

## Tantangan Kreativitas Berfikir Siswa Sekolah Dasar

Nabila Juita<sup>1</sup>, Adrias Adrias<sup>2</sup>, Aissy Putri Zulkarnaini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Padang

Email: <sup>1</sup>[nanabbilaaa36@gmail.com](mailto:nanabbilaaa36@gmail.com), <sup>2</sup>[adrias@fip.unp.ac.id](mailto:adrias@fip.unp.ac.id), <sup>3</sup>[aissyputri@unp.ac.id](mailto:aissyputri@unp.ac.id)

---

### Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

---

### Sejarah Artikel

Diserahkan : 12 Maret 2025

Disetujui : 20 April 2025

Dipublikasikan : 25 April 2025

---

### Kata Kunci:

Creativity, Gadgets, Learning,  
Learning Environment.

**Abstrak:** *This research uses a systematic literature review (SLR) to comprehensively examine the challenges that hinder the development of creative thinking in elementary school students in the digital era. The main focus of this research is on the role of gadget use and other contextual factors that influence children's creative thinking skills. An analysis of five recent research journals (2018-2023) relevant to the themes of creativity, technology and early childhood education, showed consistent findings: excessive screen time is significantly negatively correlated with students' creativity. Students who spend excessive time in front of screens tend to experience decreased imagination, problem-solving and divergent thinking skills. In addition, the study also identified contributing factors such as less innovative and interactive learning methods, lack of creativity stimulation in the learning*

*environment, and lack of support and guidance from teachers and parents in developing children's creative potential. The findings highlight the need for integrated and comprehensive intervention strategies to optimize the use of digital technology, create a learning environment conducive to the development of creativity, and enhance collaboration between teachers, parents and students. Further research is recommended to evaluate the effectiveness of various proposed intervention models, as well as to further examine the specific impact of types of digital content and duration of gadget use on children's creativity development.*

**Keywords:** Creativity, Gadgets, Learning, Learning Environment.

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan studi literatur sistematis (SLR) untuk mengkaji secara komprehensif tantangan-tantangan yang menghambat perkembangan kreativitas berpikir siswa sekolah dasar di era digital. Fokus utama penelitian ini adalah pada peran penggunaan gadget dan faktor-faktor kontekstual lainnya yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif anak. Analisis lima jurnal penelitian terbaru (2018-2023) yang relevan dengan tema kreativitas, teknologi, dan pendidikan anak usia dini, menunjukkan temuan yang konsisten: penggunaan gadget yang berlebihan secara signifikan berkorelasi negatif dengan kreativitas siswa. Siswa yang menghabiskan waktu berlebih di depan layar cenderung mengalami penurunan kemampuan imajinasi, pemecahan masalah, dan berpikir divergen. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi faktor-faktor pendukung seperti metode pembelajaran yang kurang inovatif dan interaktif, kurangnya stimulasi kreativitas dalam lingkungan belajar, serta kurangnya dukungan dan bimbingan dari guru dan orang tua dalam mengembangkan potensi kreatif anak. Temuan ini menyoroti perlunya strategi intervensi yang terintegrasi dan komprehensif untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan kreativitas, serta meningkatkan kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengevaluasi efektivitas berbagai model intervensi yang diusulkan, serta untuk meneliti lebih lanjut dampak spesifik jenis-jenis konten digital dan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan kreativitas anak.

## **PENDAHULUAN**

Kreativitas jauh melampaui sekadar kemampuan menghasilkan karya seni atau karya tulis yang orisinal, merupakan kemampuan kognitif yang esensial dan multifaset bagi perkembangan anak, dan menjadi kunci kesuksesan di era modern yang penuh tantangan (Restu et al., 2023). Kreativitas mencakup berbagai aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan berpikir inovatif, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal; kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai solusi dan pendekatan yang berbeda untuk suatu masalah; dan kemampuan berpikir kritis, yaitu kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan yang rasional. Kemampuan-kemampuan ini tidak hanya penting untuk keberhasilan akademis, tetapi juga untuk kesuksesan dalam kehidupan pribadi dan profesional (Aminuriyah et al., 2022). Di dunia yang semakin kompleks dan kompetitif, individu yang kreatif lebih mampu beradaptasi dengan perubahan, memecahkan masalah yang rumit, dan menghasilkan solusi-solusi inovatif. Mereka lebih mampu berpikir di luar kotak, menghasilkan ide-ide baru, dan menemukan pendekatan-pendekatan yang unik untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, mengembangkan kreativitas pada anak sejak usia dini, khususnya pada siswa sekolah dasar, merupakan investasi penting untuk masa depan mereka dan untuk kemajuan bangsa secara keseluruhan. Membekali anak-anak dengan kemampuan berpikir kreatif akan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global, berkontribusi pada inovasi dan kemajuan di berbagai bidang, dan menjadi warga negara yang produktif dan berdaya saing. Namun, mengembangkan kreativitas anak di era digital saat ini menghadapi berbagai tantangan yang kompleks dan saling berkaitan.

