

PERAN GURU DALAM MENDORONG KREATIVITAS SISWA GEN Z DI ERA DIGITAL

Juliana Dwi Arifin¹, Anisa Rahman^{2*}, Rinny Sartika³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

*e-mail: anisarahman2244@gmail.com

Abstract: The development of digital technology has transformed the way Generation Z students learn and interact in the classroom. Teachers play a crucial role in fostering students' creativity, particularly by utilizing easily accessible technology. This study aims to explore the role of teachers in supporting the creativity of Gen Z students in the digital era. The research employs a qualitative method by analyzing journals, books, and other sources. Teachers hold a strategic role in shaping the direction and model of learning, both inside and outside the classroom, especially for Generation Z students in the digital era. To address future challenges, learning must nurture creativity from an early age so that students can adapt, develop ideas, and find effective solutions.

Keywords: Creativity, Teacher's Role, Generation Z, Digital Technology

Abstrak: Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara belajar dan interaksi siswa Generasi Z di kelas. Guru memiliki peran penting dalam mendorong kreativitas siswa, terutama dengan memanfaatkan teknologi yang mudah diakses. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi peran guru dalam mendukung kreativitas siswa Gen Z di era digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis jurnal, buku, dan sumber lainnya. Guru memiliki peran strategis dalam menentukan arah dan model pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, khususnya untuk siswa Generasi Z di era digital. Untuk menghadapi tantangan masa depan, pembelajaran harus mendorong kreativitas sejak dini agar siswa mampu beradaptasi, mengembangkan ide, dan menemukan solusi efektif.

Kata kunci: Kreativitas, Peran Guru, Generasi Z, Teknologi Digital

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka

This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembangunan nasional, sebagaimana tercantum dalam UU RI Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, serta mampu berpikir kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Kreativitas menjadi aspek yang sangat penting dalam pendidikan di era digital, karena tidak hanya melibatkan penciptaan sesuatu yang baru tetapi juga pengembangan proses berpikir inovatif dan ide-ide unik. Kreativitas dapat memperkaya potensi siswa Generasi Z (Gen Z) dan membantu mereka menghadapi berbagai tantangan secara efektif.

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting dalam pendidikan. Kreativitas tidak hanya berarti menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga berarti mengembangkan proses berpikir inovatif dan ide-ide unik di era digital. Dalam dunia pendidikan, kreativitas meningkatkan keunggulan individu, memperkaya potensi siswa gen z, dan

membantu mereka secara efektif menangani berbagai masalah. Kreativitas dalam pendidikan dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Artinya siswa gen z harus mampu melakukan segala sesuatunya dengan lebih baik dari sebelumnya bahkan menciptakan karya baru (Sitepu, 2019).

Namun, hingga kini, kreativitas masih sering dianggap terbatas pada bidang seni, meskipun pada kenyataannya dapat diterapkan di berbagai aspek pendidikan. Misalnya, respons siswa terhadap tugas yang diberikan menunjukkan variasi kreativitas mereka, dari mencoba menyelesaikannya secara mandiri, meminta bantuan, hingga hanya menunggu teman terlebih dahulu. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreatif siswa bersifat beragam dan bergantung pada lingkungan serta pendekatan yang diberikan. Meski demikian, belum banyak penelitian yang secara mendalam mengeksplorasi bagaimana kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui peran guru di era digital, khususnya bagi Gen Z yang tumbuh dengan akses teknologi.

Kesenjangan penelitian juga terletak pada kurangnya pemahaman tentang bagaimana guru dapat mengintegrasikan kreativitas dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi secara efektif. Guru memiliki peran penting dalam menunjukkan dan menginspirasi proses kreativitas di kelas. Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan relevan dengan lingkungan sekitar dapat mendorong siswa untuk mengemukakan ide-ide kreatif mereka. Namun, banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.

Selama ini kreativitas masih dianggap sebagai bagian dari kegiatan dan prestasi di bidang seni, namun nyatanya kreativitas tidak hanya dimiliki oleh seniman saja, melainkan dimiliki oleh semua bidang, termasuk bidang pendidikan. Misalnya, jika seorang siswa gen z tiba-tiba menerima tugas atau pekerjaan rumah dari guru dan harus dikumpulkan esok hari, maka setiap siswa tentu akan mempunyai sikap dan perilaku yang berbeda-beda dalam menyikapi tugas atau harapan tersebut. Beberapa siswa mencoba melakukannya sendiri; misalnya Meminta bantuan orang lain, seperti orang tua. Ada pula yang hanya diam atau menunggu temannya bekerja terlebih dahulu. Reaksi dan sikap siswa ketika menyelesaikan suatu tugas mengungkapkan kemampuan kreatif apa yang dimiliki setiap siswa. (Sitepu, 2019)

Dalam proses belajar mengajar, kreativitas guru sangat penting. Guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut, sehingga generasi z tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di era digital. Kreativitas guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan efektif dalam proses belajar mengajar Selain itu, kreativitas juga dapat ditingkatkan melalui pemilihan paket belajar yang tepat. Paket belajar yang disusun sesuai dengan lingkungan sekitar dapat memudahkan siswa untuk mengkaitkan ide-idenya dengan benda-benda yang ada di sekitarnya, sehingga memudahkan mereka mengemukakan ide kreatifnya Dalam mengembangkan kreativitas dirinya, siswa diberikan kesempatan dan kepercayaan untuk mengemukakan gagasan-gagasan yang baru dan kreatif. Semakin tinggi tingkat kreativitas yang dimiliki seseorang, maka akan semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kreativitas yang dimiliki, maka akan semakin rendah pula prestasi akademik yang diraih. (Fajria, A, 2021)

