

Efektivitas Pelatihan Kreativitas terhadap Pengembangan Kompetensi Kreatif Guru di Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan

Mufidatul Husna Nasution^{1*}, Dwi Revalina Dly², Dhea Fahira³, Saradina⁴, Vivi Gusrini Rahmadani⁵, Eka Danta Jaya Ginting⁶, Fahmi Ananda⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Sumatera Utara, Jl. Dr. T. Mansyur No. 9, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara
E-mail: mufidatulhusna@students.usu.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6833>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 13 Jun 2026

Revised: 19 Jun 2026

Accepted: 25 Jun 2026

Kata Kunci:

Kreativitas Guru,
Pelatihan,
Pengembangan
Kreativitas,
Pembelajaran Inovatif.

Keywords:

Teacher Creativity,
Training, Creativity
Development,
Innovative Learning.

ABSTRACT

Kreativitas guru merupakan salah satu kompetensi penting yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang inovatif dan efektif. Berdasarkan hasil *Training Need Analysis* (TNA) di Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan, ditemukan bahwa guru masih menghadapi kendala dalam mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif sehingga diperlukan program pengembangan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelatihan pengembangan kreativitas dalam meningkatkan kreativitas guru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 19 guru yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan *Creativity Scale* yang dikembangkan oleh Zhou dan George (2001). Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal ($p > 0,05$). Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest setelah pelatihan diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan kreativitas efektif dalam meningkatkan kreativitas guru di Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan dapat menjadi salah satu strategi pengembangan kompetensi guru untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

Teacher creativity is an important competency that supports innovative and effective learning processes. Based on the results of a Training Need Analysis (TNA) conducted at Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan, teachers were found to experience difficulties in developing creative teaching methods, indicating the need for an appropriate competency development program. This study aimed to determine the effectiveness of creativity development training in improving teacher creativity. The study employed a quantitative approach using an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The participants consisted of 19 teachers selected through total sampling. Data were collected using the Creativity Scale developed by Zhou and George (2001). Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and Paired Sample t-Test with SPSS software. The normality test indicated that both pretest and posttest data were normally distributed ($p > 0.05$). The Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between pretest and posttest scores after the training. The findings demonstrated that creativity development training was effective in improving teacher creativity at Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan. These results suggest that training can serve as an effective strategy for teacher competency development to support the improvement of learning quality.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Mufidatul Husna Nasution, et al. (2026), Efektivitas Pelatihan Kreativitas terhadap Pengembangan Kompetensi Kreatif Guru di Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6833>

PENDAHULUAN

Guru merupakan komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan karena berperan secara langsung dalam proses pembelajaran dan pembentukan kualitas sumber daya manusia. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 menyebutkan bahwa guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Dalam konteks pendidikan modern, peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai pengetahuan, melainkan juga sebagai fasilitator, motivator, mediator, dan pengelola pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Arsini dkk., 2023). Profesionalisme guru menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan karena guru yang profesional mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan perkembangan peserta didik. Keterampilan profesional guru juga berperan dalam mendorong kreativitas belajar peserta didik melalui penggunaan strategi, metode, dan media pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menghasilkan ide-ide baru (Ananda dkk., 2023). Selain itu, perkembangan era digital dan Society 5.0 menuntut guru untuk terus meningkatkan kompetensi, khususnya dalam penguasaan teknologi, literasi digital, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi agar mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 serta mempersiapkan peserta didik menghadapi perubahan sosial dan teknologi yang semakin kompleks (Nasution dkk., 2024; Munawir dkk., 2025).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung sangat cepat menuntut guru untuk memiliki kreativitas dan inovasi dalam merancang proses pembelajaran yang menarik, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Kreativitas guru menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar peserta didik. Sebaliknya, penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru, seperti dominasi metode ceramah, dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan, pasif, serta mengalami penurunan motivasi belajar (Wulandari & Nisrina, 2023). Guru yang kreatif mampu mengembangkan berbagai strategi pembelajaran inovatif, memanfaatkan teknologi digital, serta menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kontekstual sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berkreasi sesuai tuntutan keterampilan abad ke-21 (Azmi dkk., 2025). Kreativitas guru juga dapat ditingkatkan melalui berbagai kegiatan pengembangan profesional, seperti pelatihan, pendidikan berkelanjutan, dan forum kolaboratif guru yang memungkinkan terjadinya pertukaran pengalaman serta pengembangan inovasi pembelajaran (Adam dkk., 2025). Oleh karena itu, kreativitas dan profesionalisme guru menjadi aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena berkontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang efektif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman sekaligus mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan, produk, atau cara penyelesaian masalah yang bersifat baru, orisinal, dan bermanfaat dalam konteks tertentu. Amabile (1983) menjelaskan bahwa kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan intelektual, tetapi juga melibatkan proses kognitif dan motivasional yang memungkinkan individu menghasilkan ide-ide yang bernilai. Pandangan tersebut sejalan dengan Runco dan Jaeger (2012) yang mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan menghasilkan sesuatu yang memiliki unsur kebaruan (*novelty*) dan kebermanfaatannya (*usefulness*). Dalam konteks pendidikan, kreativitas menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki guru karena berperan dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Guru yang kreatif cenderung mampu mengembangkan berbagai pendekatan pembelajaran yang mendorong eksplorasi ide, keterlibatan aktif, serta pengembangan potensi peserta didik secara optimal (Beghetto, 2019; Henriksen dkk., 2021).

