



## Creativity and Innovation in Philosophy Learning: A Literature Study

Otto Mart Andreas<sup>1\*</sup>, Danny Philipe Bukidz<sup>2</sup>  
UPH Kampus Medan

**Corresponding Author:** Otto Mart Andreas [ottomart31@gmail.com](mailto:ottomart31@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Innovation, Creativity, Philosophy Learning

*Received :* 21 February

*Revised :* 24 March

*Accepted:* 27 April

©2023 Andreas, Bukidz: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

This research is a literature study that aims to dig up information related to creativity and innovation in teaching philosophy. Philosophy is a scientific discipline that requires critical and creative thinking, but teaching philosophy often feels monotonous and boring for some students. Therefore, this research wants to find various creative and innovative strategies that can be applied in teaching philosophy to make it more attractive and motivating for students. The method used in this research is literature study by collecting and analyzing various journal articles, books, and information sources related to creativity and innovation in teaching philosophy. The results of this study are expected to contribute to the development of more creative and innovative philosophy teaching strategies and to motivate students to learn philosophy better.

---

## Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran Filsafat : Sebuah Studi Pustaka

Otto Mart Andreas<sup>1\*</sup>, Danny Philipe Bukidz<sup>2</sup>

UPH Kampus Medan

**Corresponding Author:** Otto Mart Andreas [ottomart31@gmail.com](mailto:ottomart31@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Inovasi, Kreativitas, Pembelajaran Filsafat

*Received :* 21 Februari

*Revised :* 24 Maret

*Accepted:* 27 April

©2023 Andreas, Bukidz: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan studi pustaka yang bertujuan untuk menggali informasi terkait kreativitas dan inovasi dalam pengajaran filsafat. Filsafat merupakan disiplin ilmu yang membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif, namun seringkali pengajaran filsafat terasa monoton dan membosankan bagi sebagian mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini ingin menemukan berbagai strategi kreatif dan inovatif yang dapat diterapkan dalam pengajaran filsafat agar lebih menarik dan memotivasi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai artikel jurnal, buku, dan sumber informasi terkait kreativitas dan inovasi dalam pengajaran filsafat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan strategi pengajaran filsafat yang lebih kreatif dan inovatif serta memotivasi siswa untuk belajar filsafat dengan lebih baik.

---

## PENDAHULUAN

Kreativitas dan inovasi menjadi hal yang penting dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas filsafat. Meskipun kreativitas adalah kemampuan sentral manusia yang perlu dibina di Perguruan tinggi, namun penelitian tentang didaktika filsafat belum mengembangkan cara untuk melatih kreativitas secara sistematis (Hochstetter, 2022). Pendekatan yang digunakan didasarkan pada pemahaman bahwa kreativitas adalah kompetensi penting yang perlu dipromosikan dalam kelas filsafat.

Masalah kreativitas dalam praksis dialogis antara dosen dan mahasiswa merupakan tantangan dalam pengajaran filsafat di Perguruan Tinggi. Masalah kreativitas dalam praksis dialogis antara dosen dan mahasiswa merupakan hal yang sering menjadi tantangan dalam pengajaran filsafat di Perguruan Tinggi (Didaktik, 2009). Pendidikan filsafat seringkali dianggap sebagai mata kuliah yang kaku dan teoretis sehingga sulit untuk dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada kurangnya minat mahasiswa dalam mengikuti kuliah filsafat dan kesulitan dalam menerapkan pemikiran filosofis dalam konteks praktis.

Selain itu, kurangnya keterampilan kreatif pada dosen dan mahasiswa juga menjadi faktor yang mempengaruhi kualitas praksis dialogis (Hennessy & Davies, 2019; Levin & Wadmany, 2008). Dosen dan Mahasiswa seringkali menganggap filsafat sebagai subjek yang sulit, membosankan, dan hanya bergantung pada pemahaman teori (Entwistle, 2013; Furinghetti & Pehkonen, 2002). Sehingga, mereka cenderung kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan lebih banyak menerima informasi secara pasif.

Kurangnya penelitian yang mendalam tentang hubungan langsung antara keragaman bentuk dialogis yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa dengan bentuk-bentuk ekspresi kreativitas yang digunakan dalam kelas filsafat. Selain itu, tidak ada penelitian yang menyajikan kerangka sistematis untuk melatih kreativitas dalam konteks pembelajaran filsafat, dan juga belum ada penelitian yang mengeksplorasi efektivitas metode pemikiran desain dalam mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran filsafat.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk memperkenalkan konsep-konsep filosofis dengan cara yang menarik dan aplikatif, serta membangun suasana kelas yang mendukung partisipasi aktif mahasiswa. Selain itu, pendekatan pengajaran yang mengutamakan keterampilan kreatif dalam berpikir dan berbicara perlu diterapkan. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan tugas-tugas kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah dan menghasilkan ide-ide baru.

Penggunaan metode dialogis yang inklusif dan terbuka juga dapat membantu dalam membangun praksis dialogis yang kreatif dan efektif. Guru dapat memperhatikan beragam bentuk dialogis yang digunakan mahasiswa dalam kelas dan meresponsnya secara positif, sehingga mahasiswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi lebih aktif.

Penelitian yang secara khusus memfokuskan pada integrasi pemikiran filosofis ke dalam pengajaran mata kuliah professional sangat kurang.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun banyak penelitian yang dilakukan tentang pengembangan kreativitas dan inovasi pada mahasiswa, namun belum ada penelitian yang secara khusus membahas tentang bagaimana pengembangan kemampuan berpikir filosofis dapat diintegrasikan ke dalam pengajaran mata kuliah profesional. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk membuktikan keefektifan metode ini dalam meningkatkan kemampuan inovasi dosen dan mahasiswa.

Dalam kesimpulannya, penting bagi pengajar filsafat untuk mengakui tantangan yang dihadapi dalam mengajarkan kreativitas dalam praksis dialogis antara guru dan mahasiswa. Dalam mengatasi tantangan tersebut, diperlukan upaya untuk membangun suasana kelas yang inklusif dan mendukung partisipasi aktif mahasiswa, serta menerapkan pendekatan pengajaran yang mengutamakan keterampilan kreatif dalam berpikir dan berbicara. Penulis mengajukan dua pertanyaan penelitian. *Pertama*, apa saja metode dan strategi pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran filsafat?. *Kedua*, Bagaimana pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran filsafat?.

Penulis akan mendefinisikan konsep kreativitas dan mengulas pemahaman kunci dari psikologi pendidikan dan psikologi pembelajaran, yang akan membantu untuk mengembangkan kerangka kerja untuk meningkatkan kreativitas di kelas filsafat. Pusat dari kerangka kerja ini adalah gagasan bahwa kreativitas hanya bisa diajarkan jika penggunaan jenis tugas kreatif dipersiapkan dengan fase memperoleh kompetensi dan pengetahuan filosofis yang khusus. Penulis kemudian akan berargumen bahwa tujuan ini dapat diimplementasikan dengan sangat baik melalui desain metode berpikir. Dalam konteks ini, jenis tugas yang mempromosikan pemikiran divergen menjadi sangat efektif. Penulis akan menggunakan empat contoh pembelajaran dalam kelas filsafat dengan menganalisis beberapa jurnal yang membahas kreativitas dapat dibina didalam kelas. Penulis akan memberikan dasar-dasar didaktika kreativitas untuk pendidikan filsafat

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Kreativitas*

Kreativitas merupakan konstruk yang kompleks dan beragam dalam pengertiannya. Salah satu definisi kreativitas yang umum dipahami adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai. (Kaufman & Sternberg, 2019). "Kreativitas" adalah istilah yang menakjubkan dan sering digunakan yang memunculkan berbagai asosiasi (Kenett et al., 2021). Untuk berpikir dengan produktif tentang kreativitas, penting untuk mulai dengan mengkarakterisasi fenomena ini lebih tepat. Untuk itu, penulis ingin menyajikan definisi kreativitas yang dapat dianggap sebagai standar dalam literatur, dan yang konsisten dengan konsep kreativitas yang digunakan dalam penelitian empiris (Kaufman & Sternberg, 2019). Namun, definisi ini saja tidak mencakup seluruh aspek dari kreativitas. Kreativitas bukan hanya tentang kemampuan menghasilkan ide atau produk baru, tetapi juga kemampuan untuk menghubungkan konsep dan ide yang sudah ada secara baru dan bermakna. Hal ini melibatkan kapasitas untuk berpikir di luar kotak,

menantang asumsi, dan menemukan solusi untuk masalah yang sebelumnya tidak dipertimbangkan. (Kozbelt, 2019)

Selain itu, kreativitas bukan hanya merupakan sifat individu, tetapi juga fenomena sosial dan budaya. Kreativitas dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perbedaan individu dalam kepribadian, proses kognitif, dan konteks sosial-budaya. (Westwood & Low, 2003) Oleh karena itu, penting untuk mengakui kompleksitas kreativitas dan mempertimbangkan beberapa dimensi dan faktor ketika mempelajari dan mengembangkan kreativitas dalam konteks pendidikan filsafat.

### *Inovasi*

Definisi kamus dari inovasi adalah pengenalan hal-hal, ide-ide, atau cara-cara baru untuk melakukan sesuatu (Biddiscombe & Usmani, 2018). Menurut (Mykhailyshyn et. al., 2019) menggambarkan pendekatan yang berbeda dalam interpretasi inovasi pendidikan dan inovasi dalam pendidikan. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa inovasi dalam pendidikan merupakan konsep yang lebih luas daripada inovasi pendidikan itu sendiri. Inovasi dalam pendidikan mencakup inovasi pendidikan, ilmiah dan teknologi, infrastruktur, ekonomi, sosial, hukum, administrasi, dan inovasi lainnya. Inovasi pendidikan dipahami sebagai prosedur atau metode kegiatan pendidikan yang berbeda secara signifikan dari praktik yang telah ditetapkan dan digunakan untuk meningkatkan tingkat efisiensi dalam lingkungan kompetitif. Inovasi pendidikan meliputi inovasi pedagogis, ilmiah dan metodologis, serta inovasi pendidikan dan teknologi.

Ketika berbicara tentang pendidikan tinggi, istilah "inovasi" dan "kewirausahaan" sering digunakan secara bergantian dalam praktik kurikuler dan hasil pembelajaran dan pengembangan yang terkait. Kontribusi dari (Swayne et. al., 2019) adalah untuk menelusuri literatur multidisiplin yang luas dan berkembang yang mencakup kedua topik tersebut untuk berargumen bahwa inovasi dan kewirausahaan tidak hanya konsep yang berbeda, tetapi juga bermain dalam konteks institusi pasca-sekunder dengan cara yang berbeda dan penting. (Song et. al., 2019) menelusuri pendidikan inovasi tentang konsep pelatihan, sistem kurikulum, fakultas, dan platform praktik inovasi dan kewirausahaan.

Berdasarkan situasi aktual di universitas-universitas di Guangdong, (Cheng et. al., 2019) menelusuri jalur optimisasi dari berbagai aspek konstruksi sistem pendidikan inovasi, tingkat spesialisasi tutor inovasi, pelatihan konotasi tim inovasi, dan pendidikan terbuka pelatihan inovasi. (Vincent-Lancrin et. al., 2019) menyajikan ringkasan temuan utama dari buku tersebut. (Vlies, 2020) mencakup dan mendokumentasikan fokus kebijakan negara-negara sebelum krisis coronavirus 2020. (Wang et. al., 2020) berfokus pada integrasi kedua hal tersebut, dari kebutuhan dan tindakan spesifik hingga rincian terperinci, dengan harapan memberikan beberapa ide kerja bagi personel yang terlibat dalam pekerjaan terkait, hanya sebagai referensi. Kontribusi dari (Chandra et. al., 2020) adalah untuk menyajikan tinjauan literatur tentang program pendidikan inovasi.

### Pembelajaran Filsafat

Seymour dan Walsh menyatakan bahwa para pendidik dalam memandang dan mengaplikasikan pembelajaran di kelas memiliki beberapa konsep pembelajaran dan pengajaran dalam penggunaannya. Ada beberapa teori pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran mata kuliah filsafat, di antaranya (Seymour-Walsh, 2019).

*Pertama*, Teori Konstruktivisme yaitu teori yang mengemukakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan refleksi. Dalam konteks pembelajaran filsafat, konstruktivisme dapat diterapkan dengan memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk membangun konsep dan pemahaman mereka sendiri tentang materi pembelajaran.

*Kedua*, Teori Kolaboratif yaitu teori yang menekankan pentingnya kerja sama dan interaksi antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran filsafat, teori kolaboratif dapat diterapkan dengan memfasilitasi diskusi dan debat antara peserta didik, serta mendorong mereka untuk berbagi pandangan dan argumen mereka. *Ketiga*, Teori Konstruktivisme sosial lebih menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan dalam pembentukan pengetahuan. Dalam pembelajaran filsafat, teori konstruktivisme sosial dapat diterapkan dengan memfasilitasi diskusi kelompok dan mendorong peserta didik untuk saling membangun pemahaman.

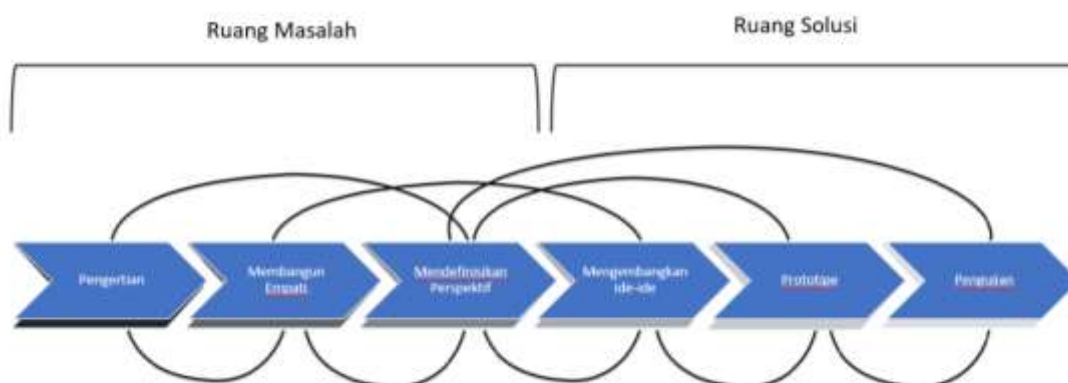
*Keempat*, Teori pembelajaran kognitif. Teori ini berfokus pada pemahaman tentang bagaimana peserta didik memproses dan mengorganisir informasi. Dalam pembelajaran filsafat, teori pembelajaran kognitif dapat diterapkan dengan memberikan materi pembelajaran secara terstruktur dan sistematis, serta mengajarkan peserta didik tentang cara berpikir kritis dan analitis.

Menurut (Hochstetter, 2022) dalam pembelajaran mata kuliah filsafat, penting untuk memilih dan menerapkan teori pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Kreativitas melalui tugas dan latihan yang tepat harus selalu berjalan seiring dengan penguasaan kompetensi terkait konten dan proses. Pandangan ini diilustrasikan melalui gambar 1 yang menggambarkan tentang ide inti dari kreativitas pengajaran dalam suatu kelas filsafat. Ini menimbulkan pertanyaan tentang jenis tugas dan latihan apa yang paling tepat untuk secara sistematis meningkatkan pemikiran kreatif.



**Gambar 1. Ide Utama dari Sebuah Pengajaran Kreatifitas dari Kelas Filsafat**

Kreativitas merupakan suatu proses mental dalam domain kognisi, menurut pemahaman umum dalam psikologi dan ilmu kognitif. Untuk menggambarkan proses ini secara lebih tepat, penulis menggunakan tiga kondisi umum yang digunakan dalam literatur kreativitas. Menurut konsepsi ini, kreativitas adalah (i) suatu proses mental yang disengaja, yang menghasilkan produk (ii) yang baru dan (iii) bernilai.



**Gambar 2. Enam tahap Desain Proses Berpikir (adaptasi dari feldhaus, et all, 2018)**

Satu metode yang telah mendapatkan perhatian yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir adalah "desain berpikir" (Feldhaus et al., 2018; Lee, 2018). Ini mengacu pada proses desain iteratif multi-tahap yang terdiri dari enam langkah (lihat gambar 2). Tiga langkah pertama dari proses ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman tentang ruang masalah. Pertama, ruang masalah dieksplorasi untuk memahami bentuk masalah, kemudian mencoba untuk mengambil perspektif dari (yaitu, berempati dengan) pihak yang berbeda yang terkena dampak oleh masalah, untuk menemukan kebutuhan dan minat mereka. Akhirnya, masalah didefinisikan dari perspektif yang lebih global. Pada tiga langkah selanjutnya, ruang solusi dikembangkan. Ini dimulai dengan brainstorming solusi yang mungkin untuk masalah. Berdasarkan ini, ide-ide yang paling menjanjikan dikembangkan lebih lanjut menjadi prototipe - baik prototipe material atau imajiner. Akhirnya, prototipe diuji untuk melihat apakah gagasan atau prototipe yang dikembangkan juga berfungsi dalam praktik.

Langkah keempat sangat penting untuk promosi kreativitas (Feldhaus et al., 2018). Langkah ini berkaitan dengan mengembangkan solusi baru untuk masalah yang diuraikan dengan secara eksplisit mengandalkan pemikiran kreatif. Untuk tujuan ini, berbagai teknik dan metode kreativitas telah diusulkan. Semua teknik ini mengatasi pemikiran divergen yang cepat dan bertujuan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide. Berbeda dengan teknik kreativitas tradisional, penggunaan teknik kreativitas dalam proses pemikiran desain berorientasi pada masalah dan diarahkan pada tujuan yang spesifik. Selain itu, dalam mengembangkan solusi baru untuk masalah, peserta diharuskan untuk mengandalkan kompetensi, keterampilan yang diperoleh, dan pengetahuan mereka dalam domain yang relevan. Oleh karena itu, metode

pemikiran desain memenuhi kriteria esensial yang penting untuk memulai proses pemikiran kreatif dan pembelajaran.

## METODOLOGI

Sebelum melakukan tinjauan sistematis, topik yang akan dipilih diidentifikasi terlebih dahulu (Xiao & Watson, 2019). Kemudian merumuskan pertanyaan penelitian dan mengidentifikasi kata kunci yang akan digunakan dalam pencarian referensi. Pendekatan sistematis melalui artikel tinjauan dilakukan untuk menentukan hubungan antara kreatifitas dan inovasi dalam pengajaran filsafat. Kriteria inklusi dari artikel yang digunakan adalah artikel yang termasuk dalam kategori artikel penelitian tentang masalah kreatifitas dan inovasi dalam pengajaran filsafat adalah artikel penelitian yang didapat dalam Google scholar (Anderson & Shattuck, 2012). Pencarian publikasi dilakukan pada database jurnal dengan kata kunci kreatifitas, inovasi, pembelajaran dan filsafat. Artikel yang memenuhi kriteria inklusi dikumpulkan dan diperiksa secara sistematis. Proses pencarian menemukan lima artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.

## HASIL PENELITIAN

Tahap awal adalah menilai kualitas artikel yang dipilih, dalam hal ini terdapat lima artikel yang telah dinilai baik. Pada proses pencarian melalui google scholar yang ditemukan tentang metode pembelajaran dalam Filsafat diperoleh lima artikel yang berkaitan tentang metode-metode tentang pembelajaran Filsafat. Selajutnya adalah tahapan analisis artikel penelitian dengan melakukan ekstraksi data dari masing-masing artikel dengan menganalisis informasi seperti penulis, riset objek, kerangka teoritis, metode, jumlah responden dan hasil yang diperoleh. Hasil ekstraksi data tersebut kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk tabel, yang disebut Tabel 1, sehingga dapat memberikan gambaran ringkas tentang informasi yang terdapat pada masing-masing artikel penelitian tersebut.

**Tabel 1. (Tabel Ringkasan dari 5 Artikel)**

Author (Year)	Research Objectives	Theoretical Framework	Methods	Participants	Key Findings
Setya Widyawati (2017)	Bertujuan menemukan kesenjangan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas untuk segera mengambil tindakan reflektif. Sinyal-sinyal kesenjangan tersebut segera dicatat sebagai sebuah temuan yang harus diatasi. Selain itu untuk	Teori Mind Map	Penelitian Tindakan Kelas.	34 Mahasiswa	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran metode ceramah "Teacher Center Learning" (TCL) tidak dapat dilakukan untuk Matakuliah Filsafat Ilmu. Model pembelajaran

	menemukan model, metode, strategi, dan materi pembelajaran yang efektif untuk matakuliah Filsafat Ilmu.				dengan penerapan mind map untuk sarana memudahkan belajar dan presentasi terbukti efektif. Alat evaluasi dengan model objective test/multiple choice tidak dapat digunakan di kelas Filsafat Ilmu yang menjadi objek penelitian.
Yahya Eko Nopiyanto, Septian Raibowo (2020)	Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah filsafat penjas dan olahraga.	Model pembelajaran jigsaw	Penelitian Tindakan Kelas.	45 Mahasiswa	Penerapan model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah filsafat penjas dan olahraga.
Mardiana, Yamanto Isa, Sulia Ningsih (2020)	Bertujuan mengembangkan bahan ajar untuk digunakan secara mandiri oleh mahasiswa karena unsur interaktif dan kemudahannya penggunaannya	Teori pengembangan Warsita dengan tahapan (1) perencanaan; (2) produksi; dan (3) evaluasi.	Research and Development	20 Mahasiswa	Bahan ajar interaktif berbasis multimedia teruji baik dan memiliki kelayakan untuk digunakan pada mata kuliah Filsafat Pendidikan.
Hardi Suyitno, Rochmad (2015)	Untuk mengembangkan perangkat pembelajaran Filsafat Matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dengan strategi berbasis kompetensi dan konservasi	model 4-D: Define, Design, Develop, Disseminate	Research and Development	34 Mahasiswa	Pembelajaran Filsafat Matematika yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif.

Muzdakir Muhlisin□ (2021)	Untuk mengembangkan metode pembelajaran pada Mata Kuliah Filsafat Pendidikan Islam dengan menggunakan Metode Aktif, Inovatif, Ngayomi, Efektif dan Menyenangkan (PAINEM)	Teori Inovasi	Studi Pustaka	Materi Perkuliahan akan disampaikan dengan kemasan dan penyampaian yang menarik disertai media pembelajaran yang variatif, atraktif, aplikatif dan aktual dengan berbasis teknologi.
---------------------------	--	---------------	---------------	--

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran mata kuliah Filsafat dengan metode ceramah tidak dapat dilakukan karena sifatnya yang *Teacher Learning Center* (Widyawati, 2017). Hal ini dapat dimengerti karena sifat dari materi ilmu filsafat yang abstrak dan teoretis akan membuat mahasiswa mudah menjadi bosan dan kehilangan fokus pada materi yang disampaikan oleh dosen. Lebih lanjut masih dalam penelitian yang sama, metode pembelajaran filsafat yang kreatif dan inovatif memberikan hasil yang signifikan pada mahasiswa. Metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian tersebut adalah metode *mind map* atau pemetaan pemikiran. Metode ini memudahkan mahasiswa untuk menguasai materi ilmu filsafat karena sifatnya yang *Student Learning Center*. Metode ini membawa pikiran mahasiswa menjadi lebih terarah dan fokus pada materi yang disajikan dan kemudian memudahkan mereka untuk mengingat dengan baik materi yang disajikan oleh dosen.

Nopiyanto dan Raibowo (2020) mempertegas perlunya kreativitas dan inovasi dalam metode pembelajaran filsafat melalui hasil penelitiannya yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta meningkatkan hasil pembelajaran pada mata kuliah filsafat (Nopiyanto & Raibowo, 2020). Model pembelajaran ini memberikan ruang yang besar bagi mahasiswa untuk menjadi aktif dan berani menyampaikan pikirannya serta memampukan mereka untuk bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan. Selain itu, model pembelajaran ini akan memfasilitasi sesama mahasiswa untuk saling bekerjasama dan berkolaborasi sehingga mereka mampu melihat perbedaan sudut pandang pemikiran satu dengan yang lain, dengan demikian memperkaya pemikiran mereka masing-masing.

Lebih lanjut dalam penelitian yang dilakukan oleh Mardiana dkk (2020) melakukan pengembangan bahan pembelajaran filsafat yang interaktif berbasis multimedia menunjukkan hasil bahwa bahan ajar tersebut teruji baik dan layak digunakan. Pembelajaran filsafat dalam penelitian ini juga bersifat *Student Learning Center*, dimana bahan ajar yang ada dapat diakses secara mandiri dan tampilan antarmukanya yang sangat menarik membuat mahasiswa tertarik

untuk mempelajari setiap materi filsafat yang disajikan (Mardiana et al., 2020). Kemudahan dan kemenarikan bahan ajar Filsafat yang bisa diakses secara mandiri membuat mahasiswa mau dan mampu menguasai setiap materi yang diberikan oleh dosen.

Penelitian untuk mengembangkan perangkat pembelajaran filsafat juga dilakukan oleh Suyitno dan Rochmad (2015). Penelitian ini mencoba mengembangkan perangkat pembelajaran Filsafat melalui pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dengan strategi berbasis kompetensi dan konservasi. Kreativitas dan inovasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini mengalihkan fokus pembelajaran dari dosen kepada mahasiswa. Mahasiswa dengan tipe yang berbeda dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang terlebih dahulu dimotivasi dan diberitahu tentang tujuan pembelajaran dan kemudian diberi struktur tugas yang jelas yang membuat mereka aktif belajar dan saling bekerjasama satu dengan yang lain. Pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi dan apresiasi kepada mahasiswa untuk membentuk kecakapan individu dan kepercayaan dalam diri mereka, serta mengajarkan agar lebih percaya dan menghargai orang lain (Suyitno & Rochmad, 2015). Dengan demikian mahasiswa lebih terbuka hati dan pikirannya kepada pembelajaran filsafat yang selama ini dipersepsi sebagai sesuatu yang rumit dan membosankan.

Penelusuran literatur ilmiah melalui studi pustaka dengan analisis deskriptif kualitatif dilakukan oleh Muhlisin (2021) untuk mengkaji kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran filsafat. Penelitian ini memberi usulan dengan pendekatan teori inovasi bahwa metode pembelajaran filsafat haruslah menggunakan metode yang aktif, inovatif, ngayomi, efektif dan menyenangkan (PAINEM). Wujud konkret dari usulan ini dihasilkan bahan pembelajaran filsafat berupa video pembelajaran, materi yang bisa diakses secara online (G-Drive), melakukan diskusi interaktif secara online atau onsite, dan mewajibkan mahasiswa membuat resume hasil dari pembelajaran (Muhlisin, 2021). Penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran agar kesan awal mata kuliah filsafat yang rumit dan membosankan menjadi sesuatu yang menarik untuk dipelajari.

Promosi kreativitas melalui tugas dan latihan yang tepat harus selalu berjalan seiring dengan penguasaan kompetensi terkait konten dan proses. Pandangan ini adalah ide inti dari didaktik kreativitas untuk mengajar filsafat. Ini menimbulkan pertanyaan tentang jenis tugas dan latihan apa yang paling tepat untuk secara sistematis meningkatkan pemikiran kreatif. Untuk menjawab ini, saya menyarankan agar kita mengacu pada perbedaan antara pemikiran divergen dan konvergen. Menurut definisi ini, pemikiran konvergen adalah pemikiran yang menganalisis dan mensintesis informasi, dan membuat penilaian dan keputusan berdasarkan evaluasi. Dengan demikian, kompetensi inti dalam filsafat teoretis (yaitu mengembangkan, menyajikan, menggambarkan, mempertanyakan, merekonstruksi, menganalisis, mengeksplorasi, dan mengevaluasi argumen dan masalah filsafat) dan kompetensi inti dalam filsafat/praktik etika (yaitu memahami emosi dan kepentingan orang lain, menganalisis dan merenungkan masalah moral, mengembangkan dan

mengevaluasi argumen filsafat, dan memberikan orientasi praktis dalam pertanyaan moral), seperti yang diuraikan di bagian 3, jelas masuk ke dalam ranah pemikiran konvergen. Sebaliknya, pemikiran divergen diperlukan untuk menghasilkan ide-ide baru, mengasosiasikan secara bebas, dan menemukan koneksi baru antara ide, hal, atau objek yang tidak terkait. Tugas dan latihan yang bertujuan untuk meningkatkan pemikiran divergen harus mendukung pemikiran dan penalaran bebas serta asosiasi dan pengembangan gagasan baru.

Beberapa penelusuran pustaka menemukan beberapa metode lain yang terlihat sangat berguna untuk kelas filsafat, metode tersebut adalah: *Brainstorming*, *SCAMPER*, *Attribute Listing*, dan *Design Thinking* (Hochstetter, 2022).

Brainstorming tentu saja adalah latihan yang paling umum dan terkenal untuk mempromosikan pemikiran divergen. Brainstorming dapat digunakan setiap kali sejumlah besar ide baru tentang suatu topik harus dikembangkan. Brainstorming terutama bertujuan pada kuantitas, bukan kualitas ide yang dikembangkan. Ini berarti bahwa ide-ide yang tidak cocok atau tidak berguna juga dikembangkan. Untuk membuat brainstorming lebih berorientasi pada tujuan, berbagai modifikasi telah disarankan. Misalnya, ada bentuk brainstorming terstruktur, seperti mind mapping, di mana ide-ide dapat dimasukkan ke dalam struktur tertentu selama proses pemikiran divergen (Hochstetter, 2022; Starko, 2013)

SCAMPER adalah teknik yang dirancang khusus untuk mempromosikan pemikiran divergen. Setiap huruf mewakili jenis tugas atau latihan tertentu. "S" merupakan singkatan dari "substitute", yang berarti mengganti komponen dengan komponen baru tanpa mengubah fungsi produk. "C" merupakan singkatan dari "combine", yaitu bertanya apakah ide-ide yang ada dapat digabungkan untuk menciptakan sesuatu yang baru. "A" merupakan singkatan dari "adapt" atau "adjust", yang berarti mencari contoh pada tugas yang bekerja dengan cara yang sama dan melihat apa yang dapat diadopsi. "M" merupakan singkatan dari "modify, magnify, minify", yaitu mempertimbangkan apakah sesuatu dapat dengan mudah diubah untuk meningkatkan produk. "P" merupakan singkatan dari "put to other uses", yaitu memanfaatkan kembali produk yang dikembangkan untuk konteks atau aplikasi baru. "E" merupakan singkatan dari "eliminate", yaitu pertanyaan mengenai bagian atau aspek produk mana yang dapat dihilangkan tanpa membatasi atau mengubah fungsi yang ada. Terakhir, "R" merupakan singkatan dari "reverse, rearrange", yaitu mempertimbangkan apakah urutan yang berbeda juga cocok untuk produk atau proses. Pada tahap akhir, seseorang mungkin juga mempertimbangkan apa yang akan terjadi jika produk dibangun ulang, dibalik, atau diinversikan dengan cara lain (Starko, 2013).

Attribute listing adalah strategi yang melibatkan "memecah" item atau topik menjadi bagian-bagian penyusunnya. Ketika merancang permen, pertimbangan pertama adalah atribut kunci apa yang dimiliki oleh permen. Berdasarkan pemahaman yang telah ditetapkan sebelumnya, ide-ide baru kemudian dikembangkan dengan mempertimbangkan setiap komponen secara bergiliran. Mengenai desain permen, pertanyaannya bisa menjadi bagaimana

bisa memikirkan ulang setiap properti permen untuk menarik konsumen baru (contoh dari Stanko 2013: 158). Metode attribute listing juga dapat digunakan untuk mengatasi masalah filosofis. Berdasarkan analisis komponen dari masalah filosofis atau moral, solusi kemudian dapat dik

Design thinking adalah proses desain iteratif yang terdiri dari enam tahap yang melibatkan eksplorasi dan pemahaman ruang masalah, empati dengan pihak-pihak yang berbeda, mendefinisikan masalah dari perspektif global, brainstorming solusi yang mungkin, mengembangkan ide yang paling menjanjikan menjadi prototipe, dan menguji prototipe untuk melihat apakah mereka bekerja dalam praktik. Namun, metode design thinking juga memiliki kelemahan, yaitu kurang terkait dengan filosofi dan etika. Meskipun demikian, metode ini dapat diadaptasi untuk mengembangkan kreativitas filosofis. Misalnya, langkah-langkah desain dapat dipandang sebagai langkah-langkah untuk merumuskan pertanyaan filosofis dan memperoleh pemahaman tentang masalah tersebut. Selain itu, prototipe yang dikembangkan melalui metode desain dapat dilihat sebagai analogi untuk argumen filosofis.

Dalam mengajar kreativitas filosofis, pendekatan yang terintegrasi diperlukan, di mana latihan-latihan yang mendorong pemikiran divergen harus diintegrasikan dengan materi filosofis yang spesifik dan kompetensi proses yang terkait. Dalam hal ini, latihan-latihan seperti brainstorming, SCAMPER, dan daftar atribut dapat digunakan untuk merangsang pemikiran divergen, sementara materi filosofis dapat digunakan untuk mengembangkan pemikiran konvergen. Dalam kombinasi, latihan-latihan ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan filosofis yang solid.

## **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Kesimpulan dari hasil penelitian di atas adalah bahwa metode pembelajaran filsafat yang kreatif dan inovatif dapat memberikan hasil yang signifikan pada mahasiswa. Pembelajaran dengan metode mind map atau pemetaan pemikiran, model pembelajaran jigsaw, pengembangan bahan pembelajaran filsafat yang interaktif berbasis multimedia, pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dengan strategi berbasis kompetensi dan konservasi, serta menggunakan metode yang aktif, inovatif, gayomi, efektif, dan menyenangkan (PAINEM) merupakan beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran filsafat yang efektif dan efisien. Semua metode tersebut bertujuan untuk mengalihkan fokus pembelajaran dari dosen kepada mahasiswa sehingga mahasiswa lebih aktif dan berperan aktif dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan hasil pembelajaran yang lebih baik. Dalam pembelajaran filsafat, kreativitas dan inovasi sangat penting untuk membuat materi yang abstrak dan teoretis menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi mahasiswa.

## **PENELITIAN LANJUTAN**

Setiap penelitian memiliki keterbatasan; dengan demikian, Rekomendasi dan penelitian lanjutan dari hasil penelitian tentang pembelajaran Filsafat dengan metode yang efektif adalah sebagai berikut:

*Pertama*, perlunya pengembangan dan evaluasi metode pembelajaran yang berbeda: Penelitian tentang pembelajaran Filsafat harus terus dikembangkan dengan menggunakan berbagai metode yang berbeda. Dalam hal ini, perlu dilakukan evaluasi untuk menentukan keefektifan metode-metode tersebut dalam membantu mahasiswa untuk memahami dan menguasai materi Filsafat secara baik.

*Kedua*, adanya pengembangan bahan pembelajaran interaktif: Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bahan ajar yang interaktif dapat membantu mahasiswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan bahan pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh mahasiswa.

*Ketiga*, penerapan model pembelajaran yang inovatif: Model pembelajaran jigsaw yang digunakan dalam salah satu penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran mahasiswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif lainnya.

*Keempat*, Pengembangan teknologi untuk pembelajaran Filsafat: Teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran Filsafat. Salah satu penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran Filsafat dapat diakses secara mandiri melalui bahan ajar yang dapat diakses secara online. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan teknologi yang lebih lanjut untuk memfasilitasi pembelajaran Filsafat.

*Terakhir*, pengkajian lebih lanjut tentang metode pembelajaran Filsafat hal ini dikarenakan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran Filsafat dengan metode ceramah tidak efektif karena sifatnya yang abstrak dan teoretis. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengkajian lebih lanjut tentang metode-metode pembelajaran yang tepat untuk Filsafat dan bagaimana metode tersebut dapat membantu mahasiswa untuk memahami dan menguasai materi Filsafat dengan baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur yang terutama kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan Rahmat-Nya penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis mampu menyelesaikan tulisan ini berkat dukungan rekan dosen dan keluarga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). Design-based research: A decade of progress in education research? *Educational Researcher*, 41(1), 16–25.
- Biddiscombe, M. F., & Usmani, O. S. (2018). Is there room for further innovation in inhaled therapy for airways disease? *Breathe*, 14(3), 216–224.
- Didaktik, N. (2009). *Creativity in the Philosophy Class . Concrete Research Creativity*

*in the Philosophy Class . Concrete Research Dr . Monica Diaconu Babe ş -Bolyai-University Cluj-Napoca Preliminary statements The preoccupation for creativity in the Dialogical Praxis contex.* <https://doi.org/10.25656/01>

- Entwistle, N. J. (2013). *Styles of learning and teaching: An integrated outline of educational psychology for students, teachers and lecturers*. Routledge.
- Feldhaus, L., Primavera, J., & Kleibl, A. (2018). *Design Thinking und Schule- Das Handbuch für den Schulalltag. HOPP Foundation for Computer Literacy & Informatics GGmbH (Hrsg.), Design Thinking Und Schule. Das Handbuch Für Den Schulalltag. Weinheim.*
- Furinghetti, F., & Pehkonen, E. (2002). Rethinking characterizations of beliefs. *Beliefs: A Hidden Variable in Mathematics Education?*, 39–57.
- Hennessy, S., & Davies, M. (2019). Teacher professional development to support classroom dialogue: Challenges and promises. In *The Routledge international handbook of research on dialogic education* (pp. 238–253). Routledge.
- Hochstetter, G. (2022). The Significance of Creativity for Teaching Philosophy. *Journal of Didactics of Philosophy*, 6(1), 1–21. <https://doi.org/10.46586/jdph.2022.9702>
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2019). *The Cambridge handbook of creativity*. Cambridge University Press.
- Kenett, Y., Baker, B., Hills, T., Hart, Y., & Beaty, R. (2021). Creative foraging: examining relations between foraging styles, semantic memory structure, and creative thinking. *Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, 43(43).
- Kozbelt, A. (2019). Evolutionary approaches to creativity. *The Cambridge Handbook of Creativity*, 109–131.
- Lee, D. (2018). *Design thinking in the classroom: Easy-to-use teaching tools to foster creativity, encourage innovation and unleash potential in every student*. Simon and Schuster.
- Levin, T., & Wadmany, R. (2008). Teachers' views on factors affecting effective integration of information technology in the classroom: Developmental scenery. *Journal of Technology and Teacher Education*, 16(2), 233–263.
- Mardiana, M., Isa, Y., & Ningsih, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Mata Kuliah Filsafat Pendidikan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 138–148. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p138>

- Muhlisin, M. (2021). Inovasi Metode Pembelajaran Mata Kuliah Filsafat Pendidikan Islam Menggunakan Metode PAINEM. *Ijmus*, 2(2), 12–21. <http://ijmus.muhammadiyahsalatiga.org/index.php/ijmus/article/view/28>
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2020). Penerapan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa penjas pada mata kuliah filsafat penjas dan olahraga. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.31258/jope.2.2.61-69>
- Seymour-Walsh, A. E. (2019). *Theory of Learning BT - Foundations for Paramedic Education* (A. E. Seymour-Walsh (ed.); pp. 11–30). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-26792-6\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-26792-6_2)
- Starko, A. J. (2013). *Creativity in the classroom: Schools of curious delight*. Routledge.
- Suyitno, H., & Rochmad, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Filsafat Matematika melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Strategi Berbasis Kompetensi dan Konservasi. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 6(2), 199. <https://doi.org/10.15294/kreano.v6i2.4981>
- Westwood, R., & Low, D. R. (2003). The multicultural muse: Culture, creativity and innovation. *International Journal of Cross Cultural Management*, 3(2), 235–259.
- Widyawati, S. (2017). PENERAPAN METODE BELAJAR PEMETAAN PIKIRAN (MIND MAP) PADA MATAKULIAH FILSAFAT ILMU DI JURUSAN SENI TARI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN ISI SURAKARTA.
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112.