording* atau rekaman berupa video atau foto yang kemudian dikirimkan ke guru sebagai bahan pemantauan dan penilaian.

- b. Guru kelompok B2 pada pembelajaran di masa pandemi menggunakan metode demonstrasi yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bahan pembelajaran. Pengertian metode demonstrasi merupakan metode yang menggunakan alat, benda ataupun bahan informasi yang dapat memberikan gambaran yang nyata (Kompasiana.com). Kemudian dilanjutkan dengan anak mencoba secara langsung. Penggunaan alat atau benda dapat memudahkan setiap anak didik memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- c. Guru kelompok A pada saat memberikan materi pembelajaran yang sedang dibahas yaitu “mengenai tumbuh-tumbuhan” untuk mengetahui bagian-bagian dari tumbuhan. Metode PBL (*Problem Based Learning*) dan metode observasi digunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang digunakan diambil dari tumbuhan yang mudah didapat di sekitar lingkungan rumah dan sudah sering didengar atau diketahui oleh anak, yaitu tumbuhan jahe dan kunyit. Menyiapkan media dibantu oleh orang tua dirumah. Disini anak dikenalkan dengan tumbuhan jahe dan kunyit yang sangat bermanfaat untuk tubuh kita dan bisa menjadi bahan untuk membuat jamu sebagai minuman kesehatan, terlebih dimasa pandemic covid 19. Anak diikutserakan agar mampu mengikuti secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengamatan atau observasi dari bagian-bagian tumbuhan yang sedang berlangsung dan akan terjadi tanya jawab melalui kegiatan dengan melaksanakan percobaan walaupun hanya ditemani oleh orang tuanya dirumah.

Dari praktik yang dilakukakan guru selama masa pandemic covid 19 atau pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (*daring*), guru sudah melaksanakan dengan pendekatan *scientific teacing* dengan mengarahkan agar anak aktif dalam belajar dan pembelajaran berpusat pada anak walaupun hanya belajar dari rumah dengan didampingi oleh orang tua.

## 2. Kreativitas dalam Pengembangan Metode Pembelajaran

Kondisi lingkungan tidak menjadikan suatu alasan bahwa guru kreatif atau tidak kreatif, yang dialami oleh guru yang melaksanakan pembelajaran secara *daring* dengan keterbatasan kondisi lingkungan yang relatif kurang lengkap jika dibandingkan lembaga swasta yang ada di kota Banjarmasin, hal ini membuktikan bahwa di lembaga yang lokasinya dipinggiran sungai pun bisa menghasilkan guru yang kreatif. Guru kelompok B1, telah terbukti dapat menghasilkan karya yang inovatif, yaitu alat peraga pembelajaran yang disebut “*optical boat*”, hasil karya inovatif tersebut digunakan sebagai media pembelajaran. Guru kelompok B2 juga membuat hasil karya yang inovatif yaitu membuat media pembelajaran binatang kunang-kunang dari bahan botol bekas yang kemudian anak mengikuti untuk membuat alat peraga tersebut.

Kesempatan untuk membangun kreativitas di lembaga PAUD pada umumnya sanagt terbuka, karena kepala TK cenderung memberikan kesempatan kepada guru untuk dapat memunculkan kreativitasnya sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dalam pembelajaran. Pada umumnya, guru yang memiliki kreativitas akan memiliki kemandirian yang kuat untuk maju dan berbeda dari yang lain.



Pemilihan metode pembelajaran oleh guru kreatif terlihat berbeda dengan guru yang lain, metode yang dipilih juga merupakan metode yang dibidang baru, seperti *Science, Technology, Engeneering, art, and Mathematics* (STEAM). Dengan digunakannya metode ini maka berbagai keuntungan diperoleh oleh guru, diantaranya menghemat waktu dan proses pembelajaran karena dapat diintegrasikannya dengan aspek perkembangan anak usia dini. Kreativitas guru tercermin pada pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran yang diaplikasikan sesuai dengan tuntutan ketika guru masih menuntut ilmu di perguruan tinggi. Informasi yang diperoleh dari guru yang menyatakan bahwa dengan mengaplikasikan metode STEAM, mereka telah mengaplikasikan integrasi pembelajaran berbasis tema dengan K13.