Menurut *Componential Theory of Creativity*, kreativitas dipengaruhi oleh tiga komponen utama, yaitu *domain-relevant skills*, *creativity-relevant skills*, dan *task motivation* (Amabile, 1983). *Domain-relevant skills* merujuk pada pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dimiliki individu dalam bidang tertentu, sedangkan *creativity-relevant skills* berkaitan dengan kemampuan berpikir fleksibel, berpikir divergen, keberanian mengambil risiko intelektual, serta kemampuan memecahkan masalah secara inovatif. Adapun *task motivation* merupakan dorongan intrinsik yang membuat individu terlibat secara mendalam dan berupaya secara optimal dalam menyelesaikan suatu tugas. Ketiga komponen tersebut saling berinteraksi dalam membentuk perilaku kreatif individu. Penelitian menunjukkan bahwa

motivasi intrinsik, kemampuan berpikir kreatif, dan penguasaan kompetensi yang memadai merupakan faktor penting yang mendukung munculnya kreativitas dalam berbagai konteks, termasuk konteks pendidikan (Sternberg, 2006; Kaufman & Beghetto, 2009; Karwowski & Beghetto, 2019).

Berdasarkan hasil *Training Need Analysis* (TNA) yang dilakukan di Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan, ditemukan bahwa guru masih menghadapi berbagai kendala dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu permasalahan utama yang ditemukan adalah metode pembelajaran yang cenderung monoton sehingga kurang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan kompetensi guru, khususnya dalam aspek kreativitas mengajar. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan pelatihan yang dapat membantu mereka mengembangkan metode pembelajaran inovatif agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Pihak yayasan menyampaikan bahwa kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun demikian, program pelatihan yang selama ini diterima guru belum dilakukan secara rutin dan sebagian besar berasal dari pihak eksternal sehingga belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan spesifik organisasi.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki guru dengan kompetensi yang diharapkan organisasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pelatihan, kreativitas dipilih sebagai fokus pengembangan karena berkaitan langsung dengan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk intervensi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas guru adalah melalui pelatihan pengembangan kreativitas. Pelatihan merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu agar mampu melaksanakan pekerjaannya secara lebih efektif (Noe, 2020). Dalam penelitian ini, pelatihan difokuskan pada pengembangan kemampuan guru dalam menghasilkan ide pembelajaran baru, memodifikasi metode pembelajaran yang sudah ada, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelatihan pengembangan kreativitas guru dalam meningkatkan kemampuan merancang pembelajaran inovatif pada guru Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar bagi yayasan dalam menyusun program pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui efektivitas pelatihan yang diberikan. Penelitian dilaksanakan pada 13 Mei 2025 di Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang mengajar di Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 19 orang guru yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah *Creativity Scale* yang dikembangkan oleh Zhou dan George (2001) untuk mengukur tingkat kreativitas individu dalam konteks pekerjaan. Skala ini mengukur kemampuan menghasilkan ide baru, menemukan solusi kreatif terhadap permasalahan, mengembangkan metode kerja yang inovatif, serta menghasilkan gagasan yang bermanfaat dalam pelaksanaan tugas. Pengukuran dilakukan menggunakan skala Likert lima poin yang terdiri dari pilihan jawaban sangat tidak sesuai hingga sangat sesuai. Semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan tingkat kreativitas yang semakin tinggi.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada seluruh peserta pelatihan sebelum dan sesudah pelaksanaan intervensi. Tahap awal penelitian diawali dengan pelaksanaan *Training Need Analysis* (TNA) untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan kompetensi guru. Berdasarkan hasil TNA, peneliti menyusun program pelatihan kreativitas guru yang bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran inovatif. Sebelum pelatihan

