

Pengembangan Mobile Learning: Studi Teori Humanistik dalam Stimulasi Kreatifitas Anak

Ahmad Afandi

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Malang

*E-mail: Afandiahmad.arema.87@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi yang semakin mempermudah aktivitas kehidupan manusia semakin tidak dapat dielakkan. Termasuk di antaranya dalam mengasuh anak. Bentuknya yang atraktif menarik perhatian anak-anak dan menjadi media belajar yang menyenangkan. *Mobile learning* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus yang semakin hari kehari mobile learning selalu hadir dengan menghadirkan teknologi terbaru yang akan membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Tulisan ini merupakan tulisan gagasan berbasis pada tahapan studi kepustakaan. Studi kepustakaan yang dilakukan yaitu studi yang objek penelitiannya berupa karya-karya kepustakaan, baik berupa buku, artikel pada jurnal ilmiah dan jurnal populer dalam media massa. Hasil dari tulisan ini adalah Internet memang memiliki dampak positif bagi anak dimana dapat membuat anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh. Selain itu, terdapat beaneka ragam permainan- permainan kreatif dan menantang yang pada umumnya disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena mampu memberikan pengaruh besar terhadap tingkat kreativitas anak.

Kata kunci: *mobile learning*, humanistik, kreatifitas



Licenseses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenseses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Seiring perkembangan zaman, penggunaan teknologi telah membawa perubahan bagi kemajuan dunia pendidikan. Perkembangan teknologi komunikasi saat ini berkembang begitu cepat, khususnya pada teknologi *mobile*. Dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dalam bentuk mobile learning (m-learning) merupakan media pembelajaran alternatif yang yang tidak bergantung pada tempat dan waktu. Rasa ingin tahu anak yang tinggi tentang *Information Technology* (IT) perlu didukung dan diarahkan dengan baik, salah satunya dengan memberikan pembelajaran menggunakan smartphone yang menyenangkan (Dewi & Rosyida, 2021).

Kemajuan teknologi yang semakin mempermudah aktivitas kehidupan manusia semakin tidak dapat dielakkan. Termasuk di antaranya dalam mengasuh anak. Bentuknya yang atraktif menarik perhatian anak-anak dan menjadi media belajar yang menyenangkan. Anak-anak relatif lebih mudah ditenangkan dan lebih pintar dengan kehadirannya. Namun faktanya kemajuan teknologi kurang bisa di dimanfaatkan sebagaimana mestinya karena kurangnya pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi (Hanif & Asrowi, 2018).

Aplikasi pada *handphone* berbasis Android di jaman sekarang sudah sangat banyak beredar dipasaran. Aplikasi yang sudah ada dan banyak tersebar hanya aplikasi yang bersifat hiburan seperti

game dan aplikasi bisnis. Sedangkan yang bersifat edukatif untuk anak-anak, seperti aplikasi perhitungan matematika, aplikasi belajar berhitung, aplikasi belajar membaca dan pengenalan terhadap makhluk hidup lain jumlahnya belum begitu banyak. Dengan adanya perkembangan teknologi *handphone* yang semakin berkembang dan kebutuhan akan pembelajaran yang bersifat edukatif (Sukmafani et al., 2021).

Kurikulum humanistik dikembangkan oleh para ahli pendidikan humanistik. Kurikulum ini berdasarkan konsep aliran pendidikan pribadi (*personalized education*), yaitu John Dewey (*progressive Education*) dan J.J. Roasseau (*Romantic Education*). Aliran ini lebih memberikan tempat utama kepada anak. Mereka bertolak dari asumsi bahwa anak atau anak adalah yang pertama dan utama dalam pendidikan. Pendidikan humanistik diarahkan untuk membina manusia yang utuh bukan saja segi fisik dan intelektual, tetapi juga segi sosial dan afektif (emosi, sikap, perasaan, nilai, dan lain-lain). Pendidikan ini menekankan pada peranan anak, mendorong anak untuk melaksanakan proses pembelajaran, dan membuat anak merasakan sesuatu dalam proses pembelajaran. Ketika anak menjadi peran utama dalam pendidikan dan pembelajaran maka dengan sendirinya anak dapat membangun pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki anak dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam maupun di luar sekolah (Hartanto et al., 2021).

Metode

Pendekatan penelitian berdasar pada kajian tentang pengembangan *mobile learning*. Teori humanistic dan teori tentang stimulasi kreatifitas digunakan sebagai alat analisis dalam tulisan ini. Tulisan ini merupakan tulisan gagasan berbasis pada tahapan studi kepustakaan. Studi kepustakaan yang dilakukan yaitu studi yang objek penelitiannya berupa karya-karya kepustakaan, baik berupa buku, artikel pada jurnal ilmiah dan jurnal populer dalam media massa. Studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah yang berkaitan dengan situasi yang diteliti. Sumber-sumber kepustakaan ini kemudian menjelaskan tentang pengembangan *mobile learning* berdasar pada studi teori humanistik dalam stimulasi kreatifitas anak

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini berkemajuan dalam media informasi dan teknologi yang begitu pesat, sehingga Negara Indonesia menempatkan urutan ke 6 di Dunia pada tahun 2014 penggunaan media informasi dan teknologi. Hal ini juga terjadi pada perkembangan alat komunikasi berupa *handphone* (Lai & Hwang, 2014). Syahra (2006) menjelaskan bahwa *Handphone* saat ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bagi anak usia dini khususnya anak TK. Pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan dengan memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan tingkat berpikir anak. Proses belajar pada PAUD ditekankan pada pengembangan proses berpikir dan proses berkreasi yang sesuai dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Salah satu proses yang penting dikembangkan pada PAUD adalah pengembangan kreativitas (Yaniawati et al., 2021).

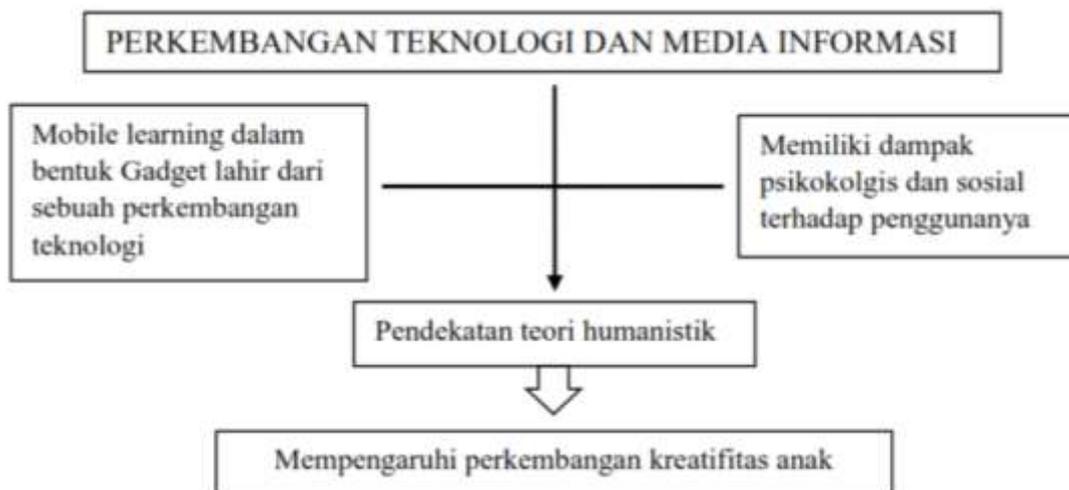
Kreatifitas merupakan daya dan atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Moustakis dalam (Munandar, 2009:18), psikolog humanistik ini juga menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain (Kasmaienezhadfad et al., 2015).

Kreativitas menjadi aspek penting yang harus dikembangkan pada setiap anak usia dini, karena tidak ada satu anakpun yang lahir tanpa kreativitas. Sama halnya dengan intelegensi, setiap anak memiliki kreativitas hanya saja tingkatannya berbeda-beda. Perbedaan utama antara intelegensi dan kreativitas, terutama pada prosesnya, intelegensi berkaitan dengan proses berpikir konvergen (memusat), sedangkan kreativitas berkenaan dengan proses berpikir divergen (menyebar) (Mohtar et al., 2022).

Kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak anak usia dini karena mereka memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Pada umumnya anak usia dini sering memperhatikan, membicarakan dan menanyakan berbagai hal yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Mereka memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada disekitarnya. Hal ini sangat bermanfaat bagi pengembangan kreativitas anak usia dini (Mergany et al., 2021).

Masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Erikson mengatakan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap *initiative versus guilt* (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif; antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko. Namun, semua itu bergantung pada lingkungan belajar anak; apakah memang kondusif untuk mencapai perkembangan tersebut? (Majeed, 2015).

Kemajuan teknologi berdampak pada kemudahan akses terhadap setiap piranti seperti ponsel, komputer tablet, atau komputer jinjing. Syahra (2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Permasalahannya, ketika anak kecil mulai kerajinan internet hal itu memberikan pengaruh terhadap perkembangan mental dan psikologisnya (Fahlevi, 2020).



Gambar 1. hubungan Mobile Learning dengan pendekatan humanistik dengan kreatifitas

Pengoptimalan potensi diri seorang anak, diperlukan adanya peran serta orang tua yang menjadi elemen terpenting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak. Memahami perkembangan anak merupakan salah satu upaya alternatif terbaik dalam membimbing anak. Perkembangan psikologis dalam kehidupan seorang individu tergantung pada pengalaman yang diperolehnya dalam lingkungan terdekatnya, yaitu keluarga (Firdaus & Mariyat, 2017).

Selama tahun pertama, seorang anak harus mengembangkan suatu kepercayaan dasar (*basic trust*), tahun kedua dia harus mengembangkan otonominya, dan pada tahun berikutnya dia harus belajar berinisiatif dan mengarah pada penemuan identitas dirinya. Pada usia sekitar 2 atau 3 tahun, anak banyak belajar mengenai berbagai macam koordinasi visiomotorik. Aktivitas-aktivitas sensomotorik telah dapat diintegrasikan menjadi aktivitas yang dikoordinasi. Hal ini penting misalnya pada waktu mencontoh sebuah gambar atau sebuah benda. Apa yang dilihat dengan mata harus dapat dipindahkan dengan motoriknya menjadi sebuah pola tertentu. Sekitar tahun ke empat, semua pola lokomotorik yang biasa sudah dapat dikuasainya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak luput dari

peran media informasi dan teknologi yang ada pada saat bersamaan dengan perkembangan anak (Aripin, 2018).

Aplikasi teori belajar humanisme ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Selain itu aliran humanisme lebih melihat pada sisi perkembangan kepribadian manusia. Pendekatan ini melihat kejadian yaitu bagaimana manusia membangun dirinya untuk melakukan hal-hal yang positif. Kemampuan bertindak positif ini yang disebut sebagai potensi manusia dan para pendidik yang beraliran humanisme biasanya memfokuskan pembelajarannya pada pembangunan kemampuan positif ini (Untari, 2016).

Kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian yang berkaitan dengan aktualisasi diri. Oleh sebab itu, setiap individu sejak lahir memiliki potensi untuk menjadi kreatif. Perkembangan potensi kreatif sangat dipengaruhi oleh kondisi-kondisi lingkungan di sekitar individu tersebut. Carl Rogers mengemukakan ada 3 kondisi dari pribadi yang kreatif, adalah keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang, dan kemampuan untuk bereksperimen atau untuk 'bermain' dengan konsep-konsep (Widyastuti et al., 2020).

Penekanan dalam teori ini adalah menyelidiki efek emosi dan hubungan interpersonal terhadap terbentuknya perilaku belajar, yang melibatkan intelektual dan emosi sehingga tujuan akhir belajarnya adalah mengembangkan kepribadian peserta didik, nilai-nilai yang di anut, kemampuan sosial, dan konsep diri yang berkaitan dengan pencapaian prestasi akademik. Dengan demikian dapat dirumuskan, tujuan utama para pendidik dilihat dari teori belajar humanisme adalah membantu anak untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Bertitik tolak dari latar belakang itu, maka focus pembahasan pada artikel ini adalah membahas bagaimana aplikasi teori humanism itu di terapkan dalam proses pembelajaran.

Kurikulum humanistik dikembangkan oleh para ahli pendidikan humanistik Fitri (2013) menjelaskan bahwa Aliran ini lebih memberikan tempat utama kepada anak. Guru diharapkan dapat membangun hubungan emosional yang baik dengan peserta didiknya. Oleh karena itu, peran guru yang diharapkan diantaranya adalah (a) Mendengar pandangan realitas peserta didik secara komprehensif; (b) Menghormati individu peserta didik, dan (c) Tampil alamiah, otentik, tidak dibuat-buat. Dalam pendekatan humanistik ini, peserta didik diajar untuk membedakan hasil berdasarkan maknanya. Pendekatan pengembangan kurikulum ini melihat kegiatan sebagai sebuah manfaat untuk peserta dimasa depan. Sesuai dengan konsep yang dianut, yaitu aliran pendidikan pribadi (*personalized education*) pendekatan ini lebih memberikan tempat utama pada anak (Hartanto et al., 2021).

Teori humanistik lebih menunjuk pada ruh atau spirit selama proses pembelajaran yang mewarnai metode-metode yang diterapkan. Peran guru dalam pembelajaran humanistik adalah menjadi fasilitator bagi para anak sedangkan guru memberikan motivasi, kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan anak . Guru memfasilitasi pengalaman belajar kepada anak dan mendampingi anak untuk memperoleh tujuan pembelajaran dalam bentuk partisipasi, integrasi, keterkaitan, transparansi yang digunakan untuk menekankan penempaan akal dan mental peserta didik, agar mampu menjadi sosok intelektual yang berbudaya (Yaniawati et al., 2021).

Peran guru dalam pembelajaran humanisme adalah menjadi fasilitator bagi para peserta didiknya dengan cara memberikan motivasi dan memfasilitasi pengalaman belajar, dengan , menerapkan strategi pembelajaran yang membuat peserta didik aktif, serta menyampaikan materinya pembelajaran yang sistematis (Sadulloh, 2008). Aktifitas Selama Proses Pembelajaran Anak berperan sebagai pelaku utama (student center) yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri. Diharapkan anak memahami potensi diri , mengembangkan potensi dirinya secara positif dan meminimalkan potensi diri yang bersifat negatif. Tujuan pembelajaran lebih kepada proses belajarnya daripada hasil belajar.

Pada anak usia dini, pengembangan kreativitas selalu berhimpit dan menjadi satu dalam satu kegiatan bermain. Para pakar sepakat bahwa, bermain yang selalu bermuatan kreatif merupakan

suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Freeman & Munandar, 2022). Oleh karena itu, perlu disediakan peralatan dan bahan permainan yang memudahkan penemuan minat baru dan penyampaian gagasan, perasaan, serta ekspresi daya kreasi anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak itu ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi keterbukaan, kemampuan untuk menilai dari sudut pandang lain, dan kemampuan untuk bereksperimen dengan konsep-konsep, sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan yang menjamin adanya rasa aman dan kebebasan secara psikologis, adanya penghargaan dan respek yang baik, serta adanya model yang menunjukkan ciri-ciri kepribadian kreatif. Kreativitas relevan dalam semua aspek pembelajaran, menjadi relevan, dan seperti yang ada dalam permainan imajinatif, dan relevan dalam pengambilan peran selama bermain komputer seperti dalam memecahkan perselisihan atau dalam mengeksplorasi tekstur cat, pasta kering dan pasir. . Bekerja di bidang penelitian di awal tahun terus mengakui bahwa, sejauh menyangkut anak muda, proses kreatif sama pentingnya dengan produknya.

Rata-rata anak menggunakan gadget untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget. PC tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya (Mergany et al., 2021).

Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu lagu yang ceria. Disisi lain penggunaan gadget yang secara terus menerus hingga kecanduan gadget memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak usia dini dapat direksuksi dengan penggunaan media ini dalam hal yang positif konstruktif dengan pengawasan atau pedampingan dari orang dewasa (guru dan orang tua). Menurut Munandar (2009) mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positif penggunaan gadget adalah: (1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambar sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan); (2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan; (3) angka, gambar yang membantu melatih proses belajar); (4) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan); (5) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika; dan (6) pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa) (Fahlevi, 2020).

Penggunaan gadget pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian gadget akan tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak (Lai & Hwang, 2014)

Berdasarkan uraian – uraian tersebut dapat terlihat jelas bahwa bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan untuk bermain game ketimbang untuk hal – hal lainnya, untuk itu gadget, youtube seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan gadget anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya dengan pendekatan humanistik (Fahlevi, 2020).

Kesimpulan

Bukan hanya *gadget* yang pada saat ini digemari anak-anak, internet tidak luput memberikan peran yang cukup besar pada anak. Internet memberikan segudang informasi secara gratis dan bebas, baik dari segi ilmu pengetahuan, hiburan, hingga game. Bahkan, dapat dikatakan bahwa konten internet pada saat ini dapat diakses secara bebas. Internet memang memiliki dampak positif bagi anak dimana dapat membuat anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh. Selain itu, terdapat beaneka ragam permainan-permainan kreatif dan menantang yang pada umumnya disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena mampu memberikan pengaruh besar terhadap tingkat kreativitas anak.

Daftar Rujukan

- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 1–9.
- Dewi, K., & Rosyida, F. (2021). Analisis Mobile Learning Berbantuan Media Sosial dalam Meningkatkan Knowledge, Creativity, dan Innovation Skill. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(10), 1138–1151. <https://doi.org/10.17977/um063v1i10p1138-1151>
- Fahlevi, R. (2020). The Human and Existential Approach to Improve Students' Emotional Intelligence in School Counseling Program. *Konselor*, 9(1), 29–35. <https://doi.org/10.24036/0202091105961-0-00>
- Firdaus, F. A., & Mariyat, A. (2017). Humanistic Approach In Education According To Paulo Freire. *At-Ta'dib*, 12(2), 25. <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v12i2.1264>
- Fitri, A. Z. (2013). *Manajemen Kurikulum Pendidikan Islam*. Alfabeta; Bandung.
- Freeman, & Munandar. (2022). *Cerdas dan Cemerlang*. PT Gramedia Pustaka Utama; Jakarta.
- Hanif, M., & Asrowi, A. (2018). Mobile Learning Perception of Graduate Student Teachers: A Case Study in Magister Program of Educational Technology of University of Sebelas Maret. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(1), 84. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i1.316>
- Hartanto, S., Permana, S. A., & Pringgowijoyo, Y. (2021). Mind Mapping Based Mobile Learning System to Increase Student Creativity. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823, 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012013>
- Kasmaienezhadford, S., Talebloo, B., Roustae, R., & Pourrajab, M. (2015). Students' Learning Through Teaching Creativity: Teachers' Perception. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 4(1), 1–13.
- Lai, C. L., & Hwang, G. J. (2014). Effects of Mobile Learning Time on Students' Conception of Collaboration, Communication, Complex Problem-Solving, Meta-Cognitive Awareness and Creativity. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 8(3/4), 276–291. <https://doi.org/10.1504/IJMLO.2014.067029>

- Majeed, A. (2015). Survey Paper (Mobile Learning): Survey Paper Mobile Learning & Education. *Scientific Research Journal (SCIRJ)*, III(V), 30–37. <https://doi.org/10.26634/jcs.4.1.3294>
- Mergany, N. N., Dafalla, A. E., & Awooda, E. (2021). Effect of Mobile Learning on Academic Achievement and Attitude of Sudanese Dental Students: A Preliminary Study. *BMC Medical Education*, 21(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12909-021-02509-x>
- Mohtar, S., Jomhari, N., Mustafa, M. B., & Yusoff, Z. M. (2022). Mobile Learning: Research Context, Methodologies and Future Works towards Middle-Aged Adults – a Systematic Literature Review. *Multimedia Tools and Applications*. <https://doi.org/10.1007/s11042-022-13698-y>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta; Jakarta.
- Sadulloh, U. (2008). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Alfabeta; Bandung.
- Sukmafani, A., Munzil, M., & Fitriyah, I. J. (2021). Development of Teaching Material with the Creative Problem Solving Model Using Mobile Learning Application. *Journal of Disruptive Learning Innovation (JODLI)*, 2(2), 124. <https://doi.org/10.17977/um072v2i22021p124-135>
- Syakra, R. (2006). *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*. LIPI; Bandung.
- Untari, L. (2016). an Epistemological Review on. *Leksema: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 59–72.
- Widyastuti, I., Supriadi, D., Fitriana, A., Prakoso, A. H., Prasetyo, E. E., Prakosa, B., Putra Nugraha, S., & Guslina, L. (2020). Affective-Humanistic Approach in Online Learning Practices. *International Conference on Technology, Education and Science*, 152–155. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/incotes/index>
- Yaniawati, P., Supianti, I. I., Fisher, D., & Sa'adah, N. (2021). Development and Effectiveness of Mobile Learning Teaching Materials to Increase Students' Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/4/042081>