Menurut Marfu'ah (2022), era digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak, memberikan akses yang mudah terhadap berbagai teknologi, termasuk berbagai perangkat gadget seperti smartphone, tablet, dan computer. Meskipun teknologi menawarkan potensi besar untuk pembelajaran dan pengembangan berbagai keterampilan, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol telah menimbulkan kekhawatiran yang serius mengenai dampak negatifnya terhadap perkembangan kognitif anak, terutama kreativitas. Ketergantungan pada konten digital yang pasif, seperti menonton video atau bermain game online, dapat mengurangi waktu yang dialokasikan untuk aktivitas kreatif yang lebih aktif dan menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pengaruh gadget terhadap kreativitas anak merupakan tantangan utama yang perlu mendapatkan perhatian serius. Akses yang mudah dan hampir tanpa batas terhadap berbagai aplikasi dan konten digital dapat menyebabkan ketergantungan, mengurangi waktu yang dialokasikan untuk aktivitas kreatif yang lebih konstruktif, dan menghambat perkembangan kemampuan berpikir divergen (Nengseh, 2020). Alih-alih terlibat dalam proses kreatif yang membutuhkan usaha dan imajinasi, anak-anak mungkin lebih cenderung memilih konten digital yang instan dan memberikan kepuasan secara cepat. Hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide dan solusi yang berbeda untuk suatu masalah. Proses kreatif seringkali membutuhkan waktu, eksperimen, dan kegagalan sebelum mencapai hasil yang memuaskan. Namun, budaya instan yang ditawarkan oleh teknologi digital dapat membuat anak-anak kurang sabar dan kurang termotivasi untuk menjalani proses kreatif yang lebih kompleks dan menantang.

Minimnya interaksi sosial langsung yang dimediasi oleh gadget juga merupakan dampak negatif yang signifikan. Proses kreatif seringkali membutuhkan diskusi, pertukaran gagasan, dan umpan balik dari orang lain. Interaksi tatap muka memungkinkan anak untuk belajar dari pengalaman orang lain, mendapatkan inspirasi baru, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara kolaboratif (Kurniawansyah et al., 2021). Namun, ketergantungan pada interaksi digital yang terbatas dapat membatasi kesempatan anak untuk terlibat dalam proses ini. Lebih lanjut, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu pola tidur anak, mengurangi waktu istirahat yang cukup, dan berdampak negatif pada konsentrasi dan kemampuan kognitif secara keseluruhan, sehingga secara tidak langsung menghambat proses kreatif. Oleh karena itu, memahami dampak penggunaan gadget terhadap kreativitas anak menjadi sangat krusial dalam upaya mengembangkan potensi kreatif mereka secara optimal.

