

**KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF KRITIS (KBKK)
DALAM PEMBELAJARAN PAUD
Oleh Puji Yanti Fauziah, M.Pd**

Abstrak

Keterampilan berfikir kreatif dan kritis merupakan salah satu keterampilan yang harus diberikan dalam sebuah proses pembelajaran sejak dini karena keterampilan kreatif dan kritis akan sangat berguna dalam perkembangan psikologi anak pada tahapan perkembangan selanjutnya, sehingga diharapkan dengan tumbuhnya anak yang kreatif dan kritis dapat lebih siap menghadapi dunia global yang senantiasa berubah dan dinamis. Implementasi keterampilan berfikir kreatif kritis dapat dilakukan dengan proses pemberian soal yang sesuai dengan tumbuh kembang anak, mind mapping, problem based learning, dan games atau permainan.

Kata kunci : Pembelajaran PAUD, kreatif kritis

PENDAHULUAN

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses transmisi nilai, konsep, keterampilan dan budaya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia . Dalam rencana strategis Departemen Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pembangunan pendidikan nasional ke depan di dasarkan pada paradigma pembangunan manusia seutuhnya yang berfungsi sebagai subjek yang memiliki kapasitas untuk mengaktualisasikan potensi dan dimensi kemanusiaan secara optimal, dimana dimensi kemanusiaan itu terbagi tiga hal yang paling elementer yaitu,

- (1) Afektif, yang tercermin pada kualitas keimanan dan ketaqwaan, etika dan estetika, serta akhlak mulia dan budi pekerti luhur,
- (2) kognitif, yang tercermin pada kapasitas fikir dan daya intelektualitas untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan mengembangkan serta menguasai teknologi dan

(3) psikomotorik, yang tercermin pada kemampuan mengembangkan keterampilan teknis dan kecapakan praktis.

Upaya mewujudkan tujuan pembangunan nasional tersebut dituangkan dalam visi Departemen Pendidikan Nasional 2005 – 2009 yaitu “insan indonesia cerdas dan kompetitif” dimana untuk mewujudkannya tertuang dalam misi yaitu “mewujudkan pendidikan yang mampu membangun insan indonesia yang cerdas dan kompetitif dengan adil, bermutu dan relevan untuk kebutuhan masyarakat global (renstra depdiknas 2005 – 2009)

Indonesia sebagai negara yang ingin menjadi negara berdaya dan bermartabat di percaturan dunia harus mewujudkan masyarakat yang memiliki intelektualitas dan sikap progresif yakni masyarakat yang mempunyai daya perubahan memandang jauh kedepan, inovatif dalam pengetahuan dan menguasai teknologi.

Kampus sebagai salah satu sentra dalam membentuk insan indonesia yang cerdas dan kompetitif menjadi ujung tombak dalam peranannya untuk menghasilkan mahasiswa yang kompetitif, berkualitas dan relevan untuk kebutuhan masyarakat global.

Mahasiswa sebagai output dalam proses pembelajaran, hendaknya di bekali dengan *hardskill* dan *softskill* tanpa melalaikan hakikat pendidikan itu sendiri yaitu mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan memiliki sikap selalu belajar dan membelajarkan agar ia mampu bersaing dalam dunia global, seperti yang dikemukakan oleh Holt (1964) bahwa kita tidak mengetahui pengetahuan apa yang diperlukan di masa depan oleh karena itu tidak ada gunanya untuk mengajarkannya sekarang. Sebaiknya kita membantu orang untuk mencintai dan makin pandai belajar sehingga dapat belajar segala sesuatu pada saat membutuhkan

Pendidikan luar sekolah merupakan mitra pendidikan persekolahan dimana kedua sistem persekolahan tersebut saling melengkapi dan menguatkan dalam mencetak insan yang cerdas dan kompetitif. Pusat pendidikan yang juga mempunyai peran yang besar adalah keluarga, karena keluarga merupakan sekolah pertama yang akan dialami oleh seorang anak sebelum ia dapat memasuki komunitas sosial yang lebih besar. Keluarga menjadi *stake holder* yang menjadi kunci keberhasilan dalam pembentukan sumber daya

manusia yang berkualitas, karena menurut penelitian usia 0-6 tahun menjadi pondasi bagi tumbuh kembang anak selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini sebagai salah satu mata kuliah yang secara langsung bersentuhan dengan anak mempunyai peran yang strategis dalam menghasilkan fasilitator yang memiliki kompetensi dan kapasitas serta kreatif dalam mendidik anak-anak, karena masa usia dini merupakan masa emas atau *golden age* dimana masa itu menjadi dasar bagi masa perkembangan selanjutnya. Pendidikan luar sekolah yang mempunyai misi untuk mencetak mahasiswa yang memiliki kompetensi sebagai pengelola juga harus didukung dengan kompetensi sebagai fasilitator PAUD. Sehingga diharapkan melalui pembelajaran yang kreatif dan kritis mahasiswa dapat menjadi fasilitator yang kreatif dan handal dalam mendidik tunas harapan bangsa.

Dengan demikian mahasiswa yang mendapatkan pembelajaran keterampilan berfikir kreatif kritis diharapkan dapat menjadi fasilitator yang kreatif dan kritis dalam mendidik dan mendampingi anak-anak pra sekolah yang menjadi generasi penerus bangsa ini

Proses Pembelajaran akan menciptakan suasana kreatif apabila mereka di bimbing dan di fasilitasi ilmu pengetahuan yang didapat dengan data dan fakta di lapangan, menemukan dan mengembangkan konsep dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan relevansi antara konsep dan fakta di lapangan disamping itu mereka mampu mengasah keterampilan berfikir dan strategi berfikir sehingga diharapkan dihasilkan manusia yang aktif, kritis, kreatif dan produktif dalam memecahkan berbagai macam permasalahan sosial yang ada dalam masyarakat.

KETERAMPILAN BERFIKIR KREATIF dan KRITIS (KBKK)

Berfikir merupakan suatu proses mental yang dilakukan oleh individu dalam menggabungkan jalinkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang ada pada dirinya dalam memahami lingkungan sekitarnya. Keterampilan berfikir di defenisikan sebagai proses menggunakan otak dan mental dalam mencari makna dan pemahaman terhadap sesuatu. Mengemukakan berbagai ide dan gagasan dan membuat pertimbangan yang nalar dalam membuat keputusan dan menyelesaikan masalah kemudian merefleksikan dan membuat

metakognisi terhadap proses yang dialami. Suatu proses pembelajaran dikatakan sebagai suatu proses melatih keterampilan berfikir jika dalam proses belajar mengajar tersebut telah menjadikan anak sebagai pusat pembelajaran (*Student Center*), dalam proses ini pengajar hanya memfasilitasi dan membimbing mahasiswa untuk meningkatkan minat dan potensi mereka sehingga mahasiswa sangat terdorong untuk berfikir, mengkonsepsikan, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan berdasarkan data dan fakta serta sadar dan faham terhadap konsekuensi dari keputusan yang diambil. Seseorang yang berfikir secara kritis akan menilai sesuatu ide dengan sistematis sebelum memutuskan menerima atau menolaknya. Seseorang yang berfikir kreatif mempunyai daya imajinasi tinggi berupaya menjalankan ide yang inovatif dan orisinal serta dapat mengubah dan mengembangkan sesuatu logika atau produk yang telah ada.

Komponen utama dalam keterampilan berfikir adalah berfikir secara kritis, berfikir secara kreatif, membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Keterampilan berfikir kritis adalah suatu proses keterampilan dan kemampuan untuk menggunakan minda dalam menilai keabsahan dan kelayakan suatu ide, meneliti kebenaran dan kelemahan suatu pendapat dan membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti. Kreatifitas menurut *Gede Raka (2005 :17)* adalah kemampuan memikirkan hal-hal baru, kemampuan untuk melihat suatu masalah dan sudut pandang baru untuk mengembangkan gagasan baru untuk memecahkan persoalan, kelenturan berfikir dan kemampuan berfikir lateral.

Beberapa aktivitas yang dapat mendorong Keterampilan berfikir kreatif diantaranya adalah: Pertama, membuat ide yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Menghubungkan yaitu membuat hubungan dalam suatu kondisi atau peristiwa yang untuk mencari suatu struktur atau pola. Kedua, membuat inferens atau kesimpulan yaitu kemampuan untuk membuat kesimpulan sementara yang bisa benar atau salah dalam melihat suatu permasalahan. Ketiga, memprediksikan yaitu membuat perkiraan tentang suatu peristiwa berdasarkan pengamatan, data dan pengalaman. Keempat, membuat gambaran mental atau membuat peta pemikiran terhadap suatu peristiwa, konsep maupun gagasan. Keempat, Mensintesis yaitu menggabungkan unsur yang berlainan untuk menghasilkan suatu gambaran atau pola dalam bentuk pernyataan, likusan atau bentuk

konkrit lainnya. Kelima, membuat hipotesis yaitu membuat suatu pernyataan umum tentang hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat untuk menjelaskan suatu ide atau perkara, dimana hipotesis ini perlu diuji untuk menguji kebenarannya. Keenam, merekacipta yaitu menghasilkan sesuatu yang baru atau melakukan perubahan terhadap ide yang telah ada dalam menyelesaikan masalah. (www.members.tripod.com).

Sedangkan proses dalam meningkatkan keterampilan kreatif menurut Petty (1997: 7) adalah inspirasi yaitu bagaimana kita membangkitkan gagasan dan ide mahasiswa sebanyak-banyaknya misalnya melalui poses *brainstorming*, observasi ke lapangan, dan pencarian di media. Distilasi yaitu memeriksa gagasan yang telah dihasilkan dan mencoba untuk menentukan pekerjaan yang akan dikerjakan, setelah menentuka gagasan yang akan diambil tahap yang selanjutnya yaitu perspirasi yaitu mengerjakan gagasan terbaik kita dengan tekun, setelah gagasan kita dilaksanakan maka evaluasi menjadi hal yang sangat penting dalam siklus ini karena melauai proses evaluasi kita bisa mengetahui kelemahan dan kelebihan dari gagasan yang kita laksanakan sehingga kita bisa memperbaikinya pada proses yang akan datang . Tahap yang terakhir adalah inkubasi.inkubasi adalah meninggalkan pekerjaan, meskipun terkadang masih mempertimbangkannya, membiarkannya pada permukaan pikiran.

Keterampilan berfikir kritis adalah kecakapan yang kemampuan dalam menggunakan *mind* untuk menilai keunasabahan suatu ide, meneliti kebenaran dan kelemahan suatu pendapat atau teori dan membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti berdasarkan fakta dan data. Salah satu contoh kemampuan berfikir kritis adalah; Pertama, mencirikan yaitu mengenal pasti kriteria atau karakteristik seperti ciri, sifat, kualitas dan unsur suatu objek atau konsep. Misalnya mahasiswa dibawa ke lapangan yaitu beberapa play group yang memakai berbagai macam metode kemudian mereka diminta untuk mencirikan mana yang termasuk metode *montessori*, *emilio regio* maupun metode yang lainnya. Kedua, membandingkan dan membedakan adalah kemampuan untuk mencari persamaan dan perbedaan berdasarkan kriteria seperti ciri, sifat, kualitas dan unsur suatu objek, peristiwa atau konsep. Mengumpulkan dan mengklasifikasikan yaitu kemampuan untuk mengunpulkan dan menggolongkan ke dalam suatu kelompok-kelompok tertentu berdasarkan kriteria atau sifat tertentu. Ketiga,

menyusun dan membuat urutan. Keempat menganalisis yaitu mengolah suatu peristiwa, objek atau konsep yang diuraikan ke dalam bagian-bagian kecil agar dapat mengambil makna yang terkandung di dalamnya. Kelima membuat pendapat. Keenam menilai yaitu membuat pertimbangan tentang suatu perkara dengan melihat kelebihan dan kelemahan berdasarkan dalil dan data yang valid. Ketujuh membuat kesimpulan yaitu membuat pernyataan tentang sesuatu berdasarkan suatu kajian yang mendalam.

Tujuan dari KBKK ini adalah

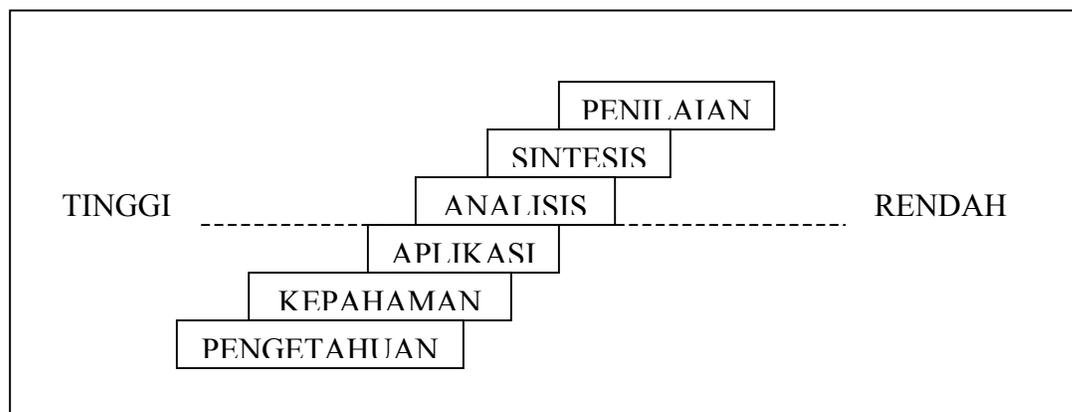
1. Melatih anak berfikir secara kritis dan kreatif dalam membuat keputusan dan menyelesaikan masalah dengan bijak.
2. Mengaplikasikan pengetahuan, pengalaman dan kemahiran berfikir secara lebih praktik dan relevan dengan kondisi di lapangan atau kebutuhan masyarakat
3. Menghasilkan ide, konsep atau teori yang kreatif dan inovatif

IMPLEMENTASI KBKK

KBKK ini dapat dilaksanakan (dijalankan) secara terpisah maupun terintegratif dalam proses pembelajaran. Untuk menghasilkan individu yang kreatif dibutuhkan kemampuan yang kreatif dan mengalir lancar, bebas dan orisinal dari pikiran sendiri. Dalam proses pembelajaran yang dapat di jadikan alat-alat berfikir adalah

Soal

Soal atau tugas dapat mendorong kita untuk berfikir secara lebih dalam, luas dan komperhensif. Dalam membuat soal hendaknya kita memperhatikan pertanyaan, cakupan dan fokus. Dalam mengukur kedalaman pertanyaan kita dapat menggunakan *Teori Blooms*



1. *Cognitive Domain* (Pengetahuan)

- *Knowledge* (Pengetahuan): Kemampuan peserta didik untuk mengingat kembali atau menghafalkan materi-materi yang telah dipelajarinya.
- *Comprehension* (Pengertian/Pemahaman): Kemampuan peserta didik untuk mengerti dan memahami arti materi yang telah dipelajari.
- *Application* (Penerapan): Kemampuan peserta didik untuk menggunakan materi-materi yang telah dipelajari di dalam satu situasi konkrit yang baru.
- *Analysis* (Analisis): Kemampuan peserta didik untuk memerinci materi pelatihan ke dalam berbagai komponen dan memahami strukturnya.
- *Synthesis* (Sintesis): Kemampuan seorang peserta didik untuk menempatkan berbagai bagian yang terpisah secara bersama-sama untuk membentuk suatu kesatuan baru yang utuh secara menyeluruh.
- *Evaluation* (Evaluasi): Kemampuan seorang peserta didik untuk mempertimbangkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pelatihan untuk satu tujuan yang telah ditetapkan.

2. *Affective Domain* (Sikap)

- *Receiving* (Menerima): Menyadari adanya gagasan atau proses atau sesuatu hal; kemauan untuk mempelajari atau mencoba dengan tingkah laku yang khusus.
- *Responding* (Menanggapi): berperanserta secara aktif; memberikan tanggapan dengan patuh dan kemudian dengan senang hati menerima kepuasan dari tanggapan tersebut.
- *Valuing* (Menilai): Menerima nilai-nilai tingkah laku yang dipercaya, nilai atau cita-cita; mengekspresikan minat preferensinya; membangun komitmen.

- *Organization* (organisasi): Mengkonsepsikan berbagai nilai; membandingkan, menghubungkan dan mengorganisir nilai-nilai tersebut kedalam suatu hirarki).
- *Characterization* (Karakterisasi): Mengikuti nilai-nilai tersebut sebagai dasar untuk mengendalikan atau mengarahkan tingkah laku; mengintegrasikan nilai-nilai tersebut menjadi filosofi hidup.

3. *Psychomotor Domain* (Ketrampilan)

- *Perception* (Persepsi): Menyadari adanya suatu tindakan yang harus dilakukan melalui perasaan.
- *Set* (Kesiapan): Telah siap untuk bertindak secara mental, fisik dan emosinya
- *Guided Responses* (Tanggapan yang Diarahkan): Melakukan atau melaksanakan tindakan tertentu di bawah supervisi dengan cara meniru atau uji coba; melibatkan pula tindakan praktek.
- *Mechanism* (Mekanisme): Melaksanakan suatu tindakan tertentu dengan biasa dengan tingkat kepercayaan tertentu; meningkatkan efisiensi.
- *Complex Overt Response*: Menampilkan suatu tindakan secara otomatis tanpa ada ketakutan dan telah dilakukan dengan ketrampilan yang cukup tinggi
- *Adaptation* (Adaptasi): Mampu untuk memodifikasi atau menyesuaikan tindakan tertentu dan dengan ketrampilan tertentu untuk berhubungan dengan situasi baru.
- *Origination* (Originasi) Menciptakan pola-pola gerakan atau tindakan tindakan baru guna menyesuaikan situasi yang khusus atau permasalahan khusus yang dihadapi.

Mind Map

Mind Mapping and Memory menurut Drydan & Vos adalah pemetaan pikiran yang diajukan oleh Tony Buzan yang mengenalkan Pengetahuan dalam sebuah gambar peta yang dapat berbentuk pohon, pola maupun asosiasi (2002: 164). Mind mapping sangat berguna untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penguasaan mahasiswa terhadap materi yang di berikan dan masalah-masalah yang berhubungan dengan materi, yang harus di perhatikan dalam membuat peta pikiran adalah :

1. Tema utama yang terletak di tengah-tengah
2. Ada cabang-cabang utama untuk setiap sub tema
3. Kata-kata tunggal digunakan untuk setiap konsep
4. Bila mungkin setiap konsep memiliki sebuah gambar

Problem Based Learning

Metode pembelajaran bertujuan agar mahasiswa dapat mengetahui permasalahan yang menjadi bidang garapannya dan memapu memahaminya dan kemudian pada tingkatan selanjutnya dapat memberikan penyelesaian masalah yang aplikatif. Metode ini disamping dapat melatih kognisi tetapi dapat melatih mahasiswa untuk bekerja sama dan saling menghargai ide

Games/Permainan

Permainan dapat dijadikan alat atau media pembelajaran untuk mngingat kembali atau mereshkan kondisi mahasiswa yang mengalami ketegangan, ettapi juga tetap dapat mengingat materi yang diberikan karena menurut penelitian yang di kemukakan *Meier* bahwa setiap orang yang diberikan akan lebih senang belajar ketika dalam kondisi fun/menyenangkan (2002:207)

Agar pembelajaran dapat efektif dalam membangun kreativitas dan pengetahuan yang optimal *Meier* menjelaskan ada beberapa hal yang harus diperhatikan :

1. Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh. Belajar tidak hanya menggunakan "otak" (sadar, rasional, otak kiri dan verbal) tetapi juga melibatkan seluruh tubuh/pikiran dengan segala emosi, indra dan sarafnya.
2. Belajar adalah berkreasi bukan mengonsumsi. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diserap oleh pembelajar, melainkan sesuatu yang diciptakan pembelajar memadukan pengetahuan dan keterampilan baru ke dalam struktur pikirannya sendiri yang telah ada. Belajar secara harfiah adalah menciptakan makna baru, jaringan saraf baru, dan pola interaksi elektrokimia baru dalam sistem otak/tubuh secara menyeluruh.
3. Kerjasama dapat membantu proses belajar. Semua usaha yang baik mempunyai landasan sosial. Kita biasanya belajar lebih banyak berinteraksi dengan teman-teman daripada dengan apa saja yang kita pelajari, persaingan di antara mereka memperlambat persaingan, tetapi kerjasama mempercepatnya. Suatu komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya daripada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri.
4. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan. Belajar bukan hanya menyerap satu hal kecil pada satu waktu secara linear, melainkan menyerap banyak hal sekaligus. Pembelajaran yang baik melibatkan orang pada banyak tingkatan secara simultan (sadar dan bawah sadar, mental dan fisik) dan memanfaatkan seluruh saraf reseptor, indra, jalan dalam sistem total otak seseorang. Bagaimanapun otak bukanlah prosesor berurutan, melainkan prosesor paralel, dan otak akan berkembang pesat jika ia ditantang sekaligus untuk melakukan banyak hal sekaligus.
5. Belajar berasal dari mengerjakan itu sendiri. Belajar yang paling baik adalah belajar dalam konteks, hal-hal yang dipelajari secara terpisah akan sulit diingat dan mudah menguap, pengalaman yang lebih nyata dan konkret dapat menjadi guru yang lebih baik daripada sesuatu yang hipotetis/abstrak- asalakan didalamnya terdapat peluang untuk terjun langsung secara total mendapatkan umpan balik, merenung, menerjunkan diri kembali.

6. Emosi positif sangat membantu proses pembelajaran. Perasaan menentukan kualitas dan juga kuantitas belajar seseorang. Perasaan negatif dapat menghalangi pembelajaran yang kreatif dan kritis. Belajar yang penuh tekanan, menyakitkan dan bersuasana muram tidak dapat mengungguli suasana belajar yang menyenangkan, santai dan menarik hati.
7. Otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis . Sistem saraf manusia merupakan prosesor citra daripada prosesor kata. Gambar konkret jauh lebih mudah ditangkap dan disimpan daripada abstrak verbal. Menerjemahkan abstraksi verbal menjadi berbagai jenis gambar kongkret akan membuat abstraksi verbal lebih cepat dan mudah dipelajari. (2002:54-55)

Tahapan-tahapan tersebut diatas di terapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan melihat kondisi dan menyesuaikan kemampuan mahasiswa

KESIMPULAN

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses transmisi nilai, konsep dan budaya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia. Model keterampilan berfikir kreatif kritis diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam kehidupan yang semakin mengglobal. Kompetensi utama mahasiswa PLS sebagai pengelola program-program pembelajaran harus didukung oleh kompetensi lain yang dapat menguatkan kedudukan dan perannya dalam suatu organisasi di masyarakat. Program pendidikan anak usia dini merupakan salah satu program yang menjadi kompetensi pendukung bagi mahasiswa dalam mengelola satuan pendidikan. Anak usia dini merupakan masa-masa emas untuk mengembangkan seluruh potensinya, sehingga dibutuhkan fasilitator yang kreatif agar dapat melakukan pendekatan yang kreatif terhadap anak-anak yang dibinanya. Kemampuan kritis diperlukan dalam menilai suatu ide, konsep atau teori yang akan digunakan, sehingga mahasiswa kita diharapkan dapat melakukan pendekatan yang tepat pada anak-anak sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak.

Proses Implementasi dari keterampilan berfikir kreatif kritis terdiri dari proses persiapan/apersepsi, pelaksanaan dan latihan atau evaluasi. Agar KBKK berjalan optimal adalah dengan mendesign proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam alat atau media diantaranya yaitu soal/kasus, mind mapping, data, permainan dan fakta di lapangan. Aktivitas yang dapat dilakukan adalah memberikan banyak alternative pilihan kepada peserta didik, memberikan pemahaman terhadap akibat yang diambil dari pilihannya, membandingkan, membedakan, mengumpulkan dan mengelompokkan, mencirikan, membuat urutan, menganalisis menilai, membuat kesimpulan, menuangkan ide, menghubungkan, membuat hipotesis, mensintesis, menganlogikan dan mengkreasikan. Agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal menurut meier (2002 :54) ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu : Belajar harus melibatkan seluruh tubuh, proses belajar merupakan berkreasi bukan mengkonsumsi, kerjasama membantu proses belajar, pembelajaran berlangsung secara simultan, belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik, emosi positif sangat membantu

dalam pembelajaran dan terakhir adalah otak-citra menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

Dave Meier, 2002 : *The Accelerated Learning handbook*, Kaifa, Bandung

Geoffrey Petty, 1997 : *How to be Better at Creativity, memaksimalkan potensi kreatif*.

Elex Media indo

Dryden Gordon & Vos Jannette , 2002 : *Revolusi cara belajar*, Kaifa Bandung

Wenger Win, Ph.D , 2004 : *Beyond teaching and learning* . Nuansa Bandung

Gede Raka, 2005 : *Pendidikan untuk membangun kesadaran baru, karakter dan komunitas. Makalah pada kegiatan pengembangan staff peningkatan kemampuan manajeme inovasi Jurusan PLS, Solo*