Pemilihan metode ini dilakukan dengan menganalisis Kompetensi-kompetensi dasar (KD) sebelumnya, kemudian KD dipilih dengan mengaplikasikan STEAM dalam kehidupan sehari-hari di rumah. Dari pemilihan tema inilah kemudian ditentukan integrasi dengan aspek perkembangan yang akan dikembangkan pada anak usia dini.

Guru membuat rancangan pembelajaran mencakup metode pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi lingkungan termasuk alokasi waktu yang tersedia. Dengan demikian, guru dapat mengetahui kesesuaian metode yang dipilih dengan kebutuhan. Dengan hal ini, juga dapat ditemukan solusi atau kekurangan jam untuk menyelesaikan pembelajaran, perlu ada inisiatif dan keluar dari zona nyaman untuk dapat menciptakan suatu metode yang mampu mengatasi kendala klasik dalam pembelajaran sekaligus mengantarkan anak untuk mempermudah memahami tujuan pembelajaran.

Kreativitas guru lainnya, adalah pada guru kelompok A. berdasarkan informasi responden, bahwa saat ini anak lebih tertarik dengan mencoba hal yang baru bagi mereka, dengan melihat kecenderungan ini maka guru merasa tertantang untuk mencoba hal yang baru untuk disuguhkan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Seperti halnya membuat lampu setopan yang diaplikasikan dengan metode STEAM. Pengetahuan baru yang mereka temukan pada pembuatan lampu, kemudian arti dari lampu tersebut, merah untuk berhenti, kuning untuk lebih berhati-hati dan hijau boleh jalan. Dalam kegiatan ini guru dapat mengenalkan warna pada anak dengan menggunakan bahasa inggris yang dilakukan sambil bernyanyi.

### **3. Kreativitas dalam Menghasilkan Produk Pembelajaran**

Kreativitas adalah salah satu hal yang perlu dimiliki oleh seorang guru. Kreativitas dapat membuat guru bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini. Seorang guru yang kreatif akan banyak melakukan variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga anak didik pun tidak akan merasa bosan setiap mengikuti pembelajaran. Kreativitas bisa jadi adalah suatu bakat bawaan, namun bisa jadi adalah hasil dari sebuah usaha.

Salah satu ciri guru kreatif adalah guru yang mampu merancang alat peraga secara mandiri. Guru kreatif mampu memanfaatkan apapun sebagai media pembelajaran. Guru bisa saja memanfaatkan saran yang ada dilingkungan untuk dibuat menjadi sebuah media atau alat peraga pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak didik. Ia akan berusaha membuat alat peraga semurah-murahnya, untuk membuat alat peraga sebaik-baiknya. Kemampuan guru menciptakan pembelajaran yang kreatif penuh inisiatif menjadi tujuan utama, dengan demikian guru yang kreatif akan membangun sikap kompetensi pada diri anak didik, sehingga anak terpacu untuk menjadi pribadi yang kreatif. Sebagai panutan



dan sentra perhatian ketika melaksanakan pembelajaran, maka guru memiliki kewajiban menjadikan dirinya teladan. Bagi guru dengan kreativitas tinggi menjadi motivator utama dalam dirinya untuk terus berkembang dengan inovasi yang terus diciptakannya.

Tuntutan utama menjadi guru kreatif adalah mampu mengutamakan keahlian, bertanggung jawab, terampil, dan memiliki komitmen tinggi untuk terus mengoptimalkan *sharing knowledge* agar anak mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang baik (Kurniasih & Berlin, 2015: 10). Dalam menghasilkan produk pembelajaran, guru kreatif mampu menciptakan sebuah konsep produk pembelajaran yang diaplikasikan berdasarkan rencana pembelajaran (RPPM & RPPH) yang disinergikan dengan ketersediaan waktu pembelajaran untuk mempermudah pencapaian pada tujuan pembelajaran. Perencanaan dibuat secara matang, termasuk alokasi tema, lama belajar dan kompetensi dasar yang dikolaborasikan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Acuan target pengembangan kreativitas anak usia dini adalah prosesnya bukan pada hasil, hal ini merupakan bertolak belakang dengan tuntutan orang tua yang lebih mementingkan hasil baik untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya dengan mudah. Hal seperti inilah kemudian banyak mengekang kreativitas guru dalam pembelajaran, karena orang tua tidak banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengeksplorasi, berkreasi sesuai dengan tahapan perkembangannya sebagai bentuk aplikasi dari proses perkembangan kreativitas anak.

#### **4. Pemanfaatan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran**

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan atau digunakan seseorang untuk memfasilitasi segala kegiatan belajar, baik itu secara terpisah maupun secara terkombinasi agar dapat mempermudah seseorang dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Secara umum sumber belajar dapat dikategorikan ke dalam 6 (enam) jenis, yaitu: pesan, orang, bahan, alat/perlengkapan, pendekatan/metode/teknik, lingkungan.

Media pembelajaran adalah peralatan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa buku dan sumber belajar lainnya atau sumber informasi dalam bentuk selain buku, baik itu tempat, benda, profesi seseorang, tanaman dll. Jenis sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru satu dengan yang lain sangat beragam tergantung kemampuan guru mencari sumber belajar dan ketersediaan sumber belajar, tema yang diajarkan serta metode yang dipilih dalam pembelajaran. Guru kelompok A memilih tema tanaman dengan media sayuran bayam. Guru tersebut memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar sebagai sumber belajar atau media belajar. Dari sayuran bayam anak belajar manfaat ketika memakan sayurannya, kemudian anak dapat mengeksplorasi dengan membuat aneka olahan sayur bayam tersebut.

Sumber belajar merupakan senjata bagi guru untuk dapat mengaplikasikan kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah menjadi sebuah konsep pembelajaran dengan materi yang disajikan secara menarik dan menyenangkan bagi anak didik. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dielakkan, karena merupakan hal yang penting dan dibutuhkan oleh guru agar proses penyampaian pengetahuan dan tahapan perkembangan sesuai dengan usianya. Pada prinsipnya peranan media akan terlihat jika guru mampu dan handal dalam memanfaatkannya. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kemampuannya dengan tidak mengabaikan prinsip-prinsip dan faktor-faktor dalam memilih dan menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.



Rencana pembelajaran dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah disusun bersama di lembaga. Rencana pembelajaran (RPPM & RPPH) tersebut dikelola sendiri didasarkan pada metode yang telah dirancang sebelumnya sesuai dengan kondisi sekarang. Untuk mempermudah pembelajaran guru memanfaatkan teknologi informasi melalui handphone android dengan membuat video pembelajaran yang langsung dipraktikkan oleh guru, kemudian video tersebut dikirimkan ke orang tua selanjutnya anak mengikuti arahan dari guru agar mempermudah untuk belajar dirumah. Dengan kemudahan teknologi inilah guru menggali potensi anak untuk dapat memahami tahapan perkembangan anak usia dini.

Sumber belajar yang digunakan oleh guru kreatif tidak hanya mengacu kurikulum dinas pendidikan yang tersedia, tetapi guru akan memanfaatkan sarana kelompok guru untuk menggali pengetahuan dan berbagi pengetahuan dengan guru dari berbagai lembaga PAUD. Tidak semua guru memiliki kreativitas sehingga umumnya guru hanya mengadopsi rencana pembelajaran yang telah disusun di Gugus untuk diaplikasikan di lembaga PAUD masing-masing.

Kesempatan mengikuti lomba dan berbagai kegiatan dimanfaatkan oleh guru untuk menggali pengetahuan dan media *sharing* sebagai acuan sumber belajar yang akan diberikan kepada anak. Itinya, sikap inovasi harus dimiliki sebagai modal utama guru untuk berkreasi menggali dan mengaplikasikan kreativitasnya kepada anak didik dalam pembelajaran. Guru kreatif mampu melihat kendala sebagai pemantik motivasi untuk mencari solusi melalui pemilihan metode dan teknik mengajar yang memudahkan anak dalam proses belajar dan perkembangannya. Kendala waktu bukan halangan bagi guru untuk berkreasi, bahkan hal ini menjadi tantangan bagi guru. Bagi sebagian besar guru, hal ini menjadi kendala tanpa solusi sehingga menghambat pencapaian perkembangan dan belajar anak.

## DISKUSI

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan untuk dapat mengembangkan kreativitas guru yang di implementasikan melalui Kurikulum 2013 PAUD. Adapun pelaksanaan pengabdian di TK khadijatul Kubra Banjarmasin

## KESIMPULAN

Berdasarkan beberapa teuan dan pembahasan terdapat beberpa simpulan, yaitu:

1. Kreativitas guru dilakukan melalui penerapan inovasi model-model pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran dalam jaringan. Praktik penerapan kreativitas dalam pembelajaran oleh guru sejalan dengan pemahaman kepala TK bahwa melaksanakan pembelajaran dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bahan ajar, dan kompeten dalam mengelola pembelajaran secara kondusif dan menyenangkan.
2. Terdapat sejumlah faktor yang menentukan kreativitas guru, namun yang menonjol adalah kemimpinan yang trasformatif, pengelolaan program kegiatan yang efektif, dan kemampuan kepala TK menciptakan iklim sekolah yang kondusif merupakan faktor utama dalam mendorong kreativitas guru. Berbagai kendala masih dihadapi dalam mewujudkan kreativitas guru, baik kendala internal yang dialami guru maupun kendala eksternal seperti masih terbatasnya berbagai program peningkatan kompetensi guru serta kurangnya guru yang terampil dalam menggunakan teknologi informasi.



3. Kurikulum 2013 menuntut kreativitas guru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif, strategi peningkatan kreativitas guru mempertimbangkan aspek internal yang dihadapi guru maupun aspek eksternal melalui berbagai program peningkatan kompetensi guru. Disamping itu, faktor peranan kepala TK merupakan hal yang harus dipertimbangkan dalam upaya peningkatan kreativitas guru.

#### PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

1. Perlu pelatihan dan pendampingan secara berkala yang diberikan kepada guru agar dapat mengaktualisasikan diri dan meningkatkan kreativitas.
2. Lembaga perlu menggiatkan program pengimbasan rekan sejawat, yaitu program sosialisasi hasil pelatihan yang diikuti guru dan diimbaskan kepada guru lain di lingkungan lembaga PAUD guna memperoleh ilmu dan informasi yang sama
3. Supervisi fokus kepada metode pembelajaran dan pengelolaan kelas.
4. Kepala TK menerapkan target ketercapaian program yang telah disepakati bersama oleh dewan guru.

#### DAFTAR REFERENSI

- [1] Beetlestone, F. (2013). *Creative learning strategi pembelajaran untuk melesatkan kreativitas siswa*. Bandung: Nusa media
- [2] Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- [3] Devi, P.K., (2010). *Metode-metode Pembelajaran IPA*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK)
- [4] Berliner & Gage (1984). *Educational Psychology 3<sup>rd</sup> Edition*. USA : Houghton. Mifflin Company
- [5] Hallinger Philip (2005). *Instructional Leadership and the School Principal: A Passing Fancy That Refuses to Fade Away*. Leadership and Policy in Schools.
- [6] Haryani, R. Dan Tairas, M.M.W. (2014). *Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Berprestasi Dari Keluarga Tidak Mampu Secara Ekonomi*. Jurnal psikologi.
- [7] Hoy, W. K. & Miskel, C. G. (2013). *Education Administration : Theory, Research, and Practice*. Ninth Edition. New York: McGraw Hill
- [8] Johnson, E. B. (2007). *Contextual Teaching & Learning; Menjadikan. Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center
- [9] Kunandar (2007). *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- [10] Kurniasih, Imas & Berlin Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena
- [11] Megawangi, R. (2015). *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan: Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practice (DAP)*. Depok: Indonesia Heritage Foundation
- [12] Muchsolehudin (2012). *Kreatifitas Guru Sangat Mendukung terhadap Efektivitas PBM dalam Rangka Mencerdaskan Anak Bangsa*. Makalah
- [13] Mulyasa, E, (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung, PT. Remaja. Rosdakarya offset
- [14] Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Penuntun bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: PT Gramedia



- [15] Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- [16] Nurdin, S. (2002). *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Ciputat Press
- [17] Sudaryono (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method*. Depok: PT RajaGrafindo Persada
- [18] Sujiono, Y. N., & Sujiono. B., (2010). *Bermain Kreatif. Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- [19] Sujiono, Y. N., Hartati. S., Sihadi (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [20] Santrock, J.W (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- [21] Torrance, E.P., & Goff, K. (1990). *Fostering Academic Creativity in Gifted Students*. ERIC Digest E484. ERIC Document Reproduction Service No. 321489
- [22] Yamin, M. (2007). *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press
- [23] Yusuf, A.M (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana

826

JPM

Jurnal Pengabdian Mandiri

Vol.1, No.5, Mei 2022



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN