

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Kebiasaan berpikir kreatif atau dikenal dengan istilah *Creative Habits of Mind* dapat dikatakan sebagai kemampuan tertinggi manusia. Istilah ini banyak diperkenalkan oleh Costa & Kallick (1985; 2000, 2008), Marzano (1992) dan juga Lucas et.al (2022; 2016) dan kemudian menjadi dasar dalam penelitian, penemuan serta pengembangan kebiasaan berpikir kreatif yang dibutuhkan manusia hingga saat ini. Sebagai salah satu kemampuan yang dikategorikan sebagai kemampuan tertinggi manusia, kebiasaan berpikir kreatif inilah yang menjadi indikasi kecerdasan seorang manusia. Hal ini dikarenakan kebiasaan berpikir kreatif didefinisikan sebagai kemampuan melihat berbagai kemungkinan alternatif pola perilaku atau beragam tindakan produktif yang dimiliki seorang manusia cerdas ketika mereka dihadapkan pada permasalahan dan mampu dengan mudah menemukan berbagai macam kemungkinan pemecahan masalahnya (Costa & Kallick, 1985; 2000; Marzano, 1992; Sumartini, 2022; Susanti, 2014, 2015; Supardan, 2019; Susanti & Arifin, 2022; Lucas et.al, 2016; 2022; Fletcher et al., 2023). Fletcher et.al (2023) mengemukakan bahwa kebiasaan berpikir kreatif adalah perilaku kognitif yang memungkinkan individu mesinergikan otak kiri (intelektual) dan otak kanan (emosional) untuk berpikir secara divergen. Penelitian-penelitian di atas juga menyimpulkan bahwa kebiasaan berpikir kreatif adalah kemampuan intelektual yang telah menetap lama, bersifat konsisten, mengarah pada kecenderungan respon atas stimulus yang berulang sehingga manusia mampu secara kompeten dan dalam menemukan berbagai kemungkinan pemecahan masalah dengan mudah dan mendorong pada pencapaian kesuksesan individu.

Kebiasaan berpikir kreatif dapat dikatakan level tertinggi dari manifestasi nilai kemampuan berpikir kreatif dan kreativitas pada manusia. Jika merujuk pada pemikiran Guilford ketiga konsep tersebut tidak dapat dipisahkan. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa produk, proses atau bahkan ide. Sedangkan berpikir kreatif adalah proses mental

kognitif ketika manusia menghasilkan ide untuk melahirkan sesuatu yang baru. Sementara itu kebiasaan berpikir kreatif adalah serangkaian kemampuan berpikir kreatif yang telah menetap, terlatih dan menjadi pola perilaku yang konsisten dalam berpikir divergen ketika manusia dihadapkan pada masalah untuk dipecahkan. Kajian mengenai ketiganya bukanlah suatu yang baru. Hampir mendekati tujuh dekade berbagai studi sistematis telah dilakukan. Lebih dari setengah abad yang lalu, Guilford (1950; 1957; 1967; 1968; 1973; 2017) berbicara tentang progres kurangnya minat untuk mempelajari kreativitas sebagai salah satu aspek terpenting dari kemampuan intelektual manusia.

Kini berpikir kreatif menjadi salah satu keterampilan abad 21 dan semakin diperhitungkan untuk dijadikan sebagai salah satu kompetensi lulusan yang wajib dicapai melalui proses pendidikan (Agaoglu & DemIr, 2020; Care et al., 2012; Griffin et al., 2012; Kautz et al., 2014; P21, 2009, 2019). *Future of Jobs Report* dari World Economic Forum (2016); dan OECD (Howells, 2018) juga telah menetapkan berpikir kreatif sebagai satu keterampilan masa depan pada urutan tertinggi dari 10 *top skills*. Tidak heran ketika berpikir kreatif menjadi satu dari 6C (*Critical thinking, Collaboration, Creative thinking, Character education, Citizenship* dan *Communication*) yang harus diintegrasikan kedalam pembelajaran berbasis keterampilan (*skill based education*) di abad 21 ini, termasuk di Indonesia. Pengembangan keterampilan berpikir kreatif kini bahkan secara eksplisit tertulis sebagai bagian dari *output* kurikulum hampir di seluruh dunia. Dalam tataran lebih tinggi, sebagai keterampilan puncak, mengembangkan keterampilan berpikir kreatif manusia menjadi kebiasaan yang menetap maka seharusnya menjadi agenda yang paling pokok berikutnya. Karena hal tersebut akan berdampak pada lahirnya pola perilaku intelektual manusia yang divergen dalam menemukan berbagai kemungkinan pemecahan masalah dan akan berpengaruh pada pencapaian kesuksesan manusia itu sendiri.

Menurut Supardan (2019) pengembangan kebiasaan berpikir kreatif ini bahkan hingga kini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Lebih jauh Supardan (2019) mengemukakan bahwa realitas pembelajaran di persekolahan yang ditemukan kini cenderung lebih menekankan kepada pengembangan kemampuan berpikir *konvergen* dengan menekankan pada satu

jawaban benar yang mutlak atas soal-soal yang diberikan. Sementara pengembangan kemampuan berpikir *divergen* sebagai wujud kemampuan berfikir kreatif masih jarang dilatih. Sebagaimana yang dinyatakan Guilford dalam pidato pelantikannya sebagai Presiden *American Psychological Association* (Munandar, 1995: 12), fenomena ini tidak hanya terjadi di Indonesia, melainkan juga terjadi di berbagai negara di dunia bahwa. Guilford menyatakan bahwa: “Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara baru”. Hal tersebut jelas mengindikasikan bahwa luaran praktik pendidikan baik di persekolahan ataupun di perguruan tinggi masih rendah dalam pengembangan kebiasaan berpikir kreatif peserta didiknya.

Fakta ini juga terlihat dari pembicaraan Ken Robinson (2006) di TED Talk *channel* dan kedua bukunya (Robinson & Aronica, 2015, 2016) tentang pentingnya sistem persekolahan yang mengembangkan kebiasaan berpikir kreatif peserta didik. Robinson (2006) mengungkapkan kalimat fenomenal dalam pembicaraannya di TEDTalk *channel* bahwa praktik pendidikan sekarang ini telah membunuh kreativitas. Tuduhannya ini tentunya didasari dengan berbagai argumentasi yang mengindikasikan tidak adanya ruang dalam pengembangan kreativitas di persekolahan seperti adanya penyeragaman dan stereotip bahwa ketika tidak seragam adalah bentuk pembangkangan; proses pendidikan yang memberikan hirarki pada mata pelajaran; anggapan bahwa literasi dan numerasi adalah urutan paling tinggi; di persekolahan bakat cenderung tidak dihargai, yang dihargai hanyalah kemampuan akademik; pengajaran dan pembelajaran harus tidak dilaksanakan secara kreatif dan berdiferensiasi seperti model pendidikan seorang professor yang tidak perlu sama, tidak perlu seragam, pendidikan menyesuaikan dengan bakat dan memberikan peluang pada pengembangan kreativitas dan kebiasaan berpikir kreatif. Sementara itu, di sisi lain Robinson mengemukakan bahwa harus diakui jika berpikir kreatif secara eksplisit disebutkan sebagai hasil yang diinginkan dari kurikulum nasional di seluruh dunia. Termasuk tujuan pendidikan Indonesia yang juga menyebutkan secara

eksplisit mengenai keterampilan berpikir kreatif sebagai salah satu keterampilan dari output pendidikannya (Supriatna & Maulidah, 2020).

Pada ranah perguruan tinggi dan lembaga pendidikan penghasil guru, urgensi pengembangan kebiasaan berpikir kreatif di persekolahan tidak disertai dengan pembekalan yang memadai bagi guru dan calon guru dalam mengembangkan kreativitas itu sendiri (Kivunja, 2014; Abdulla & Cramond, 2017; Howells, 2018; Cigerci, 2020). Padahal kebiasaan berpikir kreatif seorang guru akan berdampak pada gaya pedagogi baik pada pemilihan pendekatan pembelajaran, penciptaan lingkungan belajar kreatif maupun keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran serta pengembangan kreativitas peserta didik. Sementara itu, praktik pengembangan rancangan pembelajaran yang dilakukan pada pendidikan calon guru cenderung tidak memberikan kesempatan memadai bagi calon guru untuk mengembangkan keterampilan yang melibatkan kreatif-imajinatif peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada rendahnya kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru.

Mengutip dari (Allard, 2018; Cigerci, 2020; Craig & Deretchin, 2011; Egan, 2011; Kivunja, 2014, 2015b), program pendidikan guru turut menyumbangkan akar masalah dalam hal ini. Ini pula yang menjadi pokok pemikiran yang sebelumnya disampaikan baik oleh Supardan (2019) dengan mengutip pernyataan Guilford dalam pidatonya. Program pendidikan guru cenderung berfokus pada pengembangan keterampilan yang lebih mengarah pada hal-hal teknis bersifat formal dan kaku. Program pendidikan guru cenderung memberikan kesempatan yang tidak memadai bagi calon guru untuk mengembangkan keterampilan dalam cara mengembangkan keterlibatan kreatif-imajinatif peserta didik dalam pembelajaran, keterampilan konten kurikulum yang membentuk cerita, menemukan gambar afektif dalam konten kurikulum, dan menyebarkan humor di kelas. Sementara itu tuntutan tujuan pendidikan dan pembelajaran abad 21 diharuskan mencetak peserta didik dengan keterampilan kreatif, namun guru dan calon guru tidak terlatih dari pendidikan yang mengembangkan kreativitas dan kebiasaan berpikir kreatif. Pertanyaan yang cukup jauh untuk bertanya “bagaimana para guru atau calon guru berlatih mengembangkan pedagogi untuk pengembangan kreativitas peserta didik?” atau “bagaimana para guru atau calon guru berlatih mengukur kreativitas peserta didik?”. Pertanyaan dasar mengenai

“apakah mereka mengerti mengenai pendefinisian kreativitas, individu kreatif, dan pembelajaran kreatif serta seberapa kreatif diri mereka atau apakah mereka dapat dikategorikan sebagai calon guru dengan kebiasaan berpikir kreatif dalam mengembangkan pembelajaran?” adalah pertanyaan dasar yang harus terlebih dahulu dijawab.

Sejauh ini berbagai penelitian kreativitas, keterampilan berpikir kreatif dengan subjek peserta didik begitu banyak dan mudah ditemukan. Namun sesuai dengan kondisi permasalahan di atas, penelitian mengenai kebiasaan berpikir kreatif guru dan calon guru dikaitkan dalam peranannya sebagai pengembang pedagogi yang harus mengakomodasi pengembangan kreativitas masih sulit ditemukan (Cremin & Chappell, 2021; Maulidah & Amelia, 2022; Munandar, 2012; Supardan, 2019; Supriatna & Maulidah, 2020). Dengan demikian bagi peneliti, menjadi sangat urgen untuk menemukan terlebih dahulu bagaimana kebiasaan berpikir kreatif calon guru lalu kemudian memikirkan bagaimana menumbuhkan kebiasaan berpikir kreatif mereka dalam pengembangan pedagogi yang mengakomodasi pengembangan kreativitas peserta didik.

Beberapa hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa tingkat kebiasaan berpikir kreatif guru akan berdampak pada pemilihan pendekatan pembelajaran, penciptaan lingkungan belajar kreatif, keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dan kreativitas peserta didik (Maulidah & Amelia, 2022; Ayyildiz & Yilmaz, 2021; Supriatna & Maulidah, 2020; Cigerci, 2020; Gunawan et al., 2017, 2019; Kettler et al., 2018; Khodabakhshzadeh et al., 2018; Wibowo et al., 2018; Wibowo & Saptono, 2018; Setiawan, 2017; Lee & Kemple, 2014). Penelitian-penelitian tersebut juga menunjukkan permasalahan dasarnya adalah tingkat kebiasaan berpikir kreatif guru yang masih dianggap kurang memadai sehingga membutuhkan berbagai *treatment* sebagai upaya pembinaan kebiasaan berpikir kreatif guru. Rendahnya hasil pengukuran kebiasaan berpikir kreatif calon guru tampak pada beberapa hasil penelitian (Maulidah & Amelia, 2022; Ayyildiz & Yilmaz, 2021; Akar & Coskun, 2020; Cheung et al., 2019; Gunawan et al., 2019; Wahyudi et al., 2019; Benedek et al., 2016; Lee & Kemple, 2014).

Hal ini juga terlihat dari hasil penelitian terkini Lucas dkk. (2022) mengenai pengembangan kebiasaan berpikir kreatif pada calon guru sekolah dasar di

Inggris. Hal ini dilakukan sebagai upaya mempersiapkan tahapan *pre-service* calon guru sekolah dasar agar mereka dibekali kemampuan mengembangkan gagasan pembelajaran yang kreatif secara percaya diri. Penelitian tersebut juga didasari pada indikasi rendahnya kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar dan kebutuhan akan upaya pengembangannya. Jika dirunut dari akar dasar permasalahannya, profil kebiasaan berpikir kreatif guru dan calon guru yang diindikasikan rendah banyak disebabkan oleh lingkungan yang tidak memberikan kesempatan pada berkembangnya kebiasaan berpikir kreatif mereka (Akar & Coskun, 2020; Akcanca & Ozsevgec, 2018; Araiku et al., 2020; Ayyildiz & Yilmaz, 2021; Kettler et al., 2018; Maulidah & Amelia, 2022). Lingkungan yang tidak memberikan ruang pengembangan kebiasaan berpikir kreatif guru dan calon guru yang dimaksud adalah kondisi perkuliahan atau pendidikan calon guru yang cenderung hanya mengajarkan hal-hal teknis, keseragaman dan iklim yang kurang mendukung pada pengembangan ide-ide baru dalam pengembangan pembelajaran. Berdasarkan penelitian-penelitian di atas juga diindikasikan bahwa lingkungan atau iklim perkuliahan pada pendidikan calon guru belum sepenuhnya mengakomodir iklim kreatif seperti keterlibatan, keterbukaan, keluwesan, mengusung perkuliahan dan pengembangan desain pembelajaran berbasis masalah kontekstual, dan mengambil resiko, adanya humor dan keceriaan dalam aktivitas perkuliahan serta belum adanya alokasi eksplorasi dan apresiasi pada ide-ide mahasiswa dalam proses perkuliahan. Perkuliahan pengembangan pembelajaran pada mahasiswa calon guru masih dianggap terlalu fokus pada hal-hal teknis.

Setelah hampir tujuh dekade berbagai penelitian mengenai kreativitas memang telah banyak dikembangkan baik dalam hal pendefinisian, pengklasifikasian indikatornya serta pengukurannya. Namun bagaimana pengembangan kreativitas individu melalui pengembangan pengajaran dan pembelajaran kreatif tidak diajarkan secara memadai kepada guru dan calon guru (Cigerci, 2020; Kivunja, 2014). Guru sekolah dasar kini misalnya, sebagian besar guru dan calon guru merupakan *output* dari sistem pendidikan yang belum menekankan pengajaran, pembelajaran dan kreativitas. Jadi bagaimana bisa para guru dan calon guru tersebut bisa diharapkan untuk mengajarkan pembelajaran yang beorientasi pada pengembangan kreativitas dan memiliki kebiasaan berpikir

kreatif. Guru dan calon guru saja tidak dibekali pemahaman tentang sifat dan penilaian kreativitas serta perkuliahan yang mereka alami belum berorientasi sepenuhnya pada pengembangan kebiasaan berpikir kreatif mereka sendiri sebagai dasar-dasar utama untuk mengembangkannya.

Pengajaran kebiasaan berpikir kreatif baik pada peserta didik dan pada calon guru untuk melahirkan pembelajaran kreatif membuktikan bahwa kreativitas merupakan *nurtured skill* (keterampilan yang dapat diajarkan) bukan sekedar *natural talent* (bawaan). Beberapa penelitian terdahulu memang menyatakan bahwa kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif adalah bawaan, namun beberapa penelitian lain mutakhir menyatakan bahwa keduanya dapat diajarkan dan bahkan kebiasaan berpikir kreatif hanya akan ada jika dilatihkan secara konsisten. Jika kebiasaan berpikir kreatif dapat dilatih melalui proses pembelajaran yang konsisten, maka fungsi dan peran guru dalam mengajarkan atau menciptakan pedagogi yang memberikan ruang pada pengembangan kebiasaan berpikir kreatif menjadi urgen. Guru dan calon guru memiliki peranan penting baik secara positif maupun negatif dalam pengembangan potensi kreatif peserta didik sekolah dasar (Cigerci, 2020; Kamylyis et al., 2009, 2011; Kivunja, 2014; Robinson & Aronica, 2016; Supriatna & Maulidah, 2020; Maulidah & Amelia, 2022). Kreativitas dan peserta didik kreatif akan terlahir dari “guru kreatif” dan “proses pembelajaran yang kreatif” (Y. Lin, 2014; Y. S. Lin, 2011). Dengan demikian jika guru dan calon guru memiliki kebiasaan berpikir kreatif yang baik maka akan tercipta pedagogi dan praktik pembelajaran kreatif yang mendorong pada pengembangan kreativitas, keterampilan berpikir kreatif dan pengembangan kebiasaan berpikir kreatif peserta didik. Untuk mewujudkan kedua unsur di atas komponen utamanya adalah “guru” yang memiliki kebiasaan berpikir kreatif. Guru dengan kebiasaan berpikir kreatif akan mampu menyusun pedagogi yang mengakomodasi pengembangan kreativitas peserta didik. Namun akar dasar masalahnya adalah: apakah para guru/calon guru melalui program pendidikannya telah dibekali dengan memadai untuk pengembangan kreativitas dan kebiasaan berpikir kreatif mereka dalam menciptakan gagasan pembelajaran?

Selama ini pendidikan calon guru terlalu berfokus pada aktivitas menyeragamkan peserta didik dan guru pada standar-standar pengetahuan tertentu

(Supardan, 2019). Ruang kelas dan guru yang mengelolanya seringkali terfokus pada konformitas bahkan sejak dulu kala (Dacey & Lennon, 1998; Hallman, 1967). Hal ini juga terjadi pada perkuliahan program pendidikan guru. Pada mata kuliah pengembangan pembelajaran seringkali perkuliahan hanya berfokus pada pembekalan kemampuan teknis, tidak memberikan ruang pengembangan gagasan pembelajaran yang baru, unik dan bermakna. Akibatnya luaran mata kuliah hanya berfokus pada gagasan-gagasan pembelajaran yang sifatnya konformitas pada standar kompetensi tersedia yang sifatnya kaku dan tidak berani tampil beda. Mahasiswa cenderung menghasilkan pengembangan gagasan pembelajaran yang umum atau biasanya dilakukan, tidak berani menciptakan cara-cara baru yang lebih khas dan sangat personal. Pernyataan-pernyataan temuan di atas merupakan temuan penelitian terdahulu pada penelitian kebiasaan berpikir kreatif Maulidah dan Amelia (2022). Akibatnya tidak heran ketika luaran pengembangan gagasan pembelajaran/gagasan pengembangan pedagogi yang dihasilkan mahasiswa calon guru yang mengembangkan kegiatan belajar bersifat *time slotted* dengan cara-cara yang seragam bukan *on demand*. Terlanjur menjadi stereotif bahwa adalah hal tabu bagi guru untuk menciptakan gaya mengajar yang tidak biasa, semuanya harus terpaku pada kurikulum yang harus dikejar untuk diajarkan secara tuntas sesuai urutan (Supriatna & Maulidah, 2020). Akhirnya praktik pedagogi yang kreatif akan sulit ditemui pendidikan calon guru terbiasa mengembangkan gagasan pembelajaran yang cenderung berfokus pada tujuan *learning for school* bukan *learning for life*, mengajarkan pada kepatuhan dan keseragaman berpikir.

Praktik ini juga ditemukan pada penyelenggaraan program pendidikan bagi calon guru. Program pendidikan bagi calon guru juga harus berkembang menyesuaikan untuk menciptakan calon guru yang memiliki kebiasaan berpikir kreatif. Merujuk pada Guilford dalam Munandar (1977, 2012) dan Supardan (2019) menyatakan bahwa pengembangan kreativitas dan kebiasaan berpikir kreatif memang belum secara formal diajarkan pada pendidikan formal baik di lingkup pendidikan dasar dan menengah maupun pendidikan tinggi. Mereka juga mengemukakan bahwa anggapan stereotif yang terlanjur melekat bahwa mungkin terlalu kecil ketika harus memfokuskan pelatihan calon guru mengenai bagaimana caranya melibatkan “pengembangan kreativitas dalam pengembangan

pedagogi” sebagai produk ataupun capaian kompetensi luaran dari sebuah matakuliah. Namun demikian kenyataan dan tuntutan perubahan paradigma pembelajaran abad 21 ini menuntut pengembangan kreativitas. Perkuliahan pengembangan pembelajaran yang didapatkan calon guru di sekitar semester 4 (empat) ke atas misalnya, harus beradaptasi untuk memberikan ruang yang luas pada lahirnya gagasan-gagasan pedagogi kreatif. Berlatih menghubungkan gagasan pedagogi, konten materi, lingkungan dan peralatan pendidikan yang tersedia secara kreatif. Kegiatan perkuliahan tidak boleh bersifat *time slotted* namun bersifat *on demand* dengan merujuk pada kekinian dengan cara-cara yang tidak seragam dan *beyond the text* dan harus memberikan ruang terbuka pada eksplorasi ide yang berbeda serta adanya apresiasi dan dukungan pada ide-ide unik. Jika praktik di persekolahan yang disuguhkan pada calon guru saja sudah demikian adanya, maka *insight* yang mereka miliki mengenai pedagogi yang kreatif akan semakin terbatas. Perlu upaya ekstra untuk memantik lahirnya gagasan kreatif mereka dengan menghadirkan berbagai contoh pedagogi yang kreatif sehingga menunjang pada pengembangan kebiasaan berpikir kreatif mereka.

Pada penelitian Maulidah & Amelia (2022), ditemukan bahwa gambaran kebiasaan berpikir kreatif pada guru dan calon guru sekolah dasar dapat dikategorikan rendah dilihat pada hasil penelitian pendahuluan pada 10 calon guru sekolah dasar. Penelitian pendahuluan ini menggunakan instrument pengukuran kebiasaan berpikir kreatif dari Torrance dalam bentuk *Alternative Uses Task (AUT)*. *Alternative Uses Task* yang digunakan juga telah disesuaikan dengan mengambil pilihan-pilihan pada perangkat pedagogi atau perangkat pembelajaran yang dihubungkan dengan konten materi pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini untuk melihat kemampuan berpikir divergen dan kemampuan menghubungkan gagasan sebagaimana inti dari *Alternative Uses Task (AUT)* dari Torrance (1966). Tes ini juga menggambarkan bagaimana kebiasaan berpikir kreatif calon mahasiswa untuk menyebutkan alternatif fungsi perangkat pembelajaran, media, lingkungan pembelajaran serta gagasan mengajar. Kelancaran, keluwesan, originalitas dan bagaimana mahasiswa calon guru mengurai gagasan adalah profil kebiasaan berpikir kreatif mereka.

Hasil studi pendahuluan Maulidah & Amelia (2022), menunjukkan bahwa:

“kebiasaan berpikir kreatif pada sampel calon guru relatif rendah. Temuan tersebut terlihat pada jawaban 8 dari 10 guru/calon guru sekolah dasar ketika ditanya mengenai “bagaimana cara anda mengajarkan materi tentang: 1) jenis-jenis pekerjaan; 2) kenampakan alam dan budaya Indonesia; 3) sejarah Kartini di sekolah dasar?”. Delapan guru dan calon guru menunjukkan jawaban yang hampir serupa dengan mengandalkan cara mengajar *direct instruction, focus on fact and principles, content, time slotted* dan *text based*. Hanya dua guru dari 10 guru yang memberikan jawaban yang cukup berbeda”.

Hasil penelitian pendahuluan Maulidah & Amelia (2022) juga menunjukkan bahwa ketika calon guru diminta untuk menyebutkan *alternative uses* dari fungsi perangkat pembelajaran, media, lingkungan pembelajaran serta gagasan mengajar seperti fungsi kelas, meja, papan tulis, komputer, *Padlet*, *Youtube* dan pertanyaan “Menurut anda kelas dapat diubah menjadi apa untuk membuat peserta didik senang belajar?”. Jawaban responden menunjukkan bahwa “papan tulis adalah alat tulis untuk menjelaskan”. Bagi guru yang memiliki kebiasaan berpikir kreatif papan tulis bisa menjadi hal apapun seperti papan pencapaian, tablet besar, layar tancap dan jawaban unik lainnya. Kelas dapat berubah menjadi pasar, bioskop, kota besar, rumah makan, sawah, tempat pertunjukkan dan jawaban lainnya yang imajinatif dan menunjukkan *fluency, originality, flexibility* dan *elaboration* yang lebih tinggi.

Berdasarkan data tersebut, maka melalui penelitian ini, peneliti ingin merumuskan desain pembelajaran efektif untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar. Pengembangan desain pembelajaran dalam hal ini berupa seperangkat aktivitas yang memuat pemilihan berbagai cara-cara pembelajaran baru yang kreatif dengan melibatkan pemilihan dan penetapan model, pendekatan, strategi, metode, sumber dan alat belajar yang kemudian diramu dalam sebuah roda desain pembelajaran yang kemudian disusun dan diuji efektivitasnya dalam pengembangan kreativitas secara umum. Merespon kebutuhan tersebut, peluang pengembangan desain pedagogi untuk meningkatkan kebiasaan berpikir kreatif di Indonesia ini telah banyak tersedia. Pemerintah melalui kementerian menerbitkan kebijakan baru terkait merdeka belajar yang memungkinkan “merdekanya” pengembangan berbagai hal dalam pedagogi termasuk pengembangan kebiasaan berpikir kreatif. Kebijakan ini juga tentu

diharapkan dapat memberi peluang yang sebesar-besarnya bagi para guru dan calon guru untuk mengembangkan kebiasaan berpikir kreatif mereka melalui proses berlatih menciptakan pembelajaran kreatif sebagai upaya melahirkan peserta didik kreatif dan cakap dalam menghadapi tantangan abad 21. Menumbuhkan kreativitas peserta didik memerlukan kebiasaan berpikir kreatif guru dan calon guru untuk menciptakan pengajaran yang kreatif. Hanya guru dan calon guru yang memiliki kebiasaan berpikir kreatif yang mampu mewujudkannya. Hal tersebut yang kemudian mendorong lahirnya berbagai pedagogi baru, terutama pedagogi kreatif sebagai aspek penting dalam pembelajaran pada abad ini.

Istilah ‘Pedagogi Kreatif’ lahir dari pemikiran Vigotsky (Vygotsky, 1960; Connery et al., 2010; Lindqvist, 2003). Pemikirannya mengenai pedagogi kreatif ini dilandaskan pada teori belajar konstruktivisme yang didasarkan pada filsafat pendidikan humanisme. Pedagogi kreatif dimaksudkan untuk menciptakan pembelajaran yang memanusiakan manusia sehingga peserta didik secara mandiri mampu menggali sendiri potensi kreatifnya. Jika dirunut dari arti katanya, pedagogi ini memiliki arti praktik mendidik anak. Sedangkan menurut Dezuan & Jenikoff (2011, p. 264), pedagogi kreatif berarti penyusunan dan pelaksanaan kurikulum serta strategi pengajaran yang imajinatif dan inovatif di kelas sekolah dan pengembangan kapasitas kreatif peserta didik. Peneliti juga merujuk pedagogi kreatif yang dimaksud pada pengertian pedagogi kreatif Supriatna & Maulidah (2020) bahwa “pedagogi kreatif adalah perencanaan, penyelenggaraan kegiatan dan proses belajar mengajar yang imajinatif dan inovatif dalam kurikulum dan dalam strategi pembelajaran di dalam atau ruang kelas untuk pengembangan kreativitas peserta didik”. Dari kedua pengertian di atas, ‘peserta didik’ sebagai salah satu unsur pendidikan dapat dimaknai sebagai subjek didik termasuk di dalamnya mahasiswa.

Adapun tujuan dari pedagogi kreatif itu sendiri menurut Harris & De Bruin (2018) adalah memfasilitasi atau mendorong terjadinya *cognitive playfulness* pada peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga mereka aktif, trampil dan cakap atau cekatan dalam mencari tahu (*intelektual curiosity*) dan mengembangkan aspek imajinasi dan kreativitasnya.

Hal ini memungkinkan menjadi iklim terbaik dalam menstimulasi dan melatih dan mengembangkan kebiasaan berpikir kreatif. Demikian pula Supriatna & Maulidah (2020) juga menyatakan bahwa tujuan pedagogi kreatif adalah menghasilkan peserta didik yang belajar sesuai dengan minat, mampu mengenal potensi diri, menikmati kegiatan dengan menyenangkan, memanfaatkan imajinasi dalam mengembangkan cara belajarnya sendiri serta memecahkan masalah secara kreatif dengan cara yang berbeda. Begitu pula imajinasi guru tentang bagaimana proses belajar mengajar harus berlangsung merupakan kurikulum yang penuh dengan beragam rencana, ekspektasi keberhasilan belajar serta kecakapan yang harus dimiliki peserta didik. Dari ketiga pendapat di atas pada intinya pedagogi kreatif terkait dengan menciptakan kelas yang menyenangkan.

Adapun kriteria suatu pembelajaran dapat dikatakan menerapkan pedagogi kreatif jika memenuhi kriteria seperti yang dicantumkan dalam tujuan serta memenuhi unsur pedagogi kreatif. Terdapat 3 unsur yang harus dipenuhi dalam pedagogi kreatif yang peneliti maksud dalam penelitian ini yaitu adanya *Creative Teaching, Teaching Creativity and Creative Learning* (Lin, 2011; Lucas, 2001, 2019; Lucas & Spencer, 2017; Lucas & Spencer, 2018; Selkrig & Keamy, 2017). Sebuah pedagogi dapat memenuhi syarat dikatakan Pedagogi Kreatif jika terdapat pengajaran yang kreatif, pembelajaran kreativitas dan pembelajaran yang kreatif. Diperlukan desain yang matang untuk dapat menumbuhkan ketiganya serta mengukur ketercapaian pengembangan kreativitasnya secara akurat. Dan tokoh utama dalam pembuatan desain itu adalah “GURU” dan atau “CALON GURU”.

Menumbuhkan habituasi kreatif guru dalam mengembangkan dan mempraktikkan pedagogi kreatif memerlukan inspirasi sebagai modal dasar. Jika Piirto (2011, p. 43) menyatakan bahwa setidaknya ada Seven I’s yang dapat membantu seseorang menciptakan kreativitas yaitu: *Inspiration, Insight, Intuition, Incubation, Improvisation, Imagery, Imagination*. Ketujuh hal di atas dapat membantu pengembangan pedagogi kreatif dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai cara. Dibutuhkan pembelajaran yang dipersonalisasi dan dukungan guru secara individual dan menyesuaikan pada keragaman dan lingkungan peserta didik. Dalam konteks ini, kreativitas dan orisinalitas guru dan peserta didik akan sangat dihargai dan harus terus

ditingkatkan. Penciptaan kelas-kelas kreatif sesuai dengan tema-tema kegiatan akan mendukung terbentuknya kreativitas. Ruang kelas, kursi, bangku dan peralatan sederhana bisa diubah menjadi alat bantu untuk “pentas seni peran” para pelaku sejarah pada masa lalu. Guru kreatif tidak memerlukan laboratorium khusus untuk mensimulasikan konsep. Guru kreatif dapat menggunakan berbagai sarana lingkungan seperti halaman, taman sekolah, toilet, perpustakaan, sawah atau kebun dan sungai atau lingkungan alam lainnya yang ada di sekitar sekolah. Guru dengan kebiasaan berpikir kreatif tinggi juga biasanya menciptakan permainan-permainan kreatif dalam rangka mengasah dan menumbuhkembangkan kreativitas pada peserta didik dengan memanfaatkan lingkungan sekitar peserta didik (Supriatna & Maulidah, 2020). Dengan demikian, kata kuncinya adalah pendidikan kreatif melalui pedagogi (praktik mengajar) yang kreatif untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membatasi penerapan pedagogi kreatif yang dimaksud sebagai sebuah desain pembelajaran dengan melalui penggunaan teknologi digital untuk diujicobakan, divalidasi dan diukur efektivitasnya dalam menumbuhkan kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar. Pemilihan penggunaan teknologi digital pada batasan pengembangan pedagogi kreatif dalam penelitian ini didasarkan pada Peraturan Presiden No. 18 Tahun 2020 mengenai Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJM) 2020-2024 dan RPJM Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menekankan pada empat prioritas salah satunya adalah prioritas dalam pengembangan dan integrasi teknologi ke dalam praktik pendidikan. Begitu pula pemilihan teknologi digital didasarkan pada kebijakan dan tuntutan pembaruan keterampilan era edukasi 4.0 baik di seluruh dunia termasuk pendidikan di Indonesia.

Pemilihan penggunaan teknologi digital sebagai basis desain pembelajaran pedagogi kreatif dalam penelitian ini juga didasarkan pada penyesuaian karakteristik peserta didik dan mahasiswa calon guru yang cenderung *digital native*. Begitu pula penggunaan teknologi digital ini dipilih sebagai upaya pemenuhan tantangan masifnya perkembangan teknologi informasi pada abad ini yang ditandai dengan penggunaan *artificial intelligence*, *big data*, dan *internet of things*. Abad 21 adalah abad komputasi (Moore-Koomey) yang menjadi pemicu

diperlukannya literasi media dan teknologi sebagai kecakapan abad 21 (Trilling & Fadel, 2009). Teknologi digital juga merupakan satu hal yang harus diintegrasikan kedalam pedagogi abad 21 (Kivunja, 2014, 2015a, 2015b, 2015c, 2015d). Pemilihan basis teknologi digital juga didasarkan pada desain “Pedagogy Wheel, IT Tools” dari Carrington (2016). Beliau mengembangkan sebuah ‘pedagogy wheel’ atau roda pedagogi yang memuat berbagai alternatif penggunaan teknologi digital dalam mengembangkan pembelajaran untuk menumbuhkan aspek-aspek pengembangan kognitif Bloom.

Dalam penelitian ini yang menjadi kekhasan dan kebaruan adalah penggunaan teknologi digital dalam mengembangkan gagasan pembelajaran kreatif guna menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif. Dengan demikian teknologi digital juga harus digunakan secara kreatif dalam mengembangkan desain pembelajaran pedagogi kreatif. Salah satu unsur kebaruan dari penelitian ini adalah diciptakannya desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam bentuk roda pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dengan model *nested*. Roda pedagogi kreatif berbasis teknologi digital ini menempatkan poros pengembangan kebiasaan berpikir kreatif melalui berbagai alternatif pembelajaran kreatif dan penggunaan teknologi digital yang ditawarkan dalam roda pedagogi. Roda pedagogi kreatif ini telah disesuaikan baik gagasan pedagogi kreatif dan teknologi digitalnya untuk digunakan dalam pengembangan pembelajaran IPS SD.

Pengembangan gagasan desain pembelajaran pedagogi kreatif dalam penelitian ini akan diimplementasikan dengan menyesuaikan pada kurikulum 2013 untuk mata pelajaran IPS Sekolah Dasar dari kelas I sampai dengan kelas VI. Perincian tema, KI, KD IPS yang dianggap bersesuaian dan akan digunakan beserta jenjang kelas yang dimaksud dalam penelitian ini dapat dilihat secara lebih terperinci pada bab II disertasi ini. Pemilihan mata pelajaran IPS pada penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa calon guru yang mengampu mata kuliah pengembangan pembelajaran IPS serta disesuaikan dengan kemintan peneliti. Pemilihan mata pelajaran IPS juga dimaksudkan dalam pengembangan hasanah pengembangan pembelajaran IPS yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran IPS abad 21 (Bauml, 2016; Erol,

2021). Demikian pula pemilihan pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS ini juga didasarkan pada hasil penelitian terdahulu Yager (1990, pg. 199) dalam Sapriya (2017) yang menyatakan bahwa terdapat korelasi positif dan pengaruh yang signifikan dari penggunaan ilmu pengetahuan, teknologi, yang disertai pelibatan kontekstual permasalahan sosial dan masyarakat terhadap pengembangan kreativitas di dalam pembelajaran IPS. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian lebih mengarah kepada kebiasaan berpikir kreatif atau dikenal dengan istilah *creative Habits of Mind* (CHoM). Kebiasaan berfikir kreatif yang dimaksud dalam hal ini merujuk pada indikator kebiasaan berpikir kreatif dari *CRL's five dimensional model of creative habits of mind* dari Lucas (2016) yang meliputi pengembangan dimensi kebiasaan berpikir kreatif: ingin tahu, imajinatif, kolaboratif, gigih, dan disiplin.

Berdasarkan fenomena permasalahan disertai hasil analisis kebutuhan dari berbagai kondisi urgensi perkembangan paradigma pendidikan di abad 21 dan berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan, peneliti berasumsi bahwa pentingnya dilakukan sebuah penelitian pengembangan yang menghasilkan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital yang dapat direkomendasikan untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar. Dengan memperhatikan dan mendasarkan pada berbagai penelitian terdahulu, peneliti juga beropini bahwasannya desain pedagogi kreatif berbasis teknologi digital ini juga merupakan sebuah *novelty* yang dapat melengkapi dan memperbaharui penelitian terkait pengembangan pedagogi kreatif beserta pengembangan kebiasaan berpikir kreatif dalam praktik pendidikan secara luas.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar?”. Dari rumusan permasalahan utama di atas, berikut peneliti jabarkan dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian di bawah ini.

1. Bagaimana gambaran profil kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar dalam pengembangan pembelajaran IPS SD?
  - a. Bagaimana profil proses kreatif (*creative process*) atau potensi kreatif, pribadi kreatif (*creative person*), produk kreatif (*creative product*) dan profil lingkungan kreatif (*creative press*) calon guru sekolah dasar dalam pengembangan pembelajaran IPS SD?
  - b. Bagaimana profil Karakteristik Mahasiswa Calon Guru didasarkan pada faktor yang mempengaruhi kreativitas individu?
  - c. Bagaimana profil kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar terkait tingkat penguasaan pedagogi dalam pengembangan pembelajaran IPS SD?
2. Bagaimana kebutuhan mahasiswa calon guru sekolah dasar untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatifnya dalam mengembangkan pembelajaran IPS SD?
  - a. Bagaimana konteks kurikulum mata kuliah pengembangan pembelajaran IPS SD dan kurikulum IPS SD?
  - b. Bagaimana kondisi praktik perkuliahan mata kuliah pengembangan pembelajaran IPS SD pada calon guru sekolah dasar?
  - c. Bagaimana lingkungan pengembangan pembelajaran IPS SD yang kondusif dalam memfasilitasi penstimulasian kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar?
3. Bagaimana rancangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pengembangan pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar?
4. Bagaimana pengembangan rancangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar?
5. Bagaimana implementasi desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar?

6. Bagaimana efektivitas desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pengembangan pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran secara komprehensif mengenai pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan mengenai data profil kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar terutama dalam pengembangan pembelajaran IPS SD.
2. Mendeskripsikan mengenai data kebutuhan dalam mengembangkan pembelajaran IPS SD yang menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif mahasiswa calon guru sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan rancangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pengembangan pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar
4. Mendeskripsikan mengenai pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar.
5. Mendeskripsikan mengenai implementasi desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar.
6. Mengukur efektivitas desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pengembangan pembelajaran IPS untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis dan juga praktis. Secara teoritis penelitian ini adalah diharapkan memberikan sebagai berikut:

Neni Maulidah, 2023

*PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN PEDAGOGI KREATIF BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENSTIMULASI KEBIASAAN BERPIKIR KREATIF CALON GURU SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Memperluas dan memperkaya khasanah keilmuan dan dijadikan salah satu alternatif implementasi desain pembelajaran pedagogi kreatif untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif guru dan calon guru sehingga tercipta implementasi pedagogi kreatif lainnya yang menumbuhkan kreativitas peserta didik sekolah dasar secara umum.
2. Menjadi pertimbangan dan sumber informasi untuk penelitian selanjutnya serta praktik pendidikan terutama dalam kajian pedagogi kreatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar serta pengembangan kreativitas.
3. Menghasilkan desain pembelajaran yang terbukti valid, praktis dan efektif melalui penelitian yaitu desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital yang digunakan untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif.

Adapun manfaat praktis penelitian ini dapat dilihat dari sudut pandang pemangku kebijakan, LPTK guru sekolah dasar, sekolah dasar, guru dan calon guru sekolah dasar serta peserta didik sebagai berikut:

1. Pemangku kebijakan
  - a. Memberikan dasar empirik dan ilmiah dalam menentukan kebijakan pembinaan dan pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif, kreativitas dan kebiasaan berpikir kreatif guru, calon guru dan peserta didik di sekolah dasar.
  - b. Memberikan dasar empirik dan ilmiah implementasi pengembangan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital di sekolah dasar.
  - c. Memberikan dasar empirik dan ilmiah dan penguatan dalam menetapkan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital sebagai salah satu alternatif implementasi merdeka belajar dan pembelajaran abad 21 serta kurikulum 2013 dan atau kurikulum merdeka dengan pendekatan personal dan saintifik.
2. LPTK guru sekolah dasar
  - a. Memberikan dasar empirik dan ilmiah untuk pengembangan kurikulum yang sesuai terkait pembekalan kemampuan pedagogis calon guru sekolah dasar.

- b. Memberikan dasar empirik dan ilmiah dalam pengembangan profesional calon guru yang memiliki kemampuan dalam pengembangan pembelajaran kreativitas dan kebiasaan berpikir kreatif serta pengembangan desain pembelajaran kreatif berbasis teknologi digital.
3. Sekolah Dasar
  - a. Memberikan dasar empirik dan ilmiah untuk mengembangkan desain pembelajaran pedagogi kreatif dan kelas-kelas kreatif yang ramah dalam pengembangan kreativitas dan kebiasaan berpikir kreatif peserta didik.
  - b. Memberikan dasar empirik dan ilmiah untuk memberikan keleluasaan bagi guru dalam mengembangkan kegiatan belajar yang *on demand* dengan cara-cara yang variatif dan berfokus pada tujuan *learning for life*.
  - c. Memberikan dasar empirik dan ilmiah untuk menjadikan desain pembelajaran pedagogi kreatif sebagai alternatif dalam pengembangan kebiasaan berpikir kreatif peserta didik.
4. Dosen, guru dan mahasiswa calon guru sekolah dasar
  - a. Menjadi sarana belajar mahasiswa calon guru untuk menstimulasi kebiasaan berpikir kreatif dalam pengembangan pembelajaran, terutama pembelajaran IPS sekolah dasar.
  - b. Memiliki panduan praktik dalam pengembangan pembelajaran IPS dengan menggunakan desain pembelajaran pedagogi kreatif berbasis teknologi digital di sekolah dasar.
  - c. Memiliki alternatif gagasan dan menambah *insight* para guru dan calon guru dalam mengembangkan desain pembelajaran pedagogi kreatif lainnya dengan penggunaan basis lainnya dan atau platform teknologi digital lainnya sebagai upaya mengembangkan kreativitas peserta didik sekolah dasar.
  - d. Memiliki alternatif alat ukur yang valid untuk mengukur kebiasaan berpikir kreatif baik bagi guru, calon guru dan peserta didik di sekolah dasar.
5. Peserta didik
  - a. Merupakan media pengembangan kreativitas.

- b. Memberikan pengalaman pembelajaran IPS yang lebih bermakna, menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk belajar secara kreatif dengan cara-cara yang tidak biasa.
- c. Mendapatkan pembelajaran yang dipersonalisasi.
- d. Implementasi literasi media dan literasi teknologi.

### **1.5 Struktur Organisasi Penulisan**

Struktur organisasi penulisan penelitian pengembangan pedagogi kreatif berbasis teknologi digital dalam pengembangan pembelajaran IPS SD untuk menstimulasikan kebiasaan berpikir kreatif calon guru sekolah dasar terdiri atas beberapa bab. Bab I pendahuluan yang membahas tentang latar belakang, identifikasi permasalahan, merumuskan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan. Bab II kajian pustaka yang mengkaji tentang kajian teori yang berkaitan dengan Desain Pembelajaran Pedagogi Kreatif Berbasis Teknologi Digital, Kebiasaan Berpikir Kreatif dan Pembelajaran IPS di sekolah dasar serta trend penelitian yang relevan. Bab III metode penelitian yang membahas tentang desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, teknik analisis data, dan isu etik dalam penelitian. Bab IV memaparkan temuan dan pembahasan penelitian, kebaruan dari penelitian, luaran dan keterbatasan penelitian. Bab V memaparkan simpulan, implikasi, dan rekomendasi dalam penelitian.