Fakta menunjukkan bahwa kreativitas siswa berkorelasi dengan prestasi

akademik, di mana siswa dengan tingkat kreativitas yang tinggi cenderung memiliki prestasi yang lebih baik. Sebaliknya, siswa dengan kreativitas rendah menunjukkan hasil akademik yang kurang memuaskan. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan yang strategis untuk meningkatkan kreativitas siswa sejak dini, terutama melalui pengajaran yang inovatif dan adaptif di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi peran guru dalam mendorong kreativitas siswa Gen Z melalui pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) untuk mengeksplorasi peran guru dalam mendorong inovasi pembelajaran guna menciptakan kelas yang lebih kreatif. Studi literatur ini melibatkan tahapan prosedur yang sistematis untuk memastikan hasil yang valid, terfokus, dan dapat direproduksi. Berikut adalah tahapan prosedur yang dilakukan: (1) Identifikasi Topik Penelitian: Penelitian dimulai dengan menentukan fokus topik, yaitu peran guru dalam mendorong kreativitas dan inovasi pembelajaran di kelas. Tahap ini mencakup pengkajian awal terhadap konsep-konsep utama, seperti kreativitas, inovasi pembelajaran, dan peran guru di era digital; (2) Penentuan Kriteria Pencarian Literatur, (3) Pengumpulan Literatur: Literatur dikumpulkan melalui penelusuran database akademik seperti Google Scholar, Scopus, SpringerLink, dan perpustakaan digital universitas. (4) Analisis Literatur; (5) Sintesis Temuan. Dengan pendekatan sistematis ini, penelitian diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam memahami dan mendorong kreativitas pembelajaran melalui peran guru di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas dalam pendidikan

Dalam beberapa jurnal dari hasil penelusuran menyatakan beberapa pengertian seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengertian kreativitas

Peneliti	Judul Penelitian	Jurnal	Pengertian
Mastanora, (2020)	R. Dampak tontonan video youtube pada perkembangan kreativitas anak usia dini.	Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak	Kreativitas adalah penemuan atau penciptaan hal-hal baru yang bernilai. Dari definisi di atas, makna kreativitas menekankan pada dua aspek utama: “baru” dan “nilai”. Yang dimaksud dengan “baru” adalah sesuatu yang belum ada

sebelumnya atau bersifat inovatif menurut sudut pandang individu, komunitas, dan masyarakat di suatu wilayah tertentu. Kata “nilai” mengacu pada manfaat yang dirasakan individu, komunitas, dan masyarakat dalam suatu wilayah tertentu. Nah, yang dimaksud dengan kreativitas adalah kemampuan mencipta. Kreativitas setiap orang diekspresikan dalam cara mereka memandang sesuatu yang ada dan memberi bentuk pada apa yang mereka hasilkan. Misalnya, ketika seorang penemu melihat capung, ia mendapat ide untuk membuat Pesawat.

<p>Rahayu, N., Putri, S., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Khalid, N. (2023)</p>	<p>Keatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa</p>	<p>EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran</p>	<p>Kreativitas adalah keterampilan pemecahan masalah yang memungkinkan individu mengembangkan ide-ide orisinal atau mudah beradaptasi. Hal ini memungkinkan anak dapat</p>
---	--	---	--

			beraktivitas dengan nyaman dan mengembangkan potensinya. Selain itu, anak memerlukan berbagai pengalaman bermakna untuk mengembangkan kemampuannya berpikir imajinatif. Kegiatan tersebut seperti anak bermain, berbicara, atau kegiatan lainnya. Ini semua mencerminkan kreativitas anak
Makmur, A., & Aspia, A. (2015)	Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreatifitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 10 Padangsidempuan	EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial	Kreativitas merupakan proses yang memerlukan keseimbangan dan penerapan tiga aspek penting: kecerdasan analitis, kecerdasan kreatif, dan kecerdasan praktis. Keberhasilan Intelijen berasal dari penggunaan seimbang berbagai aspek. Kreativitas mengacu pada individu kreatif yang didukung dan didorong oleh lingkungan yang terlibat dalam proses kreatif dan menghasilkan produk kreatif

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau menemukan hal-hal baru yang bernilai, dengan menekankan aspek inovasi ("baru") dan

manfaat ("nilai"). Kreativitas melibatkan cara pandang yang unik terhadap sesuatu dan kemampuan untuk memberikan bentuk pada hasil yang dihasilkan. Selain sebagai keterampilan pemecahan masalah, kreativitas juga berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi individu, terutama melalui pengalaman bermakna yang merangsang kemampuan berpikir imajinatif, seperti bermain, berbicara, atau kegiatan lainnya. Dengan kreativitas, seseorang dapat mengembangkan ide-ide orisinal yang bermanfaat bagi diri sendiri, komunitas, maupun masyarakat. Dengan demikian, kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, inovatif, dan bermanfaat, yang melibatkan proses berpikir sistematis, imajinatif, dan motivasional.

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting dalam mengatasi tantangan masa depan. Di era digital yang berkembang pesat, individu dan masyarakat harus mampu berinovasi dan berpikir kreatif agar tetap relevan. Pentingnya kreativitas berdasarkan artikel umsu.ac.id meliputi: 1) Inovasi dan adaptasi: Kreativitas memungkinkan individu menciptakan solusi inovatif yang dapat disesuaikan dengan situasi berbeda, memungkinkan mereka mengatasi perubahan yang cepat dan kompleks; 2) Peningkatan Produktivitas: Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan individu menjadi lebih produktif dan efisien dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan lebih cepat; 3) Mengembangkan Potensi: Kreativitas membantu individu memaksimalkan potensi akademik, profesional, dan pribadinya; 4) Meningkatkan keunggulan: Dalam persaingan global, kreativitas merupakan keuntungan utama bagi individu dan organisasi untuk menaklukkan pasar dan memanfaatkan peluang; 5) Menghadapi tantangan: Kreativitas memungkinkan individu mengatasi tantangan seperti mengatasi masalah yang kompleks dan menemukan solusi inovatif.

Kreativitas sangat penting dalam pembelajaran karena memungkinkan individu berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan cara yang inovatif, ketika siswa didorong untuk berpikir kreatif, mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang mereka pelajari. Kreativitas juga meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Di dunia yang terus berubah, kemampuan berpikir kreatif sangatlah penting. Siswa kreatif mampu beradaptasi dengan lingkungan baru, mengembangkan ide-ide baru, dan menemukan solusi terhadap tantangan. Oleh karena itu, penting untuk mendorong pembelajaran kreatif sejak dini untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi masa depan. Selain itu, kreativitas juga menumbuhkan kolaborasi dan kolaborasi. Ketika siswa berkolaborasi untuk mengembangkan ide-ide baru dan memecahkan masalah, mereka belajar mengkomunikasikan ide-ide mereka secara efektif, menghargai perspektif yang berbeda, dan bekerja sebagai sebuah tim. Hal ini sangat penting dalam masyarakat yang semakin terhubung. Dengan mendorong kreativitas dalam belajar, kita tidak hanya mempersiapkan siswa kita untuk masa depan, tetapi juga memberdayakan mereka menjadi individu yang mampu berpikir mandiri, beradaptasi dengan masyarakat, dan memberikan kontribusi kepada masyarakat.

Kreativitas dapat mendukung inovasi pada era digital dalam beberapa cara: Mendorong eksplorasi ide-ide baru: Kreativitas memungkinkan siswa berpikir melampaui batas-batas tradisional, mendorong eksplorasi ide-ide baru, dan memberikan solusi inovatif. Menghadapi berbagai tantangan, dapat mengembangkan solusi yang inovatif, melalui berfikir kreatif siswa dapat menciptakan solusi yang unik dan kreatif

yang dapat disesuaikan pada zaman sekarang ini, Mengintegrasikan Teknologi ke dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar. Teknologi memberikan akses terhadap sumber daya pendidikan tanpa batas dan memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang dipersonalisasi dan berpusat pada siswa (Kompasiana, 2023).

Peran dan Strategi Guru dalam Kreativitas pembelajaran

Peran guru dalam kreativitas pembelajaran sangat penting karena guru tidak hanya bertanggung jawab untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan merangsang kreativitas generasi z. Berikut adalah beberapa peran dan strategi yang dapat diambil oleh guru untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran berdasarkan penelusuran jurnal-jurnal dan artikel yang relevan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. peran dan strategi yang dapat diambil oleh guru untuk meningkatkan kreativitas

Peneliti	Judul Penelitian	Jurnal	Hasil Penelitian
Astuti, A. S., & Priyanto, A. (2019)	Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di SD Negeri Kota Semarang	Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran	Peran Guru dalam Kreativitas Pembelajaran: (a) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Mendukung Kreativitas. (b) Fasilitator Pembelajaran. (c) Pendorong Inovasi. (d) Model Kreativitas. (e) Pembimbing Personal. (f) Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif.
Nurhayati, E. (2021)	Strategi Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19	Jurnal Pendidikan Karakter	Strategi Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran (a) Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek. (b) Menyediakan Ruang untuk Eksperimen. (c) Menggunakan Metode Pembelajaran Terpadu. (d) Mendorong Kolaborasi. (e) Menggunakan Teknik Bertanya yang Menginspirasi. (f) Menyediakan Umpan Balik yang Konstruktif. (g) Evaluasi yang Mendorong Kreativitas.

Dalam jurnal Astuti, A. S., & Priyanto, A (2019), menjelaskan bahwa Peran Guru dalam Kreativitas Pembelajaran yaitu: (a) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Mendukung Kreativitas: Guru harus menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk

keaktivitas, di mana siswa merasa bebas untuk bereksperimen, bertanya, dan memberikan pendapat. Suasana yang terbuka dan tidak menghakimi akan mendorong siswa gen z untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan ide-ide kreatif; (b) Fasilitator Pembelajaran: Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa gen z menemukan ide-ide kreatif mereka sendiri. Guru menyediakan sumber daya, informasi, dan dukungan yang diperlukan agar siswa gen z dapat belajar secara mandiri dan eksploratif; (c) Pendorong Inovasi: Guru harus mendorong siswa gen z untuk berpikir di luar kotak dan mencari solusi baru terhadap masalah yang dihadapi. Ini bisa dilakukan dengan mengajukan pertanyaan terbuka yang memicu pemikiran kritis dan kreatif; (d) Model Kreativitas: Guru dapat menjadi teladan dalam menunjukkan kreativitas melalui cara mengajar mereka. Ini termasuk penggunaan berbagai metode pengajaran yang inovatif, misalnya menggunakan teknologi, cerita, atau permainan dalam proses pembelajaran pada era digital; (e) Pembimbing Personal: Guru juga berperan sebagai pembimbing yang mengenali potensi kreatif masing-masing siswa gen z dan membantu mereka mengembangkan bakatnya. Dengan mengenal kekuatan dan kelemahan siswa, guru bisa memberikan tugas yang menantang namun sesuai dengan kemampuan siswa; (f) Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif: Guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang aktif, seperti problem-based learning (PBL), project-based learning, dan inquiry-based learning. Metode-metode ini menuntut siswa gen z untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan proyek.

Strategi pengembangan kreativitas seperti teknik brainstorming, visualisasi, dan eksperimen juga dapat membantu merangsang kreativitas pribadi. Penggunaan teknik ini membuka pintu untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan mempercepat proses kreatif. Selain itu, meluangkan waktu untuk refleksi, istirahat, dan aktivitas di luar pekerjaan juga dapat meningkatkan proses kreatif, memberikan kesempatan pada otak untuk rileks dan merangsang ide-ide baru. (Azmi, S:2024).

Kemudian dalam jurnal Nurhayati, E (2021) menjelaskan Strategi Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran, yaitu: (a) Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek: Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) memberikan siswa gen z kesempatan untuk bekerja pada proyek nyata yang membutuhkan pemecahan masalah dan inovasi. Hal ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengaplikasikan pengetahuan mereka secara praktis; (b) Menyediakan Ruang untuk Eksperimen: Guru harus menciptakan lingkungan di mana siswa gen z merasa aman untuk mencoba hal-hal baru tanpa takut akan kegagalan. Memberi ruang untuk eksperimen dan kegagalan adalah kunci dalam proses kreatif; (c) Menggunakan Metode Pembelajaran Terpadu: Metode pembelajaran terpadu yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu dapat membantu siswa gen z melihat hubungan antar konsep dan berpikir secara holistik. Misalnya, menggabungkan seni dengan sains atau matematika dengan musik dapat membuka jalan bagi pemikiran kreatif; (d) Mendorong Kolaborasi: Mendorong siswa gen z untuk bekerja sama dalam kelompok dapat membantu mereka mengembangkan ide-ide baru melalui diskusi dan berbagi perspektif. Kolaborasi juga mengajarkan siswa bagaimana bekerja dalam tim dan menghargai kontribusi satu sama lain; (e) Menggunakan Teknik Bertanya yang Menginspirasi: Guru dapat menggunakan teknik bertanya yang mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam dan mempertanyakan asumsi mereka. Pertanyaan seperti “Bagaimana jika...?” atau “Apa yang bisa kita lakukan untuk membuat ini lebih baik?” dapat memicu pemikiran kreatif; (f) Menyediakan Umpan Balik yang Konstruktif:

Umpan balik yang konstruktif dari guru dapat membantu siswa menyempurnakan ide-ide mereka. Guru harus memberikan kritik yang membangun dan memberikan saran yang dapat mendorong siswa gen z untuk terus mengembangkan kreativitas mereka; (g) Evaluasi yang Mendorong Kreativitas: Penilaian atau evaluasi yang dilakukan guru sebaiknya tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses kreatif yang dilakukan siswa. Ini dapat dilakukan dengan memberikan penghargaan atas usaha, ide baru, dan inovasi yang dihasilkan oleh siswa. Tabel 3 menunjukkan penelusuran jurnal lainnya yang menyatakan peran dan strategi guru.

Tabel 3. Peran dan Strategi Guru

Sahputri, D. N., Siswanto, D., Nijal, L., & Febriadi, B.	Pelatihan Desain Kreatif Di Era Gen Z: Pelatihan Guru SMK Menggunakan Canva Untuk Media Pembelajaran Yang Inovatif	Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat DOI https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i5.22078	Untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif inovatif adalah tantangan bagi guru. Untuk mengatasi hal tersebut, Canva menjadi pilihan yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendesain media pembelajaran yang menarik dalam bentuk presentasi, infografis, maupun kuis interaktif. Pemanfaatan Canva membantu guru menyajikan materi secara visual sesuai dengan kebutuhan generasi Z yang dekat dengan teknologi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru dan diikuti oleh 11 orang tenaga pengajar. Guru melakukan praktik langsung mendesain kuis interaktif menggunakan berbagai elemen visual yang menarik yang terdapat dalam Canva. Guru-guru dapat mempraktikkan pembelajaran yang inovatif menggunakan Canva dan menyebarkan praktik baik menggunakan Canva.
Nabila, L. N., Utama, F. P., Habibi, A. A., & Hidayah, I.	Aksentuasi literasi pada gen-z untuk menyiapkan generasi progresif era revolusi industri 4.0	<i>Journal of Education Research</i> DOI file:///C:/Users/A/CER/Downloads/2+Gina+7-12+(1).pdf	Remaja generasi Z memiliki kecenderungan menggunakan teknologi. Guru harus mampu menyediakan media membaca berbasis teknologi. Bahan bacaan yang dipilih generasi Z yaitu Wattpad sebesar 23 %, menggunakan e-book sebesar 16 %, novel sebanyak 14 %, dan komik sebesar 11 %. Dari penelitian diperoleh sebahagian besar generasi Z menyukai bahan bacaan yang berasal dari aplikasi secara online seperti webb, blogger,

			artikel online, Wattpad, dan Webtoon. Untuk itu guru wajib memfasilitasi peserta didik menggunakan aplikasi online yang dapat menarik minat peserta didik dalam melakukan literasi dan numerasi.
Arta, A., Faizal, M. A., & Asiyah, B. N.	The Role of Edupreneurs hip in Gen Z in Shaping Independent and Creative Young Generation	<i>Maro: Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis</i> DOI http://ejournal.unma.ac.id/index.php/Mr/index	Kompetensi guru dalam hal interpreneurship membentuk generasi Z yang mandiri, kreatif, dan inovatif. Dengan bekal jiwa berwirausaha, peserta didik mampu menghadapi persaingan global. Kemitraan dunia usaha akan memberikan wawasan peserta didik akan inovasi dan kemandirian yang berkelanjutan.

Penyataan-pernyataan berdasarkan jurnal-jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa Menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif merupakan tantangan bagi guru, terutama dalam memenuhi kebutuhan generasi Z yang akrab dengan teknologi. Canva menjadi salah satu solusi efektif, memungkinkan guru mendesain media pembelajaran menarik dalam bentuk presentasi, infografis, dan kuis interaktif. Penggunaan Canva membantu menyajikan materi secara visual yang sesuai dengan preferensi generasi Z.

Generasi Z cenderung menggunakan teknologi dalam membaca, dengan aplikasi seperti Wattpad, e-book, dan Webtoon menjadi pilihan utama. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan aplikasi online untuk meningkatkan minat literasi dan numerasi peserta didik.

Selain itu, kompetensi guru dalam bidang kewirausahaan sangat penting untuk membentuk generasi Z yang mandiri, kreatif, dan inovatif. Kemitraan dengan dunia usaha juga memberikan wawasan tentang inovasi dan kemandirian yang berkelanjutan, mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi persaingan global.

Dengan peran dan strategi ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif, sehingga mampu menumbuhkan kreativitas siswa secara optimal.

Peran Kurikulum dalam Mendukung Kreativitas

Kurikulum memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung kreativitas siswa. Dalam konteks pendidikan, kurikulum bukan hanya sekadar dokumen yang memuat materi pelajaran, tetapi juga merupakan panduan yang dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan siswa gen z, termasuk kreativitas. (Supriatna, N, 2019).

Peran Kurikulum dalam Mendukung Kreativitas: (a) Penyediaan Lingkungan Pembelajaran yang Fleksibel: Kurikulum yang baik menyediakan ruang bagi guru untuk berinovasi dan mengadopsi metode pembelajaran yang kreatif. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi, eksperimen, dan penemuan, yang pada akhirnya meningkatkan kreativitas mereka; (b) Integrasi Pendidikan Seni dan Keterampilan:

Kurikulum yang mengintegrasikan pendidikan seni dan keterampilan memungkinkan siswa gen z untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang kreatif. Melalui seni, musik, dan kegiatan kreatif lainnya, siswa dapat mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir out-of-the-box; (c) Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning): Kurikulum yang mendukung pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa gen z untuk terlibat dalam penyelesaian masalah yang nyata dan menantang. Proses ini merangsang kreativitas karena siswa gen z harus berpikir kritis, mengembangkan solusi inovatif, dan bekerja secara kolaboratif; (d) Pengembangan Soft Skills: Kurikulum yang mendorong pengembangan soft skills seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi, sangat penting untuk membentuk siswa yang kreatif. Siswa gen z diajarkan untuk berpikir independen dan mengembangkan solusi kreatif dalam berbagai situasi; (e) Evaluasi yang Mendorong Kreativitas: Evaluasi yang lebih fokus pada proses daripada hasil akhir juga penting. Kurikulum yang menekankan pada penilaian formatif dan umpan balik yang konstruktif membantu siswa gen z untuk terus berinovasi dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka tanpa takut membuat kesalahan.

Tantangan dan solusi dalam mendorong kreativitas

Tantangan dalam Mendorong Kreativitas di antaranya: (1) Kurangnya Pemahaman tentang Pentingnya Kreativitas: Salah satu tantangan utama dalam mendorong kreativitas adalah kurangnya pemahaman tentang pentingnya kreativitas dalam proses pembelajaran. Banyak orang tidak menyadari bahwa kreativitas bukan hanya tentang menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga tentang mengembangkan potensi siswa secara maksimal (Kompasiana, 2023); (2) Keterbatasan Sumber Daya: Keterbatasan sumber daya, baik itu sumber daya ekonomi maupun sumber daya fisik, dapat menjadi hambatan dalam mendorong kreativitas. Banyak sekolah tidak memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan kreatif siswa (Kompasiana, 2023; Bhuanajaya, 2024); (3) Kurangnya Kesadaran akan Potensi Diri: Pemuda desa seringkali kurang percaya diri dan tidak menyadari potensi kreatif yang mereka miliki. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam mengembangkan kreativitas mereka (Bhuanajaya, 2024); (4) Tidak Adanya Ruang Kreatif: Desa yang terpencil seringkali tidak memiliki ruang atau tempat khusus untuk pemuda desa mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam menghasilkan karya-karya kreatif (Bhuanajaya, 2024); (5) Tekanan untuk Mencapai Standar: Tekanan untuk mencapai standar yang tinggi dapat menghambat kreativitas siswa. Siswa mungkin lebih fokus pada mencapai hasil daripada pada proses pembelajaran yang kreatif (Cikoneng, 2023).

Berapa Solusi dalam Mendorong Kreativitas di antaranya: (1) Pendidikan dan Pemahaman tentang Kreativitas: Pendidikan tentang pentingnya kreativitas harus diberikan kepada semua pemangku kepentingan pendidikan, termasuk siswa, orang tua, dan guru. Dengan demikian, semua pihak dapat memahami dan mendukung upaya mendorong kreativitas (Kompasiana, 2023); (2) Mengintegrasikan Kegiatan Kreatif ke dalam Kurikulum: Mengintegrasikan kegiatan kreatif ke dalam kurikulum dapat membantu siswa gen z mengembangkan kreativitas mereka dalam konteks pembelajaran formal. Contohnya, pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa gen z untuk menghasilkan ide-ide orisinal dan menerapkan pengetahuan mereka secara praktis (Cikoneng, 2023); (3) Menggunakan Sumber Daya yang Tersedia: Menggunakan sumber daya yang tersedia, baik itu sumber daya ekonomi maupun sumber daya fisik, dapat

membantu mengatasi keterbatasan sumber daya. Contohnya, menggunakan teknologi yang sudah ada dapat membantu siswa gen z mengembangkan kreativitas mereka tanpa perlu membeli peralatan yang mahal (Kompasiana, 2023); (4) Memberikan Dukungan dan Motivasi: Memberikan dukungan dan motivasi kepada siswa dapat membantu mereka meningkatkan kepercayaan diri dan menyadari potensi kreatif mereka. Program mentoring dan pelatihan pengembangan diri dapat membantu siswa menemukan bakat dan minat mereka (Bhuanajaya, 2024); (5) Menciptakan Ruang yang Mendukung: Menciptakan ruang yang mendukung bagi siswa untuk berekspresi dan mengambil risiko dapat membantu meningkatkan kreativitas mereka. Ruang belajar yang ramah dan menyediakan berbagai sumber daya yang memicu rasa ingin tahu dan imajinasi dapat membantu siswa merasa aman untuk berekspresi (Cikoneng, 2023).

Contoh Kasus

Studi Kasus Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain dengan penulis Aris Priyanto. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan anak. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga melibatkan kemampuan anak untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Aktivitas bermain memiliki peran yang sangat signifikan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, karena melalui bermain, anak dapat mengekspresikan diri mereka, bereksperimen, dan belajar dalam lingkungan yang bebas tekanan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana aktivitas bermain dapat berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Studi kasus ini berfokus pada kegiatan bermain yang dirancang untuk anak usia dini di sebuah lembaga pendidikan anak. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara mendalam terhadap guru dan anak-anak di lembaga pendidikan. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas bermain anak-anak, serta wawancara dengan guru untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai bagaimana aktivitas bermain mendukung pengembangan kreativitas.

Jenis Aktivitas Bermain: Penelitian menemukan bahwa berbagai jenis permainan, seperti permainan konstruktif, permainan peran, dan permainan imajinatif, memberikan ruang bagi anak untuk berkreasi. Permainan konstruktif, seperti menyusun balok, membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis dan spasial. Permainan peran, seperti bermain rumah-rumahan, memungkinkan anak untuk berimajinasi dan bereksperimen dengan berbagai peran sosial.

Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan dan memfasilitasi permainan yang mendukung kreativitas. Guru yang memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan memodifikasi permainan, serta memberikan stimulus yang tepat, dapat mendorong anak untuk berpikir kreatif. Lingkungan yang mendukung juga ditemukan sebagai faktor kunci dalam pengembangan kreativitas. Lingkungan yang kaya dengan alat permainan yang beragam dan dapat merangsang indera anak, serta suasana yang aman dan menyenangkan, mendorong anak untuk lebih eksploratif dalam bermain. Aktivitas bermain terbukti menjadi medium yang efektif dalam pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Namun, penting untuk memastikan bahwa permainan yang diberikan sesuai dengan minat dan kemampuan anak. Selain itu, keterlibatan guru dan orang tua

dalam memberikan bimbingan yang tepat sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi kreativitas anak.

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui aktivitas bermain sangat tergantung pada jenis permainan, peran guru, dan lingkungan yang mendukung. Dengan memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk bermain secara kreatif, diharapkan dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif yang berguna di masa depan.

Saran-Saran Peneliti selanjutnya

Berikut adalah saran untuk penelitian selanjutnya berdasarkan pernyataan tersebut: a) Pengembangan Model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk merancang dan menguji model pembelajaran kreatif yang berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, inovatif, dan adaptif bagi siswa generasi Z, dengan mempertimbangkan integrasi teknologi digital; b) Peningkatan Kompetensi Guru dalam Era Digital: penelitian dapat mengkaji metode pelatihan atau program pengembangan profesional yang efektif untuk meningkatkan keterampilan pedagogi, sosial, dan profesional guru dalam menghadapi kebutuhan siswa generasi Z. Fokusnya bisa mencakup penggunaan teknologi, desain pembelajaran berbasis proyek, dan pendekatan pembelajaran berbasis nilai moral; c) Efektivitas Kreativitas dalam Pembelajaran: Studi dapat dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana kreativitas dalam pendidikan berkontribusi terhadap keterlibatan, prestasi, dan pengembangan potensi siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi; d) Peran Guru sebagai Fasilitator dan Pembimbing di Era Digital: Penelitian dapat mengeksplorasi bagaimana peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing dapat dioptimalkan melalui penggunaan alat digital, platform pembelajaran online, dan pendekatan yang berpusat pada siswa; e) Inovasi untuk Menanamkan Nilai-Nilai Moral: Penelitian dapat dilakukan untuk mengembangkan strategi atau media yang kreatif dan relevan dengan generasi Z dalam menanamkan nilai-nilai moral, sehingga siswa tidak hanya terampil secara teknologi tetapi juga memiliki karakter yang baik; (f) Pengembangan Lingkungan Belajar Berbasis Kreativitas Studi selanjutnya dapat mengeksplorasi desain lingkungan belajar, baik fisik maupun digital, yang mendukung pengembangan kreativitas siswa dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran; (g) Strategi Pendidikan untuk Menghadapi Tantangan Masa Depan; (h) Penelitian dapat mengidentifikasi tantangan yang kemungkinan dihadapi siswa generasi Z di masa depan dan mengembangkan strategi pendidikan yang mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan tersebut dengan memaksimalkan kreativitas dan inovasi; (i) Evaluasi Implementasi Teknologi dalam Pendidikan Penelitian bisa diarahkan untuk mengukur dampak penggunaan teknologi digital terhadap peningkatan kreativitas, produktivitas, dan keterampilan adaptif siswa di berbagai tingkat pendidikan; (j) Kolaborasi Guru dengan Komunitas Pendidikan Studi dapat mengkaji bagaimana guru dapat bekerja sama dengan komunitas pendidikan untuk menciptakan program inovatif dan meningkatkan efektivitas pembelajaran kreatif di era digital.; (k) Pengembangan Indikator Kreativitas dalam Pendidikan Penelitian dapat mengembangkan indikator yang jelas dan terukur untuk menilai kreativitas siswa dan guru, sehingga dapat dijadikan acuan dalam perencanaan dan evaluasi program pembelajaran.

SIMPULAN

This study addresses the issue of academic burnout among nursing students, with emotional exhaustion, depersonalization, and reduced personal accomplishment as key dimensions. Emotional exhaustion was notably prevalent, with many students feeling mentally drained by the high demands of nursing education. However, burnout remains a critical concern, particularly regarding the emotional detachment reflected in depersonalization. This detachment could have long-term impacts on students' empathy, a vital trait for their future nursing careers. Moreover, while most students utilized adaptive coping strategies such as time management, relaxation techniques, and social support, there was still a small but significant group that lacked effective coping mechanisms, leaving them vulnerable to the long-term effects of burnout.

The limitations of this study include its small sample size and the geographical focus on nursing students from specific educational institutions, which may not represent the broader nursing student population. Furthermore, the study relied heavily on self-reported data, which could introduce bias or inaccuracies in reporting burnout levels.

For future research, a broader, more diverse sample of nursing students should be considered to ensure generalizability. Additionally, investigating interventions aimed at enhancing adaptive coping strategies and promoting resilience in nursing education would be beneficial. More qualitative research could also provide deeper insights into the lived experiences of nursing students facing burnout, particularly how they balance clinical demands with academic pressures. These findings could inform the development of more targeted support systems within nursing programs to better address the well-being of students, thus improving their academic success and professional readiness.

Mental health awareness and institutional support are crucial in addressing academic burnout among nursing students. When students have a clear understanding of their mental health needs and access to institutional resources, they are more likely to seek help and implement effective coping strategies. This approach not only reduces the risk of burnout but also enhances students' overall well-being and academic performance. Educational institutions play a key role in fostering an environment that prioritizes mental health, thereby minimizing the prevalence of burnout and promoting academic success.

REFERENSI

- Alghtany, S., Madhuvu, A., Fooladi, E., & Crawford, K. (2024). Assessment of academic burnout and professional self-concept in undergraduate nursing students: A cross-sectional study. *Journal of Professional Nursing*, 52, 7–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.profnurs.2024.03.003>
- Algorani, E. B., & Gupta, V. (2023). *Coping Mechanisms*. Statpearls. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK559031/>
- Anzures, E. H. (2023). Academic Stress and Coping Mechanism of Students in Flexible Learning. *Psych Educ*, 7(March), 2023–2616. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7777700>
- Dall'Ora, C., Ball, J., Reinius, M., & Griffiths, P. (2020). Burnout in nursing: a theoretical review. *Human Resources for Health*, 18(1), 41. <https://doi.org/10.1186/s12960-020-00469-9>

- Fariborz, N., Hadi, J., & Ali, T. N. (2019). Students' academic stress, stress response and academic burnout: Mediating role of self-efficacy. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 27(4), 2441-2454.
- Ghods, A. A., Ebadi, A., Sharif Nia, H., Allen, K. A., & Ali-Abadi, T. (2023). Academic burnout in nursing students: An explanatory sequential design. *Nursing Open*, 10(2), 535–543. <https://doi.org/10.1002/nop2.1319>
- Hagger, M. S., Koch, S., Chatzisarantis, N. L. D., & Orbell, S. (2017). The Common Sense Model of Self-Regulation: Meta-analysis and Test of a Process Model. *Psychological Bulletin*, 143(11), 1117–1154. <https://doi.org/10.1037/bul0000118>
- Hudiana, N. P., Thjia, M., & Jong, T. (2021). Enrichment: Journal of Management The Effect of Exhaustion, Depersonalization, and Personal Achievement Variables Towards Job Performance. *Enrichment: Journal of Management*, 12(1), 253–261. www.enrichment.iocspublisher.org
- Lopes, A. R., & Nihei, O. K. (2020). Burnout among nursing students: predictors and association with empathy and self-efficacy. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 73(1), 1–8. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2018-0280>
- Macías-Espinoza, F., Brambila-Tapia, A. J. L., Reyes-Domínguez, Y. A., & Ramírez-García, M. L. (2022). Association between Emotional Intelligence and Stress Coping Strategies According to Sex in Mexican General Population. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph19127318>
- Maslach, C., & Leiter, M. P. (2016). Understanding the burnout experience: recent research and its implications for psychiatry. *World Psychiatry*, 15(2), 103–111.
- Muchiri, C. T. (2022). Impact of work-related stress on employee's performance in the Kenya Disciplined Services. *Reviewed Journal International of Business Management*, 3(1), 22-37.
- Parola, V., Coelho, A., Neves, H., Bernardes, R. A., Sousa, J. P., & Catela, N. (2022). Burnout and Nursing Care: A Concept Paper. *Nursing Reports (Pavia, Italy)*, 12(3), 464–471. <https://doi.org/10.3390/nursrep12030044>
- Ricardo, R., Chunga, R., Bonilla, M., & Ferreira. (2021). *Prevalence of Burnout in University Students: A Systematic Review*. 44(2), 91–102.
- Rahmania El Barusi, A., & Kurniawati, F. (2024). Systematic Literature Review: A Study of Academic Burnout among Undergraduate Students in Universities. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.58291/ijsecs.v3i1.198>
- Setiyanika, W., Susanti, I. H., & Sumarni, T. (2023). Hubungan Burnout Dan Tingkat Stress Dengan Kinerja Perawat Di Ruang Rawat Inap RSUD Ajibarang. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 12(2), 431–448.
- Wardani, L. M. I., & Hapsari, S. A. (2022). *Religiosity, Burnout, dan Work-Family Conflict pada Tenaga Kesehatan*. Penerbit NEM. Alghtany, S., Madhuvu, A.,

- Fooladi, E., & Crawford, K. (2024). Assessment of academic burnout and professional self-concept in undergraduate nursing students: A cross-sectional study. *Journal of Professional Nursing*, 52, 7–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.profnurs.2024.03.003>
- Dall’Ora, C., Ball, J., Reinius, M., & Griffiths, P. (2020). Burnout in nursing: a theoretical review. *Human Resources for Health*, 18(1), 41. <https://doi.org/10.1186/s12960-020-00469-9>
- Hudiana, N. P., Thjia, M., & Jong, T. (2021). Enrichment: Journal of Management The Effect of Exhaustion, Depersonalization, and Personal Achievement Variables Towards Job Performance. *Enrichment: Journal of Management*, 12(1), 253–261. www.enrichment.iocspublisher.org
- Manosso, L. M., Gasparini, C. R., Réus, G. Z., & Pavlovic, Z. M. (2022). Definitions and concepts of stress. In *Glutamate and neuropsychiatric disorders: Current and emerging treatments* (pp. 27-63). Cham: Springer International Publishing.
- Maslach, C., & Leiter, M. P. (2016). Understanding the burnout experience: recent research and its implications for psychiatry. *World Psychiatry*, 15(2), 103–111.
- Parola, V., Coelho, A., Neves, H., Bernardes, R. A., Sousa, J. P., & Catela, N. (2022). Burnout and Nursing Care: A Concept Paper. *Nursing Reports (Pavia, Italy)*, 12(3), 464–471. <https://doi.org/10.3390/nursrep12030044>
- Ricardo, R., Chunga, R., Bonilla, M., & Ferreira. (2021). *Prevalence of Burnout in University Students: A Systematic Review*. 44(2), 91–102.
- Zafrul, A., Azam, M., & Shaju, G. (2021). The Relationship Between Emotional Exhaustion, Depersonalization, Personal Accomplishment, and Job Satisfaction: An Empirical Study in Saudi Arabia. *Journal of Asian Finance*, 8(5), 1109–1117. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2021.vol8.no5.1109>