

Perspekti Kreativitas dalam Pendidikan Melalui *Thinking Out Side The Box*

Marnita^{1*}, M. Taufiq², Aan Komariah³, Nur Aedi⁴

^{1,2,3,4}Administrasi Pendidikan FIP Universitas Pendidikan Indonesia

Email: marnita.fkip@gmail.com^{1*}

Abstrak

Karya tulis ini adalah hasil review buku yang di tulis oleh John Adair dengan judul Decision Making and Problem Solving Strategies. Isi kajian buku ini mengungkapkan strategi pengambilan keputusan melalui metode *Thinking Outside The Box*. Berbagai kajian literatur yang dilakukan dalam artikel ini, memberi gambaran kepada penulis bahwa thinking outside the box dapat di terapkan dalam Pendidikan sebagai sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena *Thinking Outside The Box* merupakan suatu pendekatan dengan mengedepankan kemampuan berpikir kreatif dan menemukan solusi. Daya kreativitas tersenbut sangat tepat untuk menjawab kebutuhan peserta didik yang merupakan generasi Z untuk memasuki dunia kerja. Hasil literatur review dari berbagai artikel, menunjukkan bahwa (1). Konsep *Thinking Outside The Box* adalah salah satu konsep berpikir untuk pengambilan keputusan yang dapat diterapkan di dalam dunia Pendidikan, (2). Thinking Outside the box adalah pola berpikir kreatif yang di luar kebiasaan yang dapat menjadi salah satu konsep berpikir bagi siswa yang di siapkan untuk memasuki dunia kerja, (3). Sekolah dapat menggunakan metode ini sebagai salah satu pendekatan untuk mempersiapkan outcome yang siap bersaing secara global di dunia kerja.

Kata Kunci : *Thinking Outside The Box, Kreativitas siswa, Pendidikan*

Abstrak

This paper is the result of a book review written by John Adair entitled Decision Making and Problem Solving Strategies. The content of this book study reveals a decision-making strategy through the Thinking Outside The Box method. The various literature reviews that the author has conducted in this article, illustrate to the author that thinking outside the box can be applied in education as an approach to the learning process. This is because Thinking Outside The Box is an approach that emphasizes the ability to think creatively and find solutions. This creative power is very appropriate to answer the needs of students who are generation Z to enter the world of work. The results of the literature review from various articles show that (1). The concept of Thinking Outside The Box is one of the thinking concepts for decision making that can be applied in the world of Education, (2). Thinking Outside the box is a pattern of creative thinking that is out of the ordinary which can be one of the thinking concepts for students who are prepared to enter the world of work, (3). Schools can use this method as an approach to prepare outcomes that are ready to compete in the world of work globally.

Keywords: *Thinking Outside The Box, Creative thinking, Education*

PENDAHULUAN

Thinking Outside The Box adalah salah satu metode yang di gunakan dalam seni pengambilan keputusan. suatu keluaran atau produk dari proses mental atau kognitif yang membawa pada pemilihan suatu jalur tindakan di antara beberapa pilihan yang tersedia, pengambilan keputusan di tandai dengan adanya satu pilihan final yang dibuat untuk mencapai visi, tujuan atau capaian yang inginkan (Hayati & Terry, 2019). Metode

ini mengajak seseorang yang berpikir dengan daya kreativitas tinggi dan berani mengambil resiko untuk keluar dari kebiasaan dalam menentukan putusan. Dalam beberapa dekade terakhir, dalam berbagai penelitian metode berpikir di luar kebiasaan dengan kreativitas tinggi ini telah menjadi salah satu trending yang di kaitkan dengan keterampilan belajar abad-21, dimana dalam keterampilan belajar abad-21 kemampuan berpikir kreatif menjadi hal yang sangat penting. Seseorang yang berpikir kaku dikaitkan dengan kreativitas seseorang yang cenderung lebih rendah, sehingga hal ini memunculkan suatu stigma bahwa setiap orang harus menyiapkan pola pikir yang fleksibel hingga dapat meningkatkan pemikiran kreatif. Berpikir kreatif sangat dibutuhkan oleh para pekerja di abad-21 ini.

Dalam beberapa buku yang di tulis oleh (Ward, 1994; Ziman & Simonton, 1989) yang membandingkan kreativitas berdasarkan budaya seorang individu yang bikultural dengan individu yang beasimilasi atau terpisah, mereka menemukan bahwa daya kreativitas atau ide-ide baru lebih banyak di temukan pada individu bikultural. Yang mana hal ini mungkin karena individu bikultural dapat mengidentifikasi beragam budaya seperti misalnya budaya asal, budaya tuan rumah, dan budaya di individu sendiri sehingga menghasilkan ide baru yang lebih baik. Dalam tulisan yang lain (Huffman, 2020; Tadmor et al., 2012) di temukan bahwa Individu bikultural memiliki daya kreativitas tinggi, kemampuan berpikir yang lebih kompleks, dan inovasi-inovasi di tempat kerja dengan hal-hal baru yang mengejutkan. Sehingga hal ini memiliki dampak baik bagi prestasi si individu di tempat kerjanya. Berpikir kreatif identik dengan kemampuan seseorang memecahkan masalah dengan menggunakan seluruh aktivitas mentalnya hingga memunculkan perspektif baru. Hal inilah yang biasanya di sebut dengan berpikir di luar kebiasaan atau "*Thinking Outside The Box*". Dengan demikian berpikir diluar kebiasaan adalah cara berpikir di luar batasan masalah yang ada ataupun cara berpikir dengan menggunakan perspektif yang baru. Sebuah analogi teka-teki akan memudahkan kita untuk berpikir dengan konsep "*Thinking Outside The Box*". Gagasan tentang sesuatu yang berada di luar dari suatu yang dianggap 'kotak' berhubungan dengan teka-teki topografi tradisional yang disebut teka-teki sembilan titik. Asal usul dari frasa "berpikir di luar kotak" sesungguhnya tidak jelas; namun ungkapan ini sebagian dipopulerkan oleh karena teka-teki sembilan titik, yang mana John Adair mengklaim bahwa telah ia perkenalkan pada tahun 1969. Konsultan manajemen Mike Vance telah mengklaim bahwa penggunaan teka-teki sembilan titik dalam lingkaran konsultasi berasal dari budaya perusahaan milik Walt Disney Company, dimana teka-teki itu digunakan di rumah (Adair, 2010; Woods & Rosenberg, 2016).

Teka-teki ini mengajukan suatu tantangan intelektual yakni untuk menghubungkan titik-titik dengan menggambar empat garis lurus, yaitu garis kontinu yang melewati masing-masing dari sembilan titik, dan tidak pernah mengangkat pensil dari kertas. Teka-teki ini mudah diselesaikan, tetapi hanya jika seseorang mampu menggambar garis di luar batas-batas area persegi yang didefinisikan oleh sembilan titik itu sendiri. Ungkapan "berpikir di luar kotak" adalah pernyataan ulang dari strategi solusinya (Adair, 2010). Teka-teki ini hanya terlihat sulit karena seseorang membayangkan adanya batas di sekitar tepi dari susunan titik-titik yang ada. Inti dari masalah ini adalah penghalang ditentukan dari yang biasanya dirasakan. Teka-teki sembilan titik ini berusia lebih tua daripada slogan 'berpikir di luar kotak'. Teka-teki ini muncul pada Cyclopedia of Puzzles oleh Sam Loyd pada tahun 1914. pemikiran dimana seseorang menyelesaikan masalah melalui problem solving "ide kreatif baru dengan penuh inovasi" di bandingkan dengan mengadopsi solusi-solusi yang sudah umum digunakan. Innovation adalah Kemampuan merealisasikan gagasan-gagasan baru yang brilian (Adair, 2010). Selanjutnya *Creative Thinking* adalah kemampuan menemukan gagasan yang baru dengan melibatkan seluruh aktifitas mental si pemikir dan inilah yang disebut dengan kreatifitas (Lee & Park, 2019; Park, 2018). Menurut (Gaither et al., 2015) kreativitas dapat di tingkatkan pada peserta didik melalui pola pikir atau cara pandang siswa yang harus lebih fleksibel dan terintegrasi yang selanjutnya dapat di transfer ke hasil kognitif yang bermakna.

(Lee & Park, 2019) mendefinisikan kreativitas sebagai 'kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru yang mengejutkan namun dapat dipahami, dan juga berharga dalam beberapa hal. (Lee & Park, 2019) lebih lanjut mengatakan bahwa kreativitas seseorang dapat berupa profesionalisme, kecerdasan emosional, dan motivasi internal memiliki dampak positif pada berbagai pengetahuan seperti misalnya penciptaan pengetahuan, pengorganisasian pengetahuan, penggunaan pengetahuan serta akan memunculkan perilaku inovasi yang berupa ide-ide, mengimplementasikan ide, dan mempromosikan ide. (Beghetto & Kaufman, 2014) mendefinisikan kreativitas sebagai 'kemampuan untuk menawarkan perspektif baru, menghasilkan ide baru dan bermakna, mengajukan pertanyaan baru, dan menghasilkan solusi untuk masalah yang tidak jelas. Selanjutnya menurut (Aslamiah et al., 2021) kreativitas adalah inisiatif memecahkan masalah di mana di dalamnya memungkinkan adanya kesenjangan informasi hingga mencoba untuk merumuskan hipotesis, mengevaluasi dan menguji, menganalisis dan mengomunikasikan hasilnya. (Adair, 2010) dalam bukunya mengungkapkan proses berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

Tahapan Proses Berpikir Kreatif Menurut (Adair, 2010)

| TAHAPAN | AKTIVITAS |
|------------------|--|
| Persiapan | Pada tahap ini, proses berpikir dapat di mulai dengan mengumpulkan informasi/data yang relevan, menyelidiki dan menganalisis informasi / data yang di peroleh |
| Inkubasi | Fase ini adalah membutuhkan kedalaman pikiran untuk melakukan proses mental berupa menganalisis, mensintesis, menilai keberlanjutan sehingga hasil analisis yang di putuskan benar-benar akuntabel |
| Wawasan | Sebuah ide baru dari hasil analisis dan sintesis muncul di sini. Ide baru / eureka ini dapat muncul secara bertahap atau tiba-tiba. Hal ini biasanya akan muncul Ketika pikiran dominan lebih santai |
| Validasi | Tahapan ini adalah melakukan pengujian ide baru terhadap solusi yang muncul dari wawasan tinggi, firasat atau intuisi. |

(Akyıldız & Çelik, 2020; Tontini & Neumann, 2021) menyatakan bahwa meningkatkan keterampilan berpikir siswa menjadi semakin penting dengan perkembangan dan perubahan yang cepat di dunia. (Akyıldız & Çelik, 2020) mendefinisikan pengajaran kreatif dalam konteks pendidikan sebagai aktifitas 'mengajar secara kreatif' dan 'mengajar untuk kreativitas'. Mengajar secara kreatif berarti guru menggunakan berbagai pendekatan kreatif sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna, efisien, menarik dan menakutkan sedangkan Mengajar untuk kreativitas, di sisi lain, adalah cara mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dari uraian ini, tujuan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah analisis konsep *Thinking Outside The Box* dalam sudut pandang Pendidikan”.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Literatur Review yang bertujuan untuk menganalisis berpikir kreatif siswa melalui metode *Thinking Out Side The Box*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data sekunder yang bersumber dari referensi buku *Decision Making and Problem Solving Strategies* dan artikel-artikel dalam dari 5 tahun terakhir yang di ambil dari berbagai jurnal nasional terindeks dan artikel dari jurnal internasional bereputasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik literatur review diantaranya mencari kesamaan (*compare*), cari ketidaksamaan (*contrast*), beri pandangan (*critite*), bandingkan (*synthesize*), dan ringkasan (*summarize*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berpikir kreatif, berpikir kritis adalah salah satu bagian dari keterampilan abad-21 yang harus di kuasai oleh peserta didik di tingkat manapun. Bahkan keterampilan abad-21 juga merupakan salah satu kompetensi yang harus di miliki oleh guru maupun dosen di dunia Pendidikan di era perubahan yang serba cepat ini (Saepudin et al., 2019). Dalam dunia Pendidikan kemampuan berpikir kritis atau kreatif di pandang sebagai suatu keterampilan berpikir tinggi, yang mana dalam penerapannya akan melibatkan seluruh aktivitas mental seseorang untuk berpikir kemudian memutuskan. Jika ini dikaitkan dengan suatu teori pengambilan keputusan, maka di dala teori pengambilan keputusan ini di sebut dengan *Thinking Outside The Box*. Menghadapi generasi Z yang saat ini menjadi pelaku di bangku sekolah maupun perguruan tinggi, maka konsep *Thinking Outside The Box* ini harus di tanamkan sebagai bagian dri keterampilan abad-21 yaitu membutuhkan daya pikir kritis untuk keluar dari zona aman dan kebiasaan hingga dapat menemukan keputusan atau konsep yang tepat. Generasi Z perlu memiliki berbagai keterampilan untuk beradaptasi, seperti peka terhadap lingkungan, cerdas secara sosial, cerdas dan pandai berpikir, keterampilan lintas budaya, berpikir seperti komputer, melek media baru, multidisiplin, berpikiran terbuka, mengelola pengetahuan, dan mampu menjalin kolaborasi virtual (Asriandi & Putri, 2020; Penprase, 2018).

Dalam konsep *Thinking Outside The Box* di katakan bahwa seseorang yang berpikir kaku dikaitkan dengan kreativitas seseorang yang cenderung lebih rendah, sehingga hal ini memunculkan suatu stigma bahwa setiap orang harus menyiapkan pola pikir yang fleksibel hingga dapat meningkatkan pemikiran kreatif. Berpikir kreatif sangat dibutuhkan oleh para pekerja di bidang apapun maupun siswa atau mahasiswa di abad-21 ini. Menurut (Akyıldız & Çelik, 2020) abad ke-21 adalah abad yang penuh dengan keidak pastina, sehingga daya kreativitas atau berpikir kreatif menjadi sangat penting untuk mengatasi perubahan evolusioner. Selanjutnya (Rahayu et al., 2022) menyatakan bahwa abad-21 telah mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi yang hadir sebagai implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Demikian halnya terkait dengan kemampuan berpikir seseorang yang mampu memecahkan masalah dan ini lebih di kenal dengan kemampuan berpikir kreatif yaitu yang melibatkan seluruh aktivitas mentalnya hingga memunculkan perspektif baru. Hal inilah yang biasanya di sebut dengan berpikir di luar kebiasaan atau "*Thinking Outside The Box*". Dengan demikian berpikir diluar kebiasaan adalah cara berpikir di luar batasan masalah yang ada ataupun cara berpikir dengan menggunakan perspektif yang baru. *Thinking Outside The Box* adalah bagaimana kita dapat berpikir dari sudut pandang yang lain sehingga berbeda dengan kebanyakan orang (Huffman, 2020). Beberapa manfaat yang umumnya dikatakan sebagai keunggulan berpikir di luar kebiasaan ini adalah

- Mendorong diri untuk terus berpikir inovatif
- Memberikan perspektif baru
- Meningkatkan kualitas pekerjaan
- Membantu siswa mencari solusi kreatif terhadap suatu masalah

