

## STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS IT DI ERA 4.0 (STUDI DI SMA DHARMAWANITA PARE JAWA TIMUR)

Ishak syairozi<sup>1</sup>, Jihan Saidah Basachroh<sup>2</sup>, Dinda Rosa Damayanti<sup>3</sup>  
<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Islam Jakarta, Jl. Balai Rakyat No.37 4, Matraman, Jakarta, Indonesia  
Email: [syairozihamim@gmail.com](mailto:syairozihamim@gmail.com)

---

### Article History

Received: 15-02-2024

Revision: 25-02-2024

Accepted: 27-02-2024

Published: 29-02-2024

**Abstract.** Increasing teacher competency in the technological era is a necessity, This effort is the existence of teachers and adaptation to developments that require changes in teaching needs in Era 4.0. Therefore, This research aims to determine strategies for developing teacher creativity in IT Era 4.0-based teaching at SMA Dharma Wanita Pare, East Java. This research uses a quantitative descriptive method with the data collection method being a questionnaire distributed to respondents and specified sampling. The descriptive method is a method used to describe and interpret existing problems, such as existing conditions and relationships, emerging opinions, ongoing processes, consequences or effects that occur or developing trends. The research subject; 20 teachers who took part in the workshop and 28 student respondents from class XI. Data collection techniques are carried out by filling out questionnaires, observation and interviews, and analysis techniques by reducing data, presenting data and drawing conclusions. The results of this research show strategic steps for habituation in increasing teacher competence, such as teaching approaches with IT applications, using the integrated application mode Canva and ChatGPT, and carry out interesting, fun, and critical teaching techniques that are internalized in IT applications. This encourages curiosity, sharpens imagination and develops students' creativity

**Keywords:** Strategy, Creativity, IT Based, Era 4.0

**Abstrak.** Peningkatan kompetensi guru di era teknologi merupakan keharusan, upaya ini sebagai eksistensi guru dan adaptasi perkembangan yang menuntut perubahan pada kebutuhan pengajaran di Era 4.0. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pengembangan kreativitas guru dalam pengajaran berbasis IT Era 4.0 di SMA Dharmawanita Pare Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan metode pengumpulan datanya adalah angket yang disebar kepada responden dan sampling yang ditentukan. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan permasalahan yang ada, seperti kondisi dan hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang. Subjek penelitiannya; 20 guru yang mengikuti workshop dan 28 siswa responden dari kelas XI. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengisian angket, observasi dan wawancara, dan teknik analisisnya dengan cara mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan langkah strategis pembiasaan dalam peningkatan kompetensi guru, seperti pendekatan pengajaran dengan aplikasi IT, menggunakan moda aplikasi yang terintegrasi Canva dan ChatGPT, dan melakukan teknik pengajaran menarik, menyenangkan, dan kritis yang terinternalisasi dalam aplikasi IT. Sehingga mendorong rasa ingin tahu, mengasah imajinasi, dan mengembangkan kreativitas siswa.

**Kata Kunci:** Strategi, Kreativitas, Berbasis IT, Era 4.0

---

**How to Cite:** Syairozi, I., Basachroh, J.S., & Damayanti, D. R. (2024). Strategi Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Berbasis IT di Era 4.0 (Studi di SMA Dharmawanita Pare Jawa Timur). *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (1), 1326-1334. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.879>

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung dengan cepat. Banyak perubahan di sekitar kita yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Salah satu aspek kehidupan yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah dunia pendidikan. Teknologi merambah ke berbagai bidang, tidak terkecuali dengan bidang pendidikan. Pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi ini. Bukan hanya guru/dosen yang melek teknologi, tetapi siswa atau mahasiswa pun harus dapat mengikuti perkembangan teknologi (Effendi, 2019).

Teknologi pengajaran mutakhir setelah teknologi sederfffa hana dalam pengajaran semisal penggunaan kapur dan OHP adalah era teknologi digital. Pada era ini dalam pengajaran perlu integrasi tiga unsur tiga yang disebut *Technological, pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*, yaitu pensatuan tiga unsur yang berbeda; teknologi pedagogi, dan kontens pendidikan. Saat ketiga unsur ini disatukan dalam perencanaan, proses, dan evaluasi pendidikan, maka akan menjadi trio yang hebat dalam pengembangan ekosistem pendidikan (Mubarok, 2018).

Perkembangan teknologi tersebut menjadi hal penting yang harus diadaptasi guru dalam pengembangan pengajaran guru yang lebih kretatif dan inovatif. Tuntutan perubahan ini menjadi keniscayaan upgrade diri bagi setiap orang dalam kehidupannya bagi setiap orang termasuk guru, sebagai eksisting diri dalam mempersiapkan perkembangan abad 21 yang lekat dengan perangkat teknologi, maka guru harus mengadaptasi dengan prinsip kreativitas dan inovatif, prinsip spesifikasi dan kekhususan, dan prinsip ketekunan tak menyerah (pembelajar) (Syairozi, 2022) .

Transformasi teknologi sebagai salah satu kemudahan dalam pembelajaran di era 4.0 adalah suatu keharusan. Kehadiran teknologi informasi sebagai sarana pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi kurangnya kreativitas dalam pembelajaran bagi peserta didik dan guru di sekolah. Hal ini sangat memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Selain itu, masyarakat dewasa ini telah banyak memiliki komputer atau notebook sehingga memungkinkan untuk mengembangkan program pembelajaran berbasis ICT, CD/DVD, dan media interaktif. Selanjutnya, penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media interaktif ini dapat lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik (Suirman, 2023).

Menurut Monawati & Fauzi (2018) salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar peserta didiknya (Huda,

2017). Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Untuk itu, penyuguhan pendidikan yang efektif dan kreatif oleh guru adalah proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan mudah, menyenangkan, dan mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karenanya, pendidik seperti dosen, guru, instruktur, dan pelatih harus meningkatkan efektivitas pembelajaran agar dapat memberikan manfaat yang optimal. Hal ini sebagai tertulis dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang salah satu isinya membahas mengenai pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Sekolah SMA Dharmawanita Pare adalah salah satu dari sekian banyak sekolah di Jawa Timur, yang menghadapi tantangan serupa menghadapi kemajuan teknologi informasi dengan berbagai aplikasinya. Guru-guru di SMA Dharmawanita tidak semua berumur muda yang melek dengan perkembangan teknologi, diantara mereka ada yang belum memahami tentang operasi aplikasi teknologi pembelajaran. Meskipun terdapat 62,9% guru yang selalu menyampaikan pengajaran dengan menggunakan IT, tetapi masih belum sepenuhnya pengembangan kreativitas pengajaran dilakukan dengan menggunakan moda aplikasi yang beragam, seperti ragam aplikasi *Canva for Education*, pemanfaatan ChatGPT yang terintegrasi dalam moda aplikasi pembelajaran, sebagaimana diakui guru dalam workshop. Penggunaan IT pembelajaran yang dilakukan baru sekadar memakai aplikasi zoom, google meet, weeb tool quiz dan lainnya yang banyak digunakan tahun 2020-2022 saat pembelajaran daring. Untuk itu, pengajaran guru Dharmawanita perlu terus didorong untuk mengadaptasi perkembangan dan tuntutan teknologi kekinian sebagaimana disampaikan kepala sekolah.

Pengembangan kreativitas guru bertujuan agar dapat meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di sekolah. Pengembangan kreativitas dalam pendidikan dimaksud dapat didorong oleh tiga aspek antara lain; mengajar yang menyediakan praktik kreatif dan inovatif, dengan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas peserta didik dan oleh etos guru yang mempertahankan sikap terbuka terhadap peserta didik dan melakukan refleksi (Craft, 2003).

Merujuk pada hal tersebut, Yani Fitriani dalam Supriatna menyebutkan bahwa guru kreatif dapat mengembangkan desain imajinatif dengan melakukan perencanaan bagaimana proses pembelajaran yang akan terjadi dan bagaimana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran kreatif mengharuskan guru untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreativitas, baik dalam konteks kreatif berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Kreatif dalam berfikir merupakan kemampuan imajinatif namun rasional (Fitriani, 2021). Dengan demikian, perubahan metode pengajaran sangat diperlukan untuk beradaptasi dengan dinamika perkembangan zaman yang pesat ini, yang dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (TI). Husain Umar menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berperan penting sebagai mediator dalam melaksanakan berbagi pengetahuan tanpa menghilangkan gaya pembelajaran tatap muka yang asli di dalam kelas (Umar, 2011).

Melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi baik sebagai sumber maupun sumber belajar dalam proses pembelajaran, maka dapat dirumuskan serangkaian pertanyaan tentang apa yang harus dilakukan guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kreatif melalui IT, bagaimana penerapannya. dalam proses pembelajaran, apa yang dapat dilakukan guru untuk menguasai teknologi dan mampu memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Sehingga didapatkan gambaran tentang kreativitas guru Dharmawanita Pare dalam menyuguhkan pengajaran berbasis IT guna menghadapi tuntutan pengajaran di era 4.0.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan metode pengumpulan datanya adalah angket yang disebar kepada responden dan sampling yang ditentukan. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan permasalahan yang ada, seperti kondisi dan hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang (Sumanto, 2014). Subjek penelitian yang diambil sejumlah 20 responden guru dan 28 siswa (guru tersebut adalah guru-guru yang mengikuti workshop dan siswa sampling dari kelas XI. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengisian angket, observasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan; meliputi analisis dan interpretasi tentang arti data tersebut. Hasil dari analisis dan konstelasi data dideskripsikan menjadi jawaban hasil penelitian (Rosyada, 2020; Septina, 2019).

## HASIL

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin pesat mendorong dinamisasi perubahan diberbagai sektor kehidupan, termasuk didalamnya sektor pendidikan. Guru sebagai fasilitator informasi ilmu pengetahuan bagi siswa-siswinya harus dapat mengadaptasi dengan dinamisasi perubahan penyampaian informasi (pengetahuan) dalam upaya mengimbangi tuntutan kebutuhan siswa terhadap pengetahuan global di abad ini. Berdasar pada penelitian yang dilakukan pada Guru dan siswa SMA Dharma Wanita Pare Jawa Timur, ada beberapa langkah strategis yang perlu dipersiapkan dalam pemenuhan tuntutan pengembangan pengajaran guna menghadapi Era Teknologi 4.0, diantaranya:

### Pendekatan Pengajaran melalui IT 4.0

Di masa mendatang peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi untuk dapat eksis dalam berkompetisi pada profesi dibidangnya. Diantaranya adalah pendekatan pengajaran melalui teknologi informasi yang tengah berkembang, yaitu dengan berbagai aplikasi IT yang ada. Untuk pembekalan ini guru-guru SMA Dharma Wanita Pare Jawa Timur, ada 42,9% yang menyatakan sering mengikuti sosialisasi tentang pentingnya pembelajaran menggunakan media teknologi, dan 37,1% menyatakan jarang mengikutinya, dan sisanya 14,3% guru pernah mengikuti, dan 5,7% menyatakan tidak pernah mengikuti sosialisasi pentingnya menggunakan media teknologi. Merujuk pada data tersebut, pengenalan guru terhadap urgensi media teknologi belum sepenuhnya maksimal dan merata. Ini artinya pendekatan pengenalan pengajaran melalui IT 4.0 masih perlu menjadi perhatian.

Selanjutnya, urgensi adaptasi pemenuhan kompetensi guru dengan pengajaran melalui IT 4.0, yaitu dengan mengikuti seminar tentang hal tersebut. Guru SMA Dharma Wanita, ada 58,1% guru yang menyatakan sering mengikuti seminar tentang IT, 23,8% menyatakan jarang, dan 14,3% menyatakan pernah mengikuti, dan sisanya 3,8% menyatakan tidak pernah mengikuti seminar teknologi IT. Data ini



menunjukkan bahwa masih sangat diperlukan suport kepada guru-guru untuk mengikuti seminar-seminar tentang teknologi informasi 4.0 guna meningkatkan kompetensi literasi digital agar dapat mengadaptasi dengan pengajaran melalui teknologi. Hal ini sebagai

ditunjukkan oleh Rina Septina bahwa Era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan berat bagi guru Indonesia. Dan mengutip perkataan dari Jack Ma dalam pertemuan tahunan World Economic Forum 2018, bahwa pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. (Septina, 2019).

Prosentase perlunya suport guru dalam mengikuti seminar tentang IT 4.0 diatas, data tersebut berelasi dengan 58,1% guru yang menyatakan sangat paham tentang pentingnya literasi teknologi digital, 32,4 % menyatakan paham, dan sisanya masih ada 9,5% yang kurang memahami literasi teknologi digital. Ini menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan yang masif untuk meningkatkan kompetensi dan adaptasi guru terhadap perkembangan teknologi agar dapat menunjang berlangsungnya proses pembelajaran di sekolah.

Dengan demikian, pemahaman guru tentang kesadaran urgensi dan keikutsertaan guru dalam seminar penggunaan IT dalam pembelajaran masih perlu terus didorong dan diupayakan oleh sekolah sebagai tuntutan yang mengharuskan guru memiliki literasi digital dalam teknologi saat ini.

### **Metode Pengajaran Menarik**

Metode atau cara mengajar merupakan suatu tindakan yang dipersiapkan secara segaja untuk terjadinya proses belajar mengajar di kelas. Untuk itu strategi ke dua dalam upaya pengembangan kreativitas guru adalah dengan mempersiapkan pengajaran yang menarik. Dalam upaya ini, guru SMA Dharma Wanita Pare Jawa Timur mengajarkannya dengan menggunakan IT di sekolah. Upaya itu terdapat 62,9% guru yang selalu menyampaikan pengajaran dengan menggunakan IT, 28,6% sering menggunakannya, dan 6,7% kadang melakukannya, dan 1,9% tidak menggunakannya. Data ini menunjukkan bahwa penyuguhan pengajaran yang menarik mayoritas guru melakukannya, namun jika masih ada 1,9% yang tidak melakukannya – ini hanya dalam realisasi penggunaan teknologi yang berbasis IT, dan guru termasuk didalamnya adalah guru yang sudah hampir purna tugas. Namun demikian, dalam memasuki era teknologi 4.0 semua guru diharapkan terus beradaptasi dengan perkembangan dinamisasi pendidikan yang juga menuntut perubahan pada pola pengajaran di kelas.

Bukti ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan IT, yaitu 54,3% siswa sangat menyukai pembelajaran menggunakan IT, 41% menyukai pembelajaran berbasis IT, dan 4,8% siswa kurang menyukai. Meskipun masih ada yang kurang menyukai dari sebahagian besar yang suka, ternyata berdasar data lain yang didapatkan menunjukkan bahwa hal tersebut

karena adanya kendala terkait dengan keterbatasan fasilitas, gangguan sinyal yang tidak stabil, dan kurangnya waktu yang tersedia. Dengan demikian pada prinsipnya metode pengajaran yang berbasis IT memang lebih menarik dan disenangi oleh para siswa dalam belajar.

Metode pengajaran yang menarik dengan menggunakan moda dan aplikasi digital (IT) merupakan strategi mengembangkan kreatifitas guru dalam pengajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini ditujukan agar guru mampu memberikan pelayanan pengajaran sesuai dengan tuntutan generasi saat ini. Muhyi mengatakan bahwa tantangan yang baru menuntut proses terobosan pemikiran (*breakthrough thinking process*) apabila yang diinginkan adalah output yang bermutu yang dapat bersaing dengan hasil karya dalam dunia serba terbuka (Muhaiminullah, 2018).

Peningkatan kompetensi kreativitas pengajaran guru tersebut, semua guru mengikuti seminar pengajaran menggunakan Canva dengan integrasi pemanfaatan ChatGPT. Upaya ini harus terus berlanjut untuk menyuguhkan pembelajaran yang dapat mengasah siswa untuk mengembangkan daya cipta, rasa, karsa, dan karya serta kepedulian sosial, sebagai output yang diharapkan.



### **Teknik Pengajaran Menggunakan IT**

Startegi ketiga dalam mengembangkan kreativitas pengajaran guru adalah teknik pengajaran yang menggunakan moda dan aplikasi IT, seperti Canva for Education yang diintegrasikan dengan ChatGPT. Pengajaran yang bermutu adalah pengajaran yang dipersiapkan dengan baik. Dalam praktis hal tersebut didapatkan tergambar bahwa guru SMA Dharma Wanita Pare Jawa Timur, 56,2% sering kali berupaya mengembangkan kreatifitas siswa dengan menggunakan IT, 37,1% guru lainnya sering menggunakannya, dan 6,7% lainnya terkadang saja melakukan pengembangan pengajaran menggunakan IT, dan ) 0% tidak melakukan pengembangan kreativitas pengajaran. Berdasar data ini menunjukkan bahwa semua guru SMA Dharma Wanita Pare Jawa Timur, selalu berupaya menyuguhkan teknik pengajaran yang baik dengan menggunakan IT.

Data tersebut dapat dilihat dengan dukungan penggunaan fasilitas Internet dan Wifi sekolah yang dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran, 70,5% guru selalu menggunakan fasilitas internet dan Wifi sekolah dalam proses KBM, dan 27,6% guru yang sering menggunakannya, 1% lainnya untuk yang jarang dan 1% tidak menggunakan fasilitas tersebut. Dari prosentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar guru memanfaatkan fasilitas Internet, Wifi, dan Laboratorium IT sekolah dalam teknis pengembangan pembelajaran berbasis IT, dan 2% dalam pada itu, karena sebab terkendala guru yang telah lanjut usia yang tidak memahami banyak tentang IT. Dalam proses praktik pengajaran yang diajarkan guru melalui penggunaan IT yang disuguhkan oleh para guru SMA Dharma Wanita Pare Jawa Timur, didapatkan beberapa indikasi stimulan yang didapatkan siswa dan siswi melalui hal tersebut, diantaranya, yaitu:

- Mendorong rasa ingin tahu: pengajaran guru yang menggunakan IT dalam praktisnya, menunjukkan dorongan rasa ingin tahu siswa yang sangat signifikan, ini ditunjukkan dengan 52,4% siswa menyatakan sangat terdorong rasa ingin tahunya, 42,9% siswa merasa terdorong rasa ingin tahu, dan 3,8% siswa sedikit terdorong, dan 1% kurang terdorong. Ini menunjukkan bahwa penggunaan moda dan aplikasi IT dalam pengajaran dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa
- Mengasah imajinasi siswa: pengajaran guru dengan menggunakan moda dan aplikasi IT yang dapat mengasah imajinasi siswa, ditunjukkan 49,5% siswa menyatakan sangat terasah imajinasinya, dan 45,7% siswa terasah imajinasinya dalam pembelajaran, dan 4,8% sedikit terasah imajinasi imajinasinya dalam pengembangan imajinatif, dan yang menyatakan tidak 0%. Data responden ini menunjukkan bahwa pengajaran menggunakan IT sangat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasinya.
- Mengembangkan kreativitas siswa: pengajaran guru menggunakan aplikasi IT membantu siswa lebih kreatif ditunjukkan dengan data bahwa 73,3% siswa menyatakan sangat terbangun kreatifitasnya, 25,7 merasa terbangun sikap kreatifitasnya, dan 1% merasa kurang terbangun kreatifitasnya. Data ini menunjukkan bahwa pada prinsipnya penggunaan aplikasi IT dalam proses pengajaran mampu membangun kreativitas siswa.

## **KESIMPULAN**

Merujuk kepada bahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas guru SMA Dharma Wanita Pare Jawa Timur, dapat dilakukan dengan langkah strategis pembiasaan, seperti; pendekatan pengajaran dengan berbagai aplikasi IT, menggunakan moda aplikasi yang terintegrasi Canva dan ChatGPT, Melakukan teknik-teknik menarik, menyenangkan, dan kritis

yang terinternalisasi dalam aplikasi IT, sehingga mendorong rasa ingin tahu, mengasah imajinasi, dan mengembangkan kreativitas siswa. Keharusan adaptasi guru dengan kemajuan Era 4.0 dalam menyuguhkan pembelajaran yang menarik, kreatif dan menyenangkan sebagai upaya eksistensi guru dan peningkatan kompetensi di era teknologi digital.

## REKOMENDASI

Pengembangan kompetensi kreativitas guru dalam pengajaran harus terus diasah dalam relasinya dengan perkembangan Era 4.0 yang sarat dengan digitalisasi. Kondisi tersebut menuntut adaptasi guru-guru dalam eksistensinya memenuhi suguhan pengajaran yang relevan dengan zaman bagi anak didik. Untuk itu sekolah perlu terus berupaya untuk meningkatkan kompetensi gurur-gurunya sebagai eksistensi di tengah perubahan zaman perubahan.

## REFERENSI

- Craft, A. (2003). The limits to creativity in education: Dilemmas for the educator. *British Journal of Educational Studies*, 51(21), 113–127.
- Fitriani, Y. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97–110.
- Huda, Muallimul. (2017). Kompetensi Kepribadian Guru dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi pada Mata Pelajaran PAI). *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266.
- Mubarak, H. A. Z. (2018). *Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 dan Problematika Pendidikan Tinggi*. Genesis.
- Muhaiminullah, M. (2018). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru dalam Literasi Teknologi Informasi di SMA Negeri 1 Rajagaluh. *Jurnal Ilmu Alam Indonesia*, 1(4).
- Raihan, P. (2017). *Metodologi Penelitian* (farhana, Ed.; Cet. Pertama). Universitas Islam Jakarta.
- Rosyada, D. (2020). *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan* (Murodi, Ed.; Cet. 1). Kencana.
- Septina, R. (2019, January 12). *Meningkatkan Profesionalisme Guru Dalam Menghadapi Tantangan Global Di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian* (1st ed.). CAPS (Center Of Academic Publishing Service).
- Syairozi, I. (2022). Pembinaan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam. *Journal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(5).  
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/issue/view/605>
- Umar, H. (2011). *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi* (1st ed., Vol. 1). Gramedia Pustaka Utama.