dilaksanakan, seluruh peserta diberikan *pretest* untuk mengukur tingkat kreativitas awal. Selanjutnya peserta mengikuti pelatihan yang berfokus pada pengembangan kreativitas mengajar melalui pemberian materi, diskusi, studi kasus, simulasi dan praktik penyusunan strategi pembelajaran inovatif. Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai dilaksanakan, peserta diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan tingkat kreativitas setelah mengikuti pelatihan.

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan program Statistical Package for Social Science (SPSS). Analisis diawali dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* kreativitas guru berdistribusi normal. Uji Shapiro-Wilk dipilih karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi ($p > 0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi ($p \leq 0,05$) maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk menguji efektivitas pelatihan terhadap kreativitas guru digunakan *Paired Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan skor kreativitas guru sebelum mengikuti pelatihan (*pretest*) dan sesudah mengikuti pelatihan (*posttest*). Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan taraf signifikansi 0,05. Pelatihan dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi ($p < 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah responden dalam penelitian ini kurang dari 50 orang.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Statistic	Sig.
Pretest	0,946	0,335
Posttest	0,929	0,190

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,335 dan *posttest* sebesar 0,190. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, pengujian efektivitas pelatihan dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik yaitu *Paired Sample t-Test*.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui efektivitas pelatihan terhadap kreativitas guru.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Variabel	Mean Difference	t	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-20,684	-34,063	0,000

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai *t* sebesar -34,063. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas guru sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Nilai *mean difference* sebesar -20,684 menunjukkan adanya peningkatan skor kreativitas guru setelah mengikuti pelatihan. Hipotesis penelitian diterima dan pelatihan dinyatakan efektif dalam meningkatkan kreativitas guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan kreativitas guru. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menghasilkan ide-ide baru, menemukan alternatif solusi terhadap permasalahan pembelajaran, serta mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Peningkatan kreativitas guru setelah mengikuti pelatihan dapat dijelaskan melalui teori kreativitas yang dikemukakan oleh Amabile (1996) yang menyatakan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh keterampilan yang relevan dengan bidang pekerjaan (*domain-relevant skills*), keterampilan berpikir kreatif (*creativity-relevant skills*), dan motivasi intrinsik (*intrinsic motivation*). Melalui pelatihan, guru memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan wawasan baru yang dapat memperkaya kompetensi profesional sekaligus mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Penambahan pengetahuan dan keterampilan tersebut memungkinkan guru menghasilkan ide-ide baru serta

mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Sejalan dengan hal tersebut, Mumford (2003) menjelaskan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran dan pelatihan yang memberikan kesempatan kepada individu untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir fleksibel, dan menghasilkan solusi yang inovatif.

Selain itu, Robbins dan Judge (2017) menyatakan bahwa pelatihan merupakan proses sistematis yang bertujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan individu agar mampu melaksanakan pekerjaannya secara lebih efektif. Dalam penelitian ini, pelatihan memberikan kesempatan kepada guru untuk mempelajari strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran baru yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mendorong munculnya perilaku kerja yang lebih kreatif. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Zhou dan George (2001) yang menjelaskan bahwa kreativitas individu berkembang ketika individu memperoleh kesempatan untuk belajar, mengembangkan kompetensi, serta mendapatkan dukungan yang memadai dari lingkungan kerjanya. Pelatihan yang diberikan menjadi salah satu bentuk pengembangan kompetensi yang memungkinkan guru mengeksplorasi berbagai gagasan baru dan menerapkannya dalam praktik pembelajaran. Hasil penelitian yang lebih mutakhir juga menunjukkan bahwa program pengembangan profesional dan pelatihan guru berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas melalui penguatan kompetensi pedagogik, literasi digital, serta kemampuan merancang pembelajaran inovatif (Skrbinjek dkk., 2024; Kurniawati dkk., 2024). Dengan demikian, pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas guru. Melalui pelatihan, guru memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru yang mendukung munculnya perilaku kreatif sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pengembangan kreativitas guru efektif dalam meningkatkan kreativitas guru di Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* setelah pelatihan diberikan. Peningkatan skor kreativitas guru setelah mengikuti pelatihan menunjukkan bahwa program pelatihan mampu membantu guru mengembangkan kemampuan menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi kreatif terhadap permasalahan pembelajaran, serta merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan kreativitas dapat digunakan sebagai salah satu program pengembangan kompetensi guru untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yayasan Pendidikan Al-Ikhlashiyah Medan yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan kegiatan pelatihan dan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru yang telah berpartisipasi secara aktif selama proses pelatihan dan pengumpulan data penelitian. Peneliti juga menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah pelatihan yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan artikel ilmiah ini. Dukungan dan kontribusi dari berbagai pihak sangat berarti dalam kelancaran pelaksanaan penelitian serta penyelesaian artikel ilmiah ini.

REFERENSI

- Adam, A., Limatahu, K., Juliadharma, M., Buamona, N., & Fitrianto, A. (2025). Peran kegiatan MGMP dalam meningkatkan kreativitas guru dalam merancang modul ajar berbasis deep learning di MAN 1 Sula. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(9.D), 316–324. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12981>
- Al Umairi, M. (2023). Kreativitas guru dalam mengajar anak usia dini di Taman Kanak-Kanak At-Taufiq Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(1), 82–96.

- Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357–376. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.45.2.357>
- Ananda, R., Nurpadila, N., Putri, D. K., & Putri, Z. J. (2023). Analisis keterampilan profesional guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6638–6646. <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Arsini, Y., Yoana, L., & Prastami, Y. (2023). Peranan guru sebagai model dalam pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Mudabbir (Journal Research and Education Studies)*, 3(2), 27–35.
- Azmi, Z., Madona, A. S., & Hendrizal. (2025). Peran kreativitas guru sekolah dasar sebagai penggerak pembelajaran proaktif di era abad 21. *Jurnal Edu Research*, 6(3), 978–987.
- Beghetto, R. A. (2019). *Structured uncertainty: How creativity thrives under constraints and uncertainty*. Academic Press.
- Henriksen, D., Mishra, P., & Mehta, R. (2021). Creativity and technology in education: An interdisciplinary perspective. *TechTrends*, 65(1), 1–8.
- Karwowski, M., & Beghetto, R. A. (2019). Creative behavior as agentic action. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 13(4), 402–415. <https://doi.org/10.1037/aca0000190>
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four C model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>
- Kurniawati, A., Nurhayati, S., & Rukanda, N. (2024). Enhancing early childhood education teachers' creativity through professional development training program. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 141–149.
- Mumford, M. D. (2003). Where have we been, where are we going? Taking stock in creativity research. *Creativity Research Journal*, 15(2–3), 107–120. <https://doi.org/10.1080/10400419.2003.9651403>
- Munawir, M., Fahdia, M., & Lestari, A. (2025). Peran guru profesional sebagai fasilitator pembelajaran yang inovatif dan kreatif di era digital. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 8(2). <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i2.3470>
- Nasution, A. F., Hasibuan, E. E., Halawa, S., & Diastami, S. M. (2024). Diklat dan profesionalisme guru di era Society 5.0. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), 29–36.
- Noe, R. A. (2020). *Employee training and development* (8th ed.). McGraw-Hill Education.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2017). *Organizational Behavior* (17th ed.). New York: Pearson.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Skrbinjek, V., Vičič Krabonja, M., Aberšek, B., & Flogie, A. (2024). Enhancing teachers' creativity with an innovative training model and knowledge management. *Education Sciences*, 14(12), 1381. <https://doi.org/10.3390/educsci14121381>
- Sternberg, R. J. (2006). The nature of creativity. *Creativity Research Journal*, 18(1), 87–98. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801_10
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2023). Hubungan kreativitas dan inovatif guru dalam mengajar di kelas terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345–354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>
- Zhou, J., & George, J. M. (2001). When job dissatisfaction leads to creativity: Encouraging the expression of voice. *Academy of Management Journal*, 44(4), 682–696. <https://doi.org/10.2307/3069410>