- Membuat siswa lebih unggul dibandingkan siswa lain
- Menjadi lebih adaptif terhadap perubahan yang terjadi di industrimu

Berbagai keunggulan *Thinking Outside The Box* ini, sangat menjawab kebutuhan generasi Z saat ini yang sedang belajar dan akan berhadapan dengan kontraksi terbesar dunia kerja yang di perkirakan akan berpusat pada sektor pekerjaan administrasi perkantoran, hukum dan keuangan termasuk pendidikan dan pelatihan, sedangkan kebutuhan tenaga kerja meningkat pada bidang yang berkaitan dengan teknik, arsitektur, komputasi dan matematika. Perubahan ini didorong oleh penggunaan robotika dan 'Artificial Inteligent' sebagai pengganti sumber daya manusia (Syed Chear & Md Yunus, 2019). Menyiapkan generasi di dunia Pendidikan yang menguasai seluruh keterampilan abad-21 termasuk pola berpikir dengan tehnik *Thinking Outside Box* ini, membutuhkan SDM Pendidikan yang juga mampu berpikir kreatif.

Sehingga hal ini, selanjutnya menjadi urgensi terhadap pengembangan kompetensi SDM di perguruan tinggi adalah agar mampu berelaborasi dengan kurikulum pendidikan tinggi yang telah di rancang untuk menyesuaikan output pendidikan tinggi yang relevan dengan dunia usaha dan industry (DUDI) yang merupakan sebuah tuntutan yang mendesak saat ini. Pendidikan tinggi salah satu jenjang pendidikan dan pembelajaran dalam mempersiapkan sumber daya manusia berkualitas dan Tangguh (Milaningrum & Rahmawaty, 2020; Sinambela, 2017). Kondisi tersebut bertepatan dengan Generasi Z dengan karakter tersendiri yang saat ini memasuki pendidikan tinggi. Dalam konteks pendidikan, pemahaman tentang karakteristik setiap generasi menjadi penting untuk menentukan bagaimana strategi pendidikan yang efektif diberikan kepada peserta didik. Tujuannya tidak sekadar capaian akademik dan pedagogik, tetapi juga bagaimana proses pendidikan mampu menumbuhkan karakter dan kecintaan peserta didik terhadap aktivitas belajarr serta mengembangkan kompetensi yang memadai.

Menurut teori pembelajaran sosial, orang belajar melalui pengamatan perilaku, pengkodean dan kemudian melakukan hal serupa. Teori ini adalah teori pembelajaran sosial Bandura berpendapat bahwa orang belajar dari satu sama lain, melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan (David, 2015). Konsep ini memberi suatu keyakinan bahwa kreativitas dapat dipelajari atau ditingkatkan melalui pengamatan atau pengkodean prilaku. Menurut (Akyıldız & Çelik, 2020), guru selalu menjadi panutan bagi siswanya. Jika guru berpikir "*Thinking Outside The Box*", maka siswa juga mungkin mulai berpikir serupa. Sebaliknya jika guru berpikir di dalam kotak, maka siswapun akan terus berpikir dengan cara yang sama dan tidak pernah belajar berpikir kreatif. Sehingga peranan sekolah dalam hal ini menjadi sangat penting yaitu guru harus mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Berkaitan dengan hal ini (Huffman, 2020) mengatakan bahwa Lembaga Pendidikan wajib mengembangkan Pendidikan untuk mempersiapkan masa depan anak didik mengatasi tantangan tenaga kerja di masa depan yaitu dengan menghadirkan peluang untuk berpikir di luar kebiasaan "*Thinking Outside The Box*". Dari berbagai uraian tersebut, maka dapat di katakan bahwa dari sudut pandang Pendidikan tentang berpikir kreatif dalam konsep thinking outside the box adalah hal yang sangat bagus untuk di kembangkan terutama untuk mengdadapi dunia kerja mereka di abad-21 ini. Senada dengan hal ini (Timms, 2016) menyatakan bahwa Ketika Pendidikan sudah keluar dari kebiasaan atau keluar dari kotak, maka Pendidikan akan siap beradaptasi dengan transformasi digital seperti misalnya penggunaan *Artificial Intelligent (AI)* dalam Pendidikan.

Sebuah penelitian terkait menggambarkan permasalahan yang terselesaikan dengan menggunakan prinsip thinking Outside The Box. Penelitian tersebut dilakukan oleh (Rini et al., 2020), dengan memunculkan permasalahan dalam penelitian tersebut adalah partisipasi orang tua yang kurang memadai, kelemahan dalam mengatur diri sendiri, hambatan koordinasi, tumpang tindih peran kepala sekolah dan komite sekolah, kelemahan pimpinan sekolah dan peningkatan profesionalisme, kendala peralatan sekolah, kendala pemahaman MBS, keuangan sekolah yang tidak memadai. Selanjutnya hasil penelitian ini menunjukkan adanya Strategi atau kreativitas yang digunakan dalam menyelesaikan masalah yaitu mencari saran dan dukungan dari stakeholder sekolah lainnya, kepala sekolah dan staf berdiskusi dan menyepakati strategi untuk melaksanakan

perubahan secara kolaboratif, kepala sekolah menganggap diri mereka sebagai anggota tim, adanya pendelegasian wewenang oleh kepala sekolah., dan Ada kesepakatan antara sekolah dan komite sekolah tentang pengurangan beban kerja (Rini et al., 2020).

SIMPULAN

Dari berbagai uraian tersebut, maka dapat di simpulkan bahwa

1. Hasil literatur review dari berbagai artikel, menunjukkan bahwa Konsep *Thinking Outside The Box* adalah salah satu konsep berpikir untuk pengambilan keputusan yang dapat diterapkan di dalam dunia Pendidikan.
2. *Thinking Outside the box* adalah pola berpikir kreatif yang di luar kebiasaan yang dapat menjadi salah satu konsep berpikir bagi siswa yang di siapkan untuk memasuki dunia kerja.
3. Sekolah dapat menggunakan metode ini sebagai salah satu pendekatan untuk mempersiapkan outcome yang siap bersaing secara global di dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Adair, J. (2010). Decision Making and Problem Solving Strategies. In *The Sunday Times*.
- Akyıldız, S. T., & Çelik, V. (2020). Thinking outside the box: Turkish EFL teachers' perceptions of creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 36. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100649>
- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3066>
- Asriandi, & Putri, K. N. (2020). Kompetensi Generasi Z Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Perguruan Tinggi Di Makassar). *Journal of Management & Business*, 3(3).
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). High Ability Studies Classroom contexts for creativity. *Taylor & Francis*, 25(1).
- David, L. (2015). Social Learning Theory Bandura Social Learning Theory. *Learning Theories*, October.
- Gaither, S. E., Remedios, J. D., Sanchez, D. T., & Sommers, S. R. (2015). Thinking Outside the Box: Multiple Identity Mind-Sets Affect Creative Problem Solving. *Social Psychological and Personality Science*, 6(5). <https://doi.org/10.1177/1948550614568866>
- Hayati, Z., & Terry, R. (2019). Teori-Teori Pengambilan Keputusan. *Jurnal Akuntansi : Kajian Ilmiah Akuntansi (JAK) Akuntansi Keperilakukan*.
- Huffman, R. (2020). Thinking out of the box. *Journal of Public Child Welfare*, 14(1). <https://doi.org/10.1080/15548732.2020.1690186>
- Lee, J. P., & Park, K. H. (2019). The Effect of Personal Creativity on Knowledge Sharing and Innovation Behavior: Focused on Retail Workers. *Journal of Distribution Science*, 17(10). <https://doi.org/10.15722/jds.17.10.201910.93>
- Milaningrum, E., & Rahmawaty, P. (2020). RELEVANSI KOMPETENSI LULUSAