

Pembelajaran *Puzzle Solving* Untuk Meningkatkan Daya Kognitif dan Kreativitas Peserta Didik di Era Pasca Pandemi

Rustiani Nini^{a, 1*}

^a Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Baktiya Barat, Indonesia

¹ rustiani.sh88@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 24 Juli 2021;

Revised: 8 Agustus 2021;

Accepted: 20 Agustus 2021.

Kata-kata kunci:

Daya Kognitif;

Era Pasca Pandemi;

Kreativitas Peserta Didik;

Puzzle Solving.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yakni, untuk dapat memahami serta menganalisis dengan baik kasus yang dibahas. Walaupun masalah yang mereka hadapi tidak sama dengan masalah yang dihadapi orang dewasa, anak tetap harus memiliki kemampuan *puzzle solving* yang bisa membantu mereka mengatasi masalah tersebut dengan baik. Metode pembelajaran problem solving merupakan salah satu metode pembelajaran yang mencerminkan atau dilandasi oleh konstruktivisme. Teknik pengumpulan data yaitu observasi wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan masalah bahwa anak didik masih kurang berkembang dalam menyelesaikan masalahnya. Hasil penelitian menemukan bahwa dalam pendidikan, metode puzzle solving adalah bagian dari upaya peserta didik untuk bisa memecahkan masalah (*problem solving*). Kemampuan *problem solving* tersebut bisa dilakukan dengan cara bermain seperti bermain puzzle. Dengan kemampuan *problem solving*, maka kemampuan kognitif dan kreativitas bisa meningkatkan. Dalam proses pembelajaran, hal yang perlu diperhatikan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu dalam memecahkan masalahnya sendiri. Mereka masih memerlukan bantuan orang dewasa atau guru dalam berlatih menerapkan pembelajaran *puzzle solving* dalam keseharian.

Keywords:

Cognitive Power;

Post-Pandemic Era;

Creativity of Learners;

Puzzle Solving.

ABSTRACT

Learning Puzzle Solving To Improve Cognitive Power and Creativity of Learners in the Post-Pandemic Era. The purpose of this research is to be able to understand and analyze well the cases discussed. Although the problems they face are not the same as the problems faced by adults, children still have to have puzzle solving skills that can help them overcome the problem well. Problem solving method is one of the learning methods that reflects or is based on constructivism. Data collection techniques, namely observation of interviews conducted by researchers, found problems that students are still underdeveloped in solving the problem. The results of the study found that in education, puzzle solving methods are part of the efforts of learners to be able to solve problems. Problem solving skills can be done by playing like playing puzzles. With the ability of problem solving, cognitive ability and creativity can increase. In the learning process, it needs to be noted that there are still many learners who have not been able to solve their own problems. They still need the help of adults or teachers in practicing applying puzzle solving learning in everyday life.

Copyright © 2021 (Rustiani Nini). All Right Reserved

How to Cite : Nini, R. Pembelajaran Puzzle Solving Untuk Meningkatkan Daya Kognitif dan Kreativitas Peserta Didik di Era Pasca Pandemi . *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 32–38. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/educare/article/view/415>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Permasalahan terkait pandemi Covid-19 ternyata sangat meresahkan bagi seluruh masyarakat Indonesia, tak terkecuali pemerintah. Pemerintah sebagai pemelihara serta pengelola tatanan sosial masyarakat sendiri perlu berpikir keras terkait upaya-upaya yang perlu dilakukan dalam mempertahankan pola kehidupan selama masa pandemi seperti sekarang. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah pengeluaran kebijakan terkait pola kehidupan yakni era new normal. Pola kehidupan new normal sendiri berkaitan langsung dengan harapan pemerintah dalam menanggulangi penyebaran Covid-19 (Prasetya, Nurdin, & Gunawan, 2021) .

Pemerintah beranggapan dengan diterapkannya aturan atau kebijakan pola kehidupan new normal kehidupan masyarakat akan tetap dapat berjalan meskipun harus berbeda dari sebelum-sebelumnya. Salah satu bentuk kehidupan new normal sendiri adalah penerapan sekolah daring online. Sebagai salah satu bidang yang sangat penting, pemerintah menganjurkan bagi seluruh lembaga pendidikan untuk tetap melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan teknik pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran daring online ini diharapkan mampu untuk mencapai tujuan pendidikan yang tetap berkualitas dan bermutu meskipun sedang menghadapi masa pandemi yang serba terbatas seperti sekarang (Irawan, dkk., 2020).

Adanya permasalahan terkait kebijakan pendidikan era new normal inilah yang mendorong saya untuk melakukan analisis lebih lanjut terkait masalah pendidikan tersebut. Oleh karena itu dalam menganalisis permasalahan ini saya akan menggunakan sudut pandang dari salah satu filosof yakni Thomas Kuhn. Dalam kasus ini saya akan mencoba mengaitkan serta melihat permasalahan pendidikan ini melalui pandangan Thomas Kuhn mengenai siklus Ilmu. Thomas Kuhn sendiri dikenal dengan jargonnya yakni revolusi sains bernama lengkap Thomas Samuel Kuhn dan lahir pada 18 Juli 1922 di Ohio, Amerika Serikat. Ia menempuh pendidikannya di University of California di Berkely dan juga Harvard sebagai asisten profesor sejarah ilmu. Dalam kehidupannya Kuhn menerima banyak penghargaan terkait akademik seperti jabatan dosen bergengsi, keanggotaan masyarakat yang terhormat, dan ia juga aktif dalam History of Science Society serta pernah menerima penghargaan tertinggi Society Mendali Sarton. Ia meninggal pada tanggal 17 Juni 1996. Banyaknya pengalaman terkait bidang pendidikan serta ilmu inilah yang membuat saya memilih Kuhn sebagai sudut pandang kasus pendidikan new normal ini (Kuhn, 2011).

Ada dua jenis artikel ilmiah yang saya gunakan dalam penelitian ini yakni: pertama, jurnal terkait pemikiran dari Thomas Kuhn dan Kedua mengenai konsep serta kebijakan pendidikan era new normal. Perbedaan dan kebaruan ilmiah yang ada dalam penelitian ini yakni fokus masalah mengenai pendidikan new normal menggunakan perspektif paradigma siklus ilmu Thomas Kuh, sehingga berbeda dengan jurnal-jurnal untuk yang dijadikan referensi. Hipotesisnya, ada keterkaitan mengenai kebijakan new normal bidang pendidikan dengan siklus ilmu menurut pandangan Thomas Kuhn yang mana ada sebuah perkembangan ilmu secara revolusioner dalam paradigma yang lama menuju paradigma yang baru (*incompatible*). Dalam penelitian serta analisis kasus pendidikan era new normal ini ditemukan fokus pembahasan mengenai perkembangan ilmu secara terus-menerus (progresif). Sehingga hal inilah yang kemudian menjadi landasan dasar fokus penelitian. Tujuan penelitian ini yakni, untuk dapat memahami serta menganalisis dengan baik kasus yang dibahas dan memahami keterkaitan antara new normal dengan sudut pandang Kuhn.

Metode

Penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yaitu prosedur riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, dinamika sosial, sikap kepercayaan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu. Proses penelitian ini dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir tentang *puzzle solving* dalam pembelajaran.

Penelitian yang digunakan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *problem solving* dengan *puzzle* terhadap kemampuan kognitif anak. Data yang dikumpulkan dalam riset kemudian dianalisis dengan melakukan deskripsi untuk memahami fenomena pembelajaran dengan *puzzle solving*.

Hasil dan Pembahasan

Kebijakan *e-learning* merupakan sebuah upaya yang dibuat oleh pemerintah dalam menanggulangi permasalahan pendidikan di kondisi pandemi Covid-19 ini. Pemerintah Indonesia beranggapan bahwa perlu adanya metode atau cara baru dalam mencapai pendidikan bermutu dan berkualitas di masa pandemi seperti sekarang. Oleh karena itu dibuat dan dirumuskan sebuah kebijakan terkait proses belajar mengajar menggunakan metode *e-learning* sebagai penyelesaiannya. Metode *e-learning* ini jugadigunakan sebagai bentuk pembelajaran bagi masyarakat dalam menangani revolusi era 5.0. Di sisi lainnya metode pembelajaran online ini mungkin menjadi hal baru bagi sebagian masyarakat, sehingga perlu adanya penyesuaian terhadap metode serta prosesnya yang mana sudah menggunakan teknologi berbasis digital.

Dalam kasus ini tenaga pendidik dan pemerintah menjadi tokoh utama yang memegang kendali atas keberhasilan pembelajaran metode *e-learning* ini. Oleh karena itu tenaga pendidik harus kompeten dan memiliki kemampuan untuk merancang proses pembelajaran bersama peserta didik seefektif mungkin. Sedangkan pemerintah memiliki peran sebagai pemberi sarana dan prasana guna memudahkan para peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran *e-learning*. Meskipun begitu peserya didik juga ikut andil dalam mengambil peran dalam mencapai keberhasilan proses *e-learning* ini.

Pada penerapan metode *e-learning* sendiri dilakukan dengan cara belajar jarak jauh yang memanfaatkan teknologi digital seperti internet dan handphone. Artinya pada waktu yang bersamaan tenaga pendidik dan peserta didik berada dalam aplikasi internet kemudian melakukan interaksi proses belajar mengajar seperti yang dilakukan di kelas luring. Meskipun begitu nyatanya proses *e-learning* ternyata memiliki tantangan besar terkait adaptasi atau penyesuaian tenaga pendidik dan peserta didik dalam sistem maupun hal lainnya terkait *e-learning*. Permasalahan lainnya mungkin lebih mengarah pada proses pembelajaran terkait etika dan moral. Dimana pada metode *e-learning* sendiri sangat sulit untuk diterapkan karena semua tindakan serta pergerakan peserta didik tidak dapat dilihat secara langsung (Irsyadiyah, & Rifa'i, 2021).

Permasalahan terkait metode *e-learning* ini ternyata menimbulkan perbedaan pendapat di kalangan masyarakat antara kaum yang pro dan kontra (Lasmawan, 2015). Meskipun begitu sesuai dengan berjalannya waktu masyarakat bahkan peserta didik kini mulai merasa nyaman melakukan pembelajaran secara online. Hal penting yang perlu digarisbawahi terkait kasus ini adalah pemahaman tentang pendidikan sebagai sebuah wadah bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka dalam kondisi apapun, sehingga hanya perlu adanya peningkatan adaptasi serta ketertarikan yang tinggi pada proses belajar mengajar online ini agar dapat mencapai keberhasilannya.

Hal yang sulit untuk diterapkan karena semua tindakan serta pergerakan peserta didik tidak dapat dilihat secara langsung. Oleh karena itu permasalahan terkait metode *e-learning* ini ternyata menimbulkan perbedaan pendapat di kalangan masyarakat antara kaum yang pro dan kontra. Meskipun begitu sesuai dengan berjalannya waktu masyarakat bahkan peserta didik kini mulai merasa nyaman melakukan pembelajaran secara online. Hal penting yang perlu di garis bawahhi terkait kasus ini adalah pemahaman tentang pendidikan sebagai sebuah wadah bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka dalam kondisi apapun, sehingga hanya perlu adanya peningkatan adaptasi serta ketertarikan yang tinggi pada proses belajar mengajar online ini agar dapat mencapai keberhasilannya.

Walaupun masalah yang mereka hadapi tidak sama dengan masalah yang dihadapi orang dewasa, anak tetap harus memiliki kemampuan *problem solving* yang bisa membantu mereka mengatasi masalah tersebut dengan baik, sehingga kemampuan tersebut akan terus berkembang, salah satunya dalam kemampuan kognitif. Metode pembelajaran *puzzle solving* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mencerminkan atau dilandasi oleh konstruktivisme (Munawwirah, Parwoto, & Ilyas, 2021). Dalam pendidikan, metode *problem solving* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara bermain seperti bermain *puzzle*. *Puzzle* dapat berupa maze, labirin, bermain peran, dan bermain balok. Kemampuan anak dalam memecahkan masalah (*problem solving*) dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya baik dalam kemampuan berfikir maupun kreativitasnya (Utami, & Sarumpaet, 2017). Namun, dalam perjalanannya masih banyak anak yang belum mampu dalam memecahkan masalahnya sendiri. Mereka masih memerlukan bantuan orang dewasa atau guru dalam menerapkan *problem solving* dalam keseharian. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan masalah bahwa peserta didik masih kurang berkembang dalam menyelesaikan masalahnya. Maka, pemikiran dari Thomas Kuhn bisa menjadi alat analisis untuk memampukan peserta didik menjadi pembelajar dengan daya kognitif yang kritis dan kreatif

Pemikiran dan pandangan Thomas Kuhn Ilmu pengetahuan merupakan suatu bidang yang cenderung lebih cepat berkembang dibanding bidang yang lainnya untuk itu diperlukan pandangan dari beberapa tokoh ilmuwan untuk menggambarkan prosesnya. Sekitar tahun 1930 sampai 1940-an dianggap sebagai tahun filsuf aliran positivisme atau kerap disebut lingkaran wina. Dasar pandangan ini adalah anggapan bahwa sains merupakan sebuah proses yang sepenuhnya bersifat logis. Dengan adanya peristiwa positivisme ini muncul beberapa teori terkait ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya teori dari Thomas Kuhn.

Thomas Kuhn sendiri merupakan seorang filosof yang bergerak pada bidang sains dan sejarah ilmu salah satu karya terkenalnya adalah *The Structure of Scientific Revolutions* yang ditulis pada tahun 1962. Karya inilah yang membawa namanya menjadi lebih terkenal karena membahas tentang filsafat ilmu pengetahuan dengan konsep teori mengenai paradigma dan revolusi ilmu. Pemikiran yang dituliskannya pada buku *The Structure of Scientific Revolutions* ini juga ia tuju sebagai bentuk kritikan pandangan positivisme dan falsifikasi Popper.

Hal yang menurutnya salah ialah pemikiran dasar positivisme yang menganggap bahwa perkembangan ilmu itu bersifat kumulatif melainkan terjadi secara non kumulatif. Selain itu Popper juga menjelaskan bahwa perkembangan ilmiah diawali dengan 5 pengajuan hipotesis yang kemudian dilanjutkan dengan upaya pembuktian salahnya hipotesis tersebut. Pandangan Popper inilah yang ditolak oleh Kuhn karena dianggap tidak sesuai fakta. Menurut Kuhn sendiri perubahan ilmu itu tidak akan terjadi karena sebuah upaya empiris melalui falsifikasi teori tetapi melalui sebuah perubahan mendasar atau disebut dengan revolusi ilmiah. Artinya sebuah ilmu dapat berkembang melalui cara revolusi ilmiah sedangkan revolusinya terjadi karena perubahan paradigma.

Paradigma menurut Kuhn merupakan pandangan dasar atas apa yang menjadi pokok pembahasan yang dikaji oleh ilmu pengetahuan. Oleh karena itu paradigma Kuhn dapat disimpulkan sebagai bagian dari teori lama yang pernah digunakan ilmuwan sebagai inspirasi dalam praktik acuan riset yang kemudian dipaparkan berdasarkan pengujian dan interpretasi dengan menggunakan metode ilmiah. Lewat bukunya ia juga menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan secara natural memiliki kesempatan dan otonomi pencarian dalam prediksi dan deteksi sebuah kebenaran ilmiah baru. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan Kuhn membagi paradigma menjadi beberapa paradigma yakni, paradigma metafisik, paradigma sosiologis, dan paradigma konstruktif.

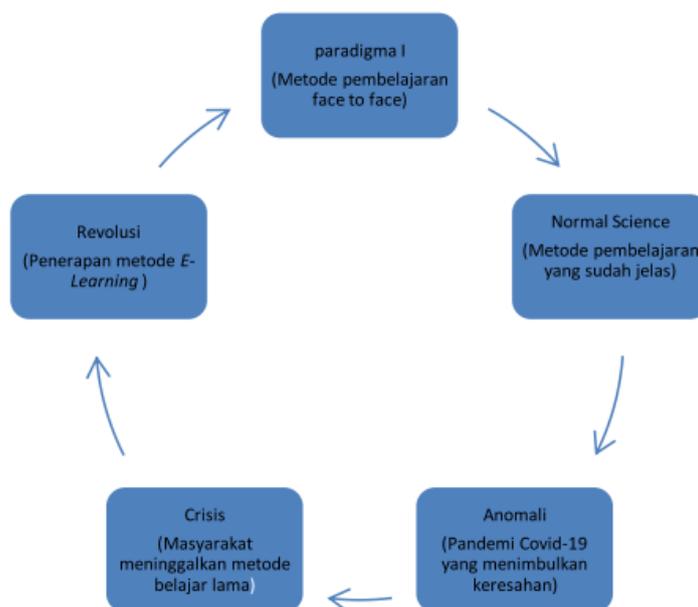
Ketiga paradigma ini ternyata menunjukkan sebuah pandangan tentang realitas kebenaran yang berbeda satu sama lain namun dengan dasar tujuan yang sama. Oleh karena itu dalam memperkuat gagasannya terkait ilmu pengetahuan dan paradigma Kuhn kemudian membagi varian paradigma

tadi menjadi dua paradigma utama yakni, paradigma ilmiah dan paradigma alamiah. Di sisi yang lainnya proses perkembangan ilmu pengetahuan menurut Kuhn akan selalu hadir dengan ada atau munculnya fakta atau data-data baru. Dalam proses penemuan databaru ini data anomali dianggap menjadi salah satu data yang berperan penting dalam proses kegiatan ilmiah. Kuhn sendiri membagi kegiatan ilmiah menjadi dua proses yakni puzzle solving dan penemuan paradigma baru.

Dalam puzzle solving ini para ilmuwan akan memecahkan persoalan masalah teka-teki bukan mencai kebenaran. Kemudian akan dilanjutkan dengan penemuan data atau pandangan terkait sebuah paradigma baru yang membawa perubahan dalam ilmu pengetahuan. Ada beberapa skema atau susunan dalam konsep paradigma Kuhn yakni, Fase Pra-Paradigma yaitu ketika belum ada paradigma kunci. Kedua, Fase Sains Normal yaitu ketika para ilmuwan mulai memperluas paradigma kunci melalui pengandaian masalah. Ketiga, Fase Revolusi Ilmiah yakni apabila terjadi sebuah anomalitas terhadap ilmu pengetahuan maka akan menimbulkan krisis yang kemudian memunculkan teori atau paradigma baru. Sedangkan pada fase akhir ada peristiwa pegeseran paradigma yang lama menjadi baru.

Pada akhirnya pandangan Kuhn terkait ilmu pengetahuan ini menjelaskan serta menegaskan akan sebuah perkembangan ilmu pengetahuan atau revolusi ilmiah yang menjunkkan sebuah siklus ilmu bahwa dalam perkembangan ilmu bukan karena prinsip verivikasi positivisme logis atau gugurnya teori falsifikasi tetapi karena adanya revolusi ilmiah yang terjadi dengan shifting progam (pegeseran paradigma) menjadi beberapa proses. 2.3 Keterkaitan antara Kebijakan Pendidikan New Normal dengan Pandangan Thomas Kuhn Dalam kasus kebijakan pendidikan era new normal ini dapat ditemukan sebuah keterkaitan hubungan antara kasus dengan padangan Thomas Kuhn terkait siklus ilmu dan juga revolusi ilmiah. Dengan diberlakukannya sebuah proses dan metode baru dalam dunia pendidikan sebagai bentuk upaya penanggulangan terhadap krisis pendidikan di masa pandemi menunjukkan sebuah fase revolusi ilmiah yang lahir atas sebuah krisis dan keresahan terhadap sebuah permasalahan. Dimana peristiwa ini kemudian memunculkan sebuah pemikiran baru terkait metode pendidikan yakni E-Learning.

Pada kasus tersebut juga ditemukan sebuah paradigma sosial Kuhn terkait kebiasaan-kebiasaan yang kemudian dijadikan sebuah keputusan umum yang dapat diterima secara umum oleh masyarakat setempat. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa dalam kasus ini ada sebuah perkembangan ilmu pengetahuan yang bersifat revolusioner yang ditujukan pada proses peralihan metode pembelajaran yang tadinya secara tatap muka menjadi pembelajaran bermetode *e-learning*.



Dalam kasus ini yang menjadi data anomali adalah keresahan-keresahan pemerintah dan juga masyarakat terhadap mutu pendidikan anak-anak muda Indonesia sebagai penerus bangsa. Dengan adanya keresahan-keresahan ini kemudian dilakukannya sebuah *puzzle solving* oleh pemerintah guna memecahkan teka-teki permasalahan pendidikan era pandemi. Dengan ditemukannya sebuah pemecahan masalah ini dengan bentuk *e-learning* maka berhasil sudah perubahan atau revolusi ilmiah dalam dunia ilmu pengetahuan. Penggunaan metode *e-learning* dalam dunia pendidikan masa pandemi inilah yang dianggap sebagai paradigma pengetahuan atau paradigma ilmiah yang dipaparkan oleh Thomas Kuhn. Apabila digambarkan susunan atau siklus ilmu yang terjadi pada proses pembelajaran masa pandemi ini mungkin akan seperti di bawah ini.

Simpulan

Simpulan penelitian ini yaitu bahwa *puzzle solving* menjadi bagian dari upaya peserta didik untuk bisa memecahkan masalah (*problem solving*). Kemampuan *problem solving* tersebut bisa dilakukan dengan cara bermain seperti bermain *puzzle*. Dengan kemampuan *problem solving*, maka kemampuan kognitif dan kreativitas bisa meningkatkan. Dalam proses pembelajaran, hal yang perlu diperhatikan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu dalam memecahkan masalahnya sendiri. Peserta didik masih memerlukan bantuan orang dewasa atau guru dalam berlatih menerapkan pembelajaran *puzzle solving* dalam keseharian. Kemampuan untuk sampai pada kemampuan memecahkan teka-teki bisa dipelajari dari dalam pandangan Thomas Kuhn ini adalah bagaimana kita sebagai seorang manusia perlu berpikir kritis terkait sebuah permasalahan dengan menggunakan metode serta sudut pandang yang jelas dalam menyelesaikan sesuatu permasalahan, dengan kata lain kita tidak boleh tergesa-gesa. Thomas Kuhn menawarkan sebuah pemikiran terkait paradigma sosial serta ilmiah yang dapat digunakan sebagai asumsi dasar sebuah praktek ilmiah atau peristiwa. Adanya analisis kasus ini tidak menutup kemungkinan bahwa akan ada fase atau masa-masa baru dimana *puzzling solving* bisa membawa revolusi ilmiah bahwa di dalamnya.

Referensi

- Irawan, E., Arif, S., Hakim, A. R., Fatmahanik, U., Fadly, W., Hadi, S., ... & Aini, S. (2020). Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi: Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Menyongsong New Normal. Zahir Publishing.
- Irsyadiah, N., & Rifa'i, A. (2021). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Blended Cooperative E-Learning Di Masa Pandemi. *Syntax Idea*, 3(2), 347-353.
- Jena, Y. (2012). Thomas Kuhn Tentang Perkembangan Sains dan Kritik Larry Laudan. *Melintas*, 28(2), 161-181
- Kesuma, U., & Hidayat, A. W. (2020). Pemikiran Thomas S. Kuhn Teori Revolusi Paradigma. *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam*, 166-187.
- Kuhn, T. S. (2011). 5. The History of Science. In *the Essential Tension* (pp. 105-126). University of Chicago Press.
- Lasmawan, W. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran E-learning mata kuliah wawasan pendidikan dasar, Telaah kurikulum pendidikan dasar, pendidikan ips Sekolah dasar, perspektif global dan Problematika pendidikan dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 4(1).
- Munawwirah, B., Parwoto, P., & Ilyas, S. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Tematik: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17-23.
- Nizhamiyah, 10(2). Rafsanjani, A. I. (2020). Kebijakan Pendidikan Di Era New Normal.
- Nuryatin, S. (2020). Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-Learning Untuk Menghadapi Era New Normal.
- Prasetya, A., Nurdin, M. F., & Gunawan, W. (2021). Perubahan Sosial Masyarakat dalam Perspektif Sosiologi Talcott Parsons di Era New Normal. *Sosietas*, 11(1), 929-939.

- Putri, F. A., & Iskandar, W. (2020). Paradigma Thomas Kuhn: Revolusi Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan.
- Sabila, N. A. (2019). Paradigma dan Revolusi Ilmiah Thomas S. Kuhn (Aspek Sosiologis, Antropologis, dan Historis dari Ilmu Pengetahuan). *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 5(1), 80-97.
- Sulisworo, D., Winarti, W., Amalia, Y. A., Larekeng, S. H., Maryani, I., & Demitra, D. (2020). Model lingkungan pembelajaran era new normal. Thomas S. Kuhn Dan Karl R. Popper: Suatu Kajian Hermeneutika Dan Kontribusinya.” *Jurnal Filsafat* 25, no. 2 (2015): 253–76.
- Syahrudin, S. (2020). Pembelajaran Masa Pandemi : Dari Konvensional Ke Daring
- Ulya, I., & Abid, N. (2015). Pemikiran Thomas Kuhn dan Relevansinya terhadap Keilmuan Islam. *Fikrah*, 3(2), 249-276.
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Tunas Siliwangi* , 175-180