



E-LITERASI DALAM MENGEMBANGKAN PEDAGOGI KREATIF GURU PAUD

Helda Jolanda Pentury^{1(*)}, Anastasia Dewi Anggraeni²
Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia¹²
jolandapentury69@gmail.com^{1(*)}, angelinanasta@gmail.com²

Abstract

Received: 02 November 2021
Revised: 01 Januari 2022
Accepted: 26 Februari 2022

Pengembangan pedagogi kreatif menjadi tantangan bagi guru dalam penerapannya. Kreativitas guru dalam mengembangkan pedagogi yang beragam dapat memenuhi kriteria merdeka belajar dan mengajar dalam mengolah potensi belajar peserta didik sehingga menghasilkan pembelajar yang kreatif dan inovatif. Namun, cara konvensional dan kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan masalah yang sering dihadapi para guru PAUD yang tergabung dalam Komunitas Guru Belajar (KGB) Depok sebagai forum belajar guru di wilayah Depok, terutama dalam pembelajaran daring. Agar guru dapat mengembangkan pedagogi kreatif dengan baik, efektif dan menyenangkan, maka diperlukan kemampuan guru memahami keterampilan fungsional e-literasi, yaitu kemampuan menalar bacaan materi pelajaran (reading), menggunakan logika (arithmetic) dan teknologi informasi (ITC) (Supriana, 2020) dalam kegiatan pembelajaran. Jika para guru termotivasi, kreatif dan mampu memanfaatkan keterampilan e-literasi mereka, maka mereka pun dapat mengembangkan kemampuan pedagogi kreatif sebagai metode pembelajaran yang berbeda di kelas. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Responden pada penelitian ini berjumlah 25 orang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kompetensi pedagogi melalui pilihan dan penerapan e-literasi sebagai media pembelajaran yang kreatif, variatif dan interaktif dengan memanfaatkan aplikasi interaktif online. Selain itu, penerapan e-literasi mampu mengembangkan kompetensi pedagogi kreatif guru dalam proses pembelajaran maupun penilaian, baik dalam bentuk proyek atau kinerja, serta mampu memberikan inovasi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif.

Keywords: E-Literasi; Pedagogi Kreatif; Guru; PAUD

(*) Corresponding Author: Pentury, jolandapentury69@gmail.com, +62 812 1273 0926

How to Cite: Pentury, H. J., & Anggraeni, A. D. (2022). E-Literasi Dalam Mengembangkan Pedagogi Kreatif Guru PAUD. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 58-64.

INTRODUCTION

Pendidikan pada Anak Usia Dini (PAUD) berperan dalam membentuk karakter anak-anak dalam hal moral/akhlak mulia, kreatifitas yang berkembang, berinovasi sesuai usianya dan memiliki jiwa kompetitif. Anak-anak dipersiapkan untuk mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan bidang keilmuan merupakan tujuan pendidikan Anak Usia Dini (Ani, 2021). Namun, hal ini dapat diwujudkan dengan adanya guru yang baik yang dapat menghantarkan anak didiknya ke arah kehidupan dan masa depan yang lebih baik karena masa depan orang dewasa saat ini sangat ditentukan cara guru mengajar saat ini (Yuliatiningsih & Setiati, 2018).

Seorang guru profesional harus selalu berusaha mengikuti perkembangan zaman, update informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru sehingga dapat memberikan materi yang terkini dan kontekstual kepada siswa. Adapun guru sebagai salah satu sumber belajar diharapkan untuk terus belajar menguasai teknologi, terlebih peserta didik saat ini lebih kritis dengan penguasaan Teknologi Informasi (TI). Penelitian oleh Setyaningsih et al. (2019) menyatakan bahwa di abad 21 pendidikan harus senantiasa bergerak sejalan dengan kemajuan zaman.

Literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis, namun mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Di abad 21 ini, kemampuan ini disebut sebagai literasi informasi (Anggraeni, 2018). Pentury (2018) mengemukakan dengan literasi mencakup perpaduan mendengar, berbicara, dan berpikir kritis dengan membaca dan menulis. Menurutnya, membaca dan menulis jika digabungkan dengan mendengar, melihat, berbicara, dan berpikir kritis merupakan aspek yang sangat bernilai untuk kehidupan modern. Lagipula, literasi memungkinkan seseorang berinteraksi dengan berbagai sumber informasi yang kompleks.

Menurut Secker (Apani, 2020) E-literasi adalah literasi komputer yang diintegrasikan bersama dengan literasi. Literasi abad ini lebih dikenal dengan literasi digital sebagai media yang dikembangkan dengan bantuan teknologi informasi. Istiah digital yang dimaksud adalah upaya untuk menjadikan suatu bahan bacaan (bacaan, gambar, aktivitas, dll) disajikan dalam bentuk multitext dan berbagai sumber digital. Literasi digital dimaknai sebagai kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, menyimak, menulis, berbicara, numerasi dan pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi (ICT). Namun, upaya untuk menumbuhkan semangat literasi di kalangan guru masih terkendala dengan kurangnya pemahaman dan kemampuan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan literasi digital secara efektif dalam berbagai media dan format.

Era digital yang berkembang saat ini diharapkan mampu memotivasi para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan literasi digital dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, kompetensi pedagogi guru-guru yang tergabung dalam komunitas ini masih mengembangkan model pembelajaran konvensional dengan pendekatan-pendekatan yang sama dan kurang relevan dengan kondisi yang ada, seperti ceramah, mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), dan lainnya.

Pedagogi Kreatif sebagai pedagogi baru untuk melahirkan guru, siswa dan sekolah kreatif memberikan kebebasan kepada guru untuk kreatif dan bebas memilih model dan metode pembelajaran. Namun, di masa pandemi Covid-19 ini guru-guru PAUD (KGB) kurang inisiatif untuk melakukan suatu terobosan baru dari aturan baku dalam pembelajaran dan menggantinya dengan menyajikan pembelajaran yang luar biasa, dengan tanpa mengabaikan kaidah pendidikan.

Kenyataannya, guru kreatif diperlukan kekhasannya mengajar dengan tidak tergantung pada pendekatan, metode atau strategi pembelajaran baku yang dipelajarinya secara teoretis. Penerapan kreativitas guru terletak pada kemampuan memodifikasi metode dan strategi dalam pembelajaran yang bisa aplikatif untuk semua tujuan, materi, dan penilaian pembelajaran. Adapun metode belajar disesuaikan dengan cara belajar dan kebutuhan peserta didik.

Kreativitas yang terkait dengan hasil karya-karya literasi merupakan hal yang belum dikembangkan guru-guru KGB menjadi pembiasaan dengan menggunakan media digital dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti literasi kata, literasi visual, literasi kritis, literasi media sebagai wujud multiliterasi. Dengan demikian, ulasan di atas

merupakan tantangan-tantangan yang menjadi perhatian dan upaya solusi efektif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan pedagogi kreatif guru.

METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain dan hasilnya disimpulkan secara deskriptif (Moleong, 2014). Dalam hal ini, hal-hal pembelajaran yang sering dihadapi para guru PAUD yang tergabung dalam Komunitas Guru Belajar (KGB) Depok sebagai forum belajar guru di wilayah Depok. Responden pada penelitian ini berjumlah 25 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi melalui pelatihan penerapan e-literasi selama 120 menit per delapan (8) kali pertemuan selama satu bulan, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengelolaan data kualitatif melalui proses analisis data (Sugiyono, 2011), yaitu mencari dan menyusun data yang diperoleh secara sistematis dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Penerapan e-literasi yang dilakukan secara berkala ini menerapkan tiga unsur dalam pedagogi kreatif (Supriatna & Maulidah, 2020), yaitu: (1) Mengajar dengan kreatif (*creative teaching*) adalah guru sebagai fasilitator, yang menggunakan berbagai strategi, metode atau pendekatan yang membuat peserta didik senang belajar, aktif belajar dan melakukan kegiatan-kegiatan yang menghasilkan peserta didik yang kreatif; (2) Mengajar untuk membangun kreativitas (*teaching for creativity*), yakni pembelajaran yang kontekstual dalam memecahkan masalah dan dalam menghargai kreativitas peserta didik; (3) Pembelajaran kreatif (*creative learning*) yakni proses pembelajaran yang mengembangkan rasa ingin tahu para peserta didik untuk mencoba, mengeksplorasi serta bekerja sama mengembangkan imajinasi dan berpikir kritis.

Di samping pendekatan pedagogi kreatif, materi pelatihan diberikan dengan menerapkan gerakan 4 M yaitu (Memberdayakan, Membaca, Memahami, dan Mengaplikasikan) kepada para guru sebagai peserta pelatihan agar kelak dapat diterapkan kepada para peserta didik. Sasarannya tentu saja agar para guru dapat mengembangkan pedagogi kreatif dalam proses pembelajaran dengan menerapkan e-literasi. Adapun pelaksanaan pedagogi kreatif melalui penerapan e-literasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Penerapan E-literasi

<i>Pedagogi Kreatif</i>	<i>Pedagogi Kreatif</i>	<i>Pedagogi Kreatif</i>	<i>Penerapan e-literasi</i>	<i>Implementasi Kegiatan Pelatihan</i>
Mengajar Kreatif	Mengajar untuk membangun kreativitas	Pembelajaran kreatif		
1. Guru diberikan	Guru diberikan kesempatan	Guru mengeksplorasi	Mengembangkan literasi informasi	- Kelompok kerja sesuai

tugas mengajar menggunakan strategi “Taxonomy Bloom” pada pelajaran sesuai yang diampu.	untuk menggunakan kompetensi yang dimiliki untuk mengembangkan atau menciptakan kreativitas dalam proses pembelajaran sesuai pelajaran yang diampu.	sumber pembelajaran yang kreatif dalam mendukung proses pembelajaran	dengan menerapkan e-literasi berupa video, YouTube, Aplikasi edukatif yang sesuai sebagai bahan ajar.	Mata pelajaran yang diampu. - Diskusi - Presentasi strategi masing-masing.
2. Guru diberikan tugas mengajar menggunakan metode “ <i>Project-based Learning</i> ” pada pelajaran sesuai yang diampu.	Guru diberikan kesempatan untuk menggunakan kompetensi yang dimiliki untuk mengembangkan atau menciptakan kreativitas berupa proyek-proyek kreatif dalam proses pembelajaran sesuai pelajaran yang diampu.	Guru mengeksplorasi sumber pembelajaran yang kreatif dalam mendukung proses pembelajaran.	Mengembangkan literasi informasi melalui proyek pembelajaran dengan menerapkan e-literasi berupa video, YouTube, Aplikasi edukatif yang sesuai sebagai bahan ajar.	- Kelompok kerja sesuai Mata pelajaran yang diampu. - Diskusi. - Mengupload proyek - Presentasi proyek masing-masing Mapel.
3. Guru diberikan tugas mengajar menggunakan strategi “Taxonomy Bloom” pada pelajaran sesuai yang diampu.	Guru diberikan kesempatan untuk menggunakan kompetensi yang dimiliki untuk mengembangkan atau menciptakan kreativitas dalam proses pembelajaran sesuai pelajaran yang diampu.	Guru mengeksplorasi sumber pembelajaran yang kreatif dalam mendukung proses pembelajaran	Mengembangkan literasi informasi dengan menerapkan e-literasi berupa video, YouTube, Aplikasi edukatif yang sesuai sebagai bahan ajar.	- Kelompok kerja sesuai Mata pelajaran yang diampu. - Diskusi - Presentasi strategi masing-masing.
4. Guru diberikan tugas mengajar menggunakan metode	Guru diberikan kesempatan untuk menggunakan kompetensi yang dimiliki untuk mengembangkan	Guru mengeksplorasi sumber pembelajaran yang kreatif dalam mendukung	Mengembangkan literasi informasi melalui proyek pembelajaran dengan menerapkan e-literasi berupa	- Kelompok kerja sesuai Mata pelajaran yang diampu. - Diskusi - Mengupload

	“ <i>Project-based Learning</i> ” pada pelajaran sesuai yang diampu.	atau menciptakan kreativitas berupa proyek-proyek kreatif dalam proses pembelajaran sesuai pelajaran yang diampu.	proses pembelajaran.	video, YouTube, Aplikasi edukatif yang sesuai sebagai bahan ajar.	proyek - Presentasi proyek masing-masing Mapel.
5.	Guru diberikan tugas mengevaluasi strategi maupun proyek pada pelajaran sesuai yang diampu.	Guru diberikan kesempatan untuk menggunakan kompetensi pedagogi yang dimiliki untuk mengembangkan, mendisain, mengevaluasi kreativitas dalam proses pembelajaran sesuai pelajaran yang diampu.	Guru mengeksplorasi sumber pembelajaran yang kreatif dalam mendukung proses pembelajaran.	Mengembangkan literasi informasi melalui proyek pembelajaran dengan menerapkan e-literasi berupa video, YouTube, Aplikasi edukatif (Quizziz, PPT interaktif, Powton, Canva, dll.) yang sesuai sebagai bahan evaluasi.	- Kelompok kerja sesuai Mata pelajaran yang diampu. - Diskusi. - Mengevaluasi tugas 1 & 2. - Presentasi evaluasi berupa penilaian Mapel masing-masing. (Pendidikan, 2019)

Discussion

Dari kegiatan pelatihan di atas pengembangan pedagogi kreatif melalui penerapan e-literasi dalam komunitas guru PAUD Depok merupakan modal dasar yang kuat bagi bagi penyebaran literasi digital, karena komunitas menjadi ruang diskusi dan berbagi pengalaman kreativitas pedagogi yang lebih variatif, baik model maupun media pembelajaran. Penerapan proses pedagogi kreatif mendorong guru lebih kreatif dan inovatif di dalam proses pembelajaran. Seperti penelitian yang di lakukan oleh Rita Marlina, dkk (2018), guru melakukan inovasi melalui tindakan untuk menghasilkan ide baru, cara-cara ataupun obyek sebagai sesuatu yang baru dalam pembelajaran. Pendapat serupa oleh (Marlana et al., 2018) inovasi dan kreativitas guru dimulai atau ditingkatkan melalui produk, proses, dan layanan dalam pembelajaran yang terdiri dari indikator a) ide-ide baru, b) program baru, c) layanan, d) metode baru, e) kreasi baru, f) aplikasi baru.

Pemberdayaan pelatihan melalui komunitas guru merupakan proses peningkatan kapasitas seseorang atau kelompok dalam menentukan pilihan guna melakukan aksi atau output yang diinginkan. Melalui kegiatan pelatihan ini para guru PAUD mampu mengekspresikan suatu gagasan atau opini melalui akses ke berbagai e-literasi, seperti beberapa *platform* edukasi antara lain: *Quizzis*, PPT interaktif, pembuatan *video* animasi melalui *Canva* atau *Powtoon*, dan lainnya.

Para guru memahami konsep representasi media dalam menyampaikan materi pembelajaran secara kontekstual dan kreatif. Selain itu, proses kreasi teks media secara aktif dan kreatif ditunjukkan melalui kerja proyek dengan hasil yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran dari buku teks berubah dengan adanya peluang baru yaitu menerapkan e-

literasi sesuai dengan kreativitas masing-masing guru. Hal ini menjadikan suatu pembiasaan baru bagi para guru dalam meningkatkan pedagogi kreatif mereka dengan menggunakan media digital sebagai media literasi dan edukasi.

Upaya mengembangkan pedagogi kreatif melalui penerapan e-literasi juga membangun kesadaran menggunakan media secara kritis dengan melibatkan komunitas untuk praktik langsung atau *learning by doing*. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan pelatihan penerapan e-literasi dalam mengembangkan kemampuan pedagogi kreatif guru menunjukkan keaktifan dan pemahaman pedagogi kreatif dalam pembelajaran, serta penerapan e-literasi melalui praktik langsung aplikasi maupun penggunaan platform digital edukatif dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan inovatif serta potensi mereka sebagai guru yang multi peran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurheffi Dewita, kemampuan literasi digital sangat berperan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran daring (Dewita, 2021). Lagi pula, penerapan e-literasi dalam mengembangkan pedagogi kreatif guru sebagai media digital yang menginformasikan (*to inform*), mengedukasi (*to educate*), mengontrol (*to control*), dan menghibur (*to entertain*) menjadi pilihan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan sumber belajar e-literasi, seperti: video menarik dan edukatif, *You Tube*, presentasi animasi dari berbagai aplikasi, film, menunjukkan pengembangan pedagogi kreatif yang menghasilkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan edukatif. Lagipula, pembelajaran pedagogi kreatif mampu menstimulasi kreativitas guru dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap kreatif yang menyeluruh dengan kondisi lingkungan sebagai hasil belajar maupun penilaian, baik dalam bentuk proyek atau kinerja para guru dan siswa.

CONCLUSION

Kemampuan literasi digital yakni mampu memanfaatkan teknologi dan informasi dengan menggunakan media digital dalam berbagai aspek dalam dunia pendidikan (Ahsani et al., 2021). Melalui pengalaman empiris, para guru sebagai anggota komunitas dapat mengembangkan kemampuan pedagogi kreatif mereka melalui penerapan e-literasi yang variatif dalam bentuk tugas maupun proyek yang kreatif. Pemberdayaan pelatihan edukatif melalui komunitas mampu mengembangkan kapasitas maupun kreativitas guru, baik perorangan maupun kelompok dalam mengembangkan kompetensi pedagogi kreatif. Praktik langsung atau *learning by doing* dengan menggunakan media-media kreatif e-literasi dan edukatif seperti *You Tube*, *Power Point Interaktif*, *video animasi*, maupun media *audio visual* lainnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kreatif dan inovatif serta aktual. Selain itu, guru mampu mengubah kebiasaan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran kreatif melalui e-literasi.

ACKNOWLEDGEMENT

Terima kasih kepada LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) Universitas Indraprasta PGRI dan para guru PAUD di Depok yang telah mendukung kegiatan penelitian ini.

REFERENCES

- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, E. L., Ningsih, W. N. A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). PENGUATAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR INDONESIA DEN HAAG. *Elementary School*, 8(2), 228–236.
- Anggraeni, A. D. (2018). Kreativitas Guru PAUD dalam Mengembangkan Literasi Dwibahasa melalui Media Sosial Blog di Kecamatan Limo dan Cinere. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 193. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v9i2.1530>
- Ani, Y. (2021). Pelatihan guru-guru PAUD dalam mengembangkan kompetensi pedagogi. *Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19, March*, 719–726.
- Apandi, A. (2020). Strategi Peningkatan Kompetensi Aparatur Sipil Negara Melalui Peningkatan E-Literasi dan Edukasi Kebijakan Publik. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 27–36. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v14i1.608>
- Dewita, N. (2021). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Eksponen*, 11(1).
- Marliana, R., Istiadi, Y., & Suhardi, E. (2018). Hubungan Antara Budaya Organisasi Dan Kompetensi Pedagogik Dengan Keinovatifan Guru. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 636–645. <https://doi.org/10.33751/jmp.v6i2.790>
- Pendidikan, T. P. P. (2019). Panduan Penilaian Kinerja (Performance Assessment). In *Kemdikbud*.
- Pentury, H. J. (2018). Pengembangan Literasi Guru PAUD Melalui Bahan Ajar Membaca, Menulis dan Berhitung Di Kecamatan Limo dan Cinere. *DIKEMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.32486/jd.v1i1.167>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna & Maulidah. (2020). *Pedagogi Kreatif Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: Rosda
- Yuliaratiningsih, M. S., & Setiaty, T. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru Paud Dalam Mengembangkan Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v3i1.10325>
- Y, L. (2011). *Fostering Creativity Through Education. A Conceptual Framework of Creative Pedagogy*. Creative Education 2 No. 3.