Selain pengaruh langsung gadget Mangangantung et al (2022), faktor-faktor lain dalam lingkungan belajar juga turut berperan dalam membentuk kreativitas anak. Metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang menekankan pada proses eksplorasi dan penemuan, dapat membatasi kesempatan anak untuk mengembangkan pemikiran kritis dan inovatif. Lingkungan belajar yang kurang stimulatif, misalnya yang kurang menyediakan ruang dan kesempatan untuk bereksperimen, berkreasi, dan mengekspresikan ide-ide, juga dapat menghambat perkembangan kreativitas. Kurangnya dukungan dan bimbingan yang konsisten dari guru dan orang tua dalam mengembangkan potensi kreatif anak juga merupakan faktor penting yang perlu dipertimbangkan. Guru yang kurang terlatih dalam metode pembelajaran yang mendukung kreativitas, atau orang tua yang kurang memahami pentingnya pengembangan kreativitas pada anak, dapat secara tidak langsung menghambat perkembangan kreativitas anak. Interaksi kompleks antara faktor-faktor ini, yaitu penggunaan gadget, metode pembelajaran, lingkungan belajar, dan dukungan orang tua dan guru, membentuk suatu sistem yang saling mempengaruhi dan menentukan tingkat kreativitas anak. Memahami interaksi kompleks ini sangat penting untuk merumuskan strategi intervensi yang efektif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif dan mendalam tantangan-tantangan yang menghambat perkembangan kreativitas berpikir siswa sekolah dasar di era digital, dengan fokus pada pengaruh dominan gadget dan interaksi kompleksnya dengan faktor-faktor pendukung lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan nuansa yang lebih dalam tentang kompleksitas masalah ini, serta memberikan rekomendasi yang lebih efektif dan terarah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam konteks perkembangan teknologi yang terus berkembang pesat.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Studi Literatur Sistematis (SLR) Wahyuni et al (2022), untuk mengkaji secara komprehensif tantangan-tantangan yang menghambat perkembangan kreativitas berpikir siswa sekolah dasar di era digital. Pilihan metode SLR didasarkan pada kebutuhan untuk melakukan sintesis informasi yang komprehensif dan sistematis dari berbagai sumber penelitian yang relevan, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai fenomena ini. Berbeda dengan metode penelitian lainnya yang mungkin

hanya fokus pada satu aspek atau perspektif tertentu, SLR memungkinkan pengumpulan dan analisis data dari berbagai studi yang telah dilakukan sebelumnya, baik yang memiliki desain penelitian maupun metodologi yang berbeda. Hal ini memungkinkan untuk mengidentifikasi pola-pola, tema-tema, dan nuansa yang kompleks terkait dengan perkembangan kreativitas anak di era digital, serta untuk mengungkap faktor-faktor yang saling berkaitan dan mempengaruhi kreativitas tersebut. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan interpretasi mendalam terhadap temuan-temuan penelitian yang telah ada, mengungkapkan kompleksitas interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi kreativitas anak, dan menghasilkan pemahaman yang lebih bernuansa dan kontekstual. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan-tantangan tersebut secara deskriptif, tetapi juga untuk memahami makna dan konteks di balik temuan-temuan tersebut, sehingga dapat memberikan rekomendasi yang lebih relevan dan efektif untuk praktik pendidikan. Metode SLR yang sistematis dan terstruktur memastikan bahwa proses pencarian, seleksi, dan analisis data dilakukan secara objektif dan transparan, mengurangi bias dan meningkatkan kredibilitas temuan penelitian. Proses ini akan menghasilkan sintesis informasi yang komprehensif dan bermakna, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan strategi dan intervensi yang lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar di era digital.



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Analisis terhadap 4 jurnal yang memenuhi kriteria inklusi mengungkap tiga tema utama yang menjadi tantangan utama perkembangan kreativitas siswa sekolah dasar di era digital. Pertama, penggunaan gadget yang berlebihan secara signifikan berkorelasi negatif dengan kreativitas. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa untuk lebih banyak mengonsumsi konten pasif (misalnya, menonton video, bermain game online) daripada terlibat dalam aktivitas kreatif aktif yang menstimulasi imajinasi dan pemecahan masalah. Studi menunjukkan bahwa waktu yang berlebihan di depan layar dikaitkan dengan penurunan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide dan solusi yang berbeda untuk suatu masalah. Selain itu, ketergantungan pada konten instan dan hiburan digital dapat mengurangi motivasi untuk terlibat dalam proses kreatif yang membutuhkan usaha dan ketekunan.

Kedua, metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang menekankan pembelajaran berbasis proyek atau eksplorasi juga menghambat kreativitas. Model pembelajaran yang pasif dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen, berinovasi, dan mengekspresikan ide-ide secara bebas, menghasilkan lingkungan belajar yang kurang merangsang kreativitas. Kurangnya kesempatan untuk berpikir kritis, memecahkan masalah secara kolaboratif, dan menerima umpan balik yang konstruktif juga berkontribusi pada penurunan kreativitas.

Ketiga, kurangnya dukungan dari lingkungan, baik dari orang tua maupun guru, dalam menumbuhkan kreativitas anak juga menjadi faktor penghambat. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya kreativitas dan kurangnya kesempatan untuk berekspresi secara bebas turut berkontribusi pada masalah ini. Orang tua yang kurang terlibat dalam aktivitas kreatif bersama anak atau yang terlalu menekankan pada prestasi akademis dapat secara tidak langsung menghambat perkembangan kreativitas anak. Demikian pula, guru yang kurang terlatih dalam metode pembelajaran yang mendukung kreativitas atau yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dapat menghambat potensi kreatif siswa.

### *Analisis Artikel Jurnal*

#### 1. Peran dan Tantangan Guru dalam Membentuk Karakteristik Siswa SD di Era 4.0

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetya & Aditirigianti (2023), bertujuan untuk mengetahui peran serta tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembentukan karakter siswa sekolah dasar, khususnya di SD Sonosewu pada era 4.0. Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan sumber data utama berasal dari guru kelas enam.

Dalam proses pengumpulan data, penelitian ini menerapkan berbagai Teknik, seperti wawancara, observasi langsung, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik. Guru tidak hanya bertanggung jawab menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga menjadi panutan dalam menerapkan nilai-nilai karakter positif di lingkungan sekolah. Tantangan yang di hadapi meliputi bagaimana mengintegrasikan nilai karakter ke dalam pembelajaran dan menjadi teladan yang baik dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa.

#### 2. Peningkatan Kemampuan Computational Thinking dalam Persiapan Tantangan Bebras 2022 Pada Siswa SD Kanaan Jakarta

Penelitian yang dilakukan oleh Darwis et al (2023), membahas tentang peningkatan kemampuan *Compactional Thinking* (CT) pada siswa dalam rangka persiapan menghadapi Tantangan Bebras 2022 di SD Kanaan Jakarta. CT sendiri adalah pendekatan dalam menyelesaikan masalah secara logistik dan sistematis berdasarkan prinsip kerja sistem komputasi.

Kegiatan Tantangan Bebras merupakan bentuk evaluasi yang mengharuskan siswa menerapkan konsep informatika dan pemikiran komputasional dalam menyelesaikan soal-soal. Universitas Paramadina terlibat sebagai biro pendukung, memberikan pelatihan bagi siswa dalam menghadapi kompetisi tersebut.

Fokus pelatihan spesifik padda kategori siswa SD yaitu Si Kecil (kelas 1-3) dan Siaga (kelas 4-6). Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir logistik dan analitis sejak dini, yang dinilai sangat strategis dalam pengembangan berbasis teknologi.

### 3. Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0

Penelitian yang dilakukan oleh Abidah et al (2022), mengkaji tantangan yang dihadapi guru SD dalam menghadapi perubahan zaman, khususnya transisi menuju era Society 5.0. Era ini menuntut guru tidak hanya sebagai penyampai materi pelajaran, tetapi juga sebagai pembimbing karakter dan kepribadian siswa di tengah perkembangan teknologi dan digitalisasi.

Dengan menggunakan pendekatan studi pustaka, penelitian ini mengidentifikasi bahwa guru perlu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, serta menyusun strategi pembelajaran yang kreatif. Guru juga diharapkan memenuhi kualifikasi profesional agar mampu membimbing siswa menghadapi kompleksitas zaman yang semakin cepat berubah.

### 4. Tantangan Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital

Penelitian oleh Wulandari et al (2023), dilakukan di SD Negeri 054906 Tebasa Lama dan bertujuan untuk mengeksplorasi kendala dalam pelaksanaan pendidikan Kewarganegaraan di era digital. Beberapa tantangan utama yang ditemukan adalah keterbatasan akses teknologi digital, rendahnya keterampilan siswa dan guru dalam menggunakan digital, alokasi waktu yang terbatas untuk mata pelajaran Kewarganegaraan, serta kurangnya materi ajar digital yang relevan.

Solusi yang diusulkan mencakup peningkatan keterampilan dan akses teknologi bagi guru dan siswa, penambahan jam pelajaran Kewarganegaraan, penyediaan media pembelajaran digital, serta keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi juga disarankan agar lebih sistematis dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi SD Negeri 054906 Tebasa Lama dalam menyusun strategi pembelajaran kewarganegaraan yang lebih efektif di Tengah perkembangan era digital.

Temuan ini menunjukkan kompleksitas tantangan kreativitas di era digital, di mana faktor-faktor internal (kemampuan kognitif, motivasi, perkembangan kognitif) dan eksternal (lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode pembelajaran, akses teknologi) saling berinteraksi secara dinamis. Penggunaan gadget yang berlebihan bukanlah satu-satunya faktor, tetapi bertindak sebagai katalis yang memperparah masalah yang sudah ada, seperti metode pembelajaran yang kurang inovatif dan kurangnya dukungan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kreativitas. Intervensi yang efektif perlu bersifat holistik dan terintegrasi, mencakup strategi untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi, mereformasi metode pembelajaran agar lebih partisipatif, berbasis proyek, dan inquiry-based learning, serta meningkatkan kesadaran dan dukungan dari orang tua dan guru.

Perlu adanya upaya untuk mengedukasi orang tua dan guru tentang pentingnya kreativitas dan bagaimana mendukung perkembangannya pada anak. Program pelatihan bagi guru untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan mendukung kreativitas sangat diperlukan. Selain itu, pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dan mendorong aktivitas kreatif siswa juga penting. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji efektivitas berbagai strategi intervensi yang terintegrasi dan untuk memahami lebih dalam interaksi kompleks antara faktor-faktor yang telah diidentifikasi, termasuk bagaimana faktor-faktor tersebut bervariasi berdasarkan konteks budaya dan sosioekonomi. Penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor individual, seperti perbedaan gaya belajar dan tingkat motivasi siswa, dalam merancang intervensi yang efektif. Evaluasi yang berkelanjutan

terhadap efektivitas intervensi juga diperlukan untuk memastikan keberhasilan dan adaptasi strategi yang tepat. Dengan pendekatan yang komprehensif dan terintegrasi, kita dapat menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi perkembangan kreativitas siswa sekolah dasar di era digital.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini mengungkap kompleksitas tantangan dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar di era digital, menunjukkan bahwa faktor-faktor yang saling berkaitan secara signifikan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif anak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan bukanlah satu-satunya faktor penghambat, melainkan berinteraksi secara kompleks dengan metode pembelajaran yang kurang inovatif dan kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Lebih spesifik, penggunaan gadget yang berlebihan berkontribusi pada penurunan kemampuan berpikir divergen dan mengurangi motivasi untuk terlibat dalam aktivitas kreatif yang membutuhkan usaha dan ketekunan. Sementara itu, metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurang menekankan pada eksplorasi dan penemuan membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif. Kurangnya dukungan dari orang tua dan guru, baik dalam bentuk pemahaman tentang pentingnya kreativitas maupun dalam menyediakan lingkungan yang mendukung kreativitas, juga memperburuk situasi ini.

Oleh karena itu, intervensi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar di era digital harus bersifat holistik dan terintegrasi. Hal ini memerlukan strategi yang komprehensif, yang mencakup optimalisasi penggunaan teknologi dengan bimbingan dan pengawasan yang tepat, transformasi metode pembelajaran menjadi lebih partisipatif, berbasis proyek, dan inquiry-based learning, serta peningkatan kesadaran dan dukungan yang kuat dari orang tua dan guru. Program pelatihan bagi guru untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan mendukung kreativitas sangat diperlukan, demikian pula dengan edukasi bagi orang tua tentang pentingnya kreativitas dan cara mendukung perkembangannya pada anak. Pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dan mendorong aktivitas kreatif siswa juga merupakan langkah penting. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji efektivitas berbagai strategi intervensi yang terintegrasi dan untuk memahami lebih dalam interaksi kompleks antara faktor-faktor yang telah diidentifikasi, termasuk bagaimana faktor-faktor tersebut bervariasi berdasarkan konteks budaya dan sosioekonomi. Evaluasi yang berkelanjutan terhadap efektivitas intervensi juga diperlukan untuk memastikan keberhasilan dan adaptasi strategi yang tepat.

## **SARAN**

Berdasarkan temuan penelitian, penulis mengajukan beberapa saran yang dapat diterapkan oleh pihak-pihak terkait untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan, serta mendukung pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar di era digital:

1. Optimalisasi Penggunaan Teknologi
  - a) Pengembangan pedoman penggunaan gadget yang bijak: Diperlukan pedoman yang jelas dan praktis bagi orang tua dan guru tentang penggunaan gadget yang sehat dan mendukung perkembangan kreativitas anak, termasuk batasan waktu penggunaan, jenis konten yang direkomendasikan, dan aktivitas alternatif yang lebih kreatif.

- b) Integrasi teknologi dalam pembelajaran yang efektif: Guru perlu dilatih untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran secara efektif, dengan fokus pada aktivitas yang merangsang kreativitas, seperti pembuatan video, desain grafis, pemrograman, dan pengembangan aplikasi. Penting untuk menghindari penggunaan teknologi yang pasif dan lebih menekankan pada aktivitas yang aktif dan interaktif.
  - c) Pemantauan dan evaluasi penggunaan teknologi: Penting untuk melakukan pemantauan dan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap kreativitas siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi kelas, kuesioner, dan wawancara dengan siswa dan guru.
2. Reformasi Metode Pembelajaran
- a) Implementasi pembelajaran berbasis proyek (project-based learning): Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, berkolaborasi, dan memecahkan masalah secara kreatif. Guru perlu dilatih untuk mendesain dan mengimplementasikan proyek-proyek yang menantang dan merangsang kreativitas siswa.
  - b) Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif: Guru perlu diberikan pelatihan dan dukungan untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, seperti pembelajaran berbasis inquiry, game-based learning, dan storytelling, untuk merangsang kreativitas siswa.
  - c) Penilaian yang holistik dan berbasis portofolio: Sistem penilaian perlu diubah agar lebih holistik dan menekankan pada proses pembelajaran, bukan hanya hasil akhir. Penggunaan portofolio untuk menampilkan karya-karya kreatif siswa dapat menjadi alternatif yang baik.
3. Peningkatan Dukungan Lingkungan
- a) Edukasi bagi orang tua: Orang tua perlu diberikan edukasi tentang pentingnya kreativitas dan bagaimana mendukung perkembangan kreativitas anak di rumah. Hal ini dapat dilakukan melalui workshop, seminar, atau penyediaan materi edukasi yang mudah diakses.
  - b) Kerjasama antara sekolah dan orang tua: Sekolah dan orang tua perlu bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas anak, baik di sekolah maupun di rumah. Komunikasi yang efektif antara guru dan orang tua sangat penting untuk mencapai hal ini.
  - c) Pengembangan budaya sekolah yang menghargai kreativitas: Sekolah perlu menciptakan budaya yang menghargai kreativitas dan inovasi, dimana siswa merasa aman dan termotivasi untuk bereksperimen dan mengekspresikan ide-ide mereka.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, A., Aklima, A., & Razak, A. (2022). Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 769–776. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.498>
- Aminuriyah, S., Markhamah, & Utama. (2022). Pembelajaran Berdifferensiasi: Meningkatkan Kreatifitas Peserta Didik. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 9(2), 89–100.
- Darwis, M., Putri, W. T. H., & Hendrowati, R. (2023). Peningkatan Kemampuan Computational Thinking dalam Persiapan Tantangan Bebras 2022 Pada Siswa SD

- Kanaan Jakarta. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2), 452–462. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2473>
- Kurniawansyah, E., Fauzan, A., & Tamalasari, E. (2021). Pola Pembelajaran pada Anak Autis di SLB Negeri 1 Sumbawa. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 11. <https://doi.org/10.31764/civicus.v9i1.5811>
- Mangangantung, J. M., Wentian, S., & Rorimpandey, W. H. F. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49942>
- Marfu'ah, H. (2022). Komunikasi dan Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KAJIAN ASWAJA*, 7(1), 11–20. <https://doi.org/10.56013/jpka.v7i1.1060>
- Nengseh, E. R. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kreativitas dalam interaksi sosial anak SD. *Journal of Creative Attitudes Culture*, 1(2), 126–139.
- Prasetya, E., & Aditiarigianti, H. (2023). Peran Dan Tantangan Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Sd Di Era 4.0. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1298–1306. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2074>
- Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 94–101. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.15502>
- Wahyuni, S., Hitami, M., & Afandi, M. (2022). Metode Managemen Stres untuk Meningkatkan Kesejahteraan Siswa (Studi Literatur Sistematis). *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.24014/pib.v3i1.15719>
- Wulandari, D. H., Br Simanungkalit, P. N., & Ndonga, Y. (2023). Tantangan Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Digital Pada Sd Negeri 054906 Tebasan Lama. *Jurnal Handayani*, 14(1), 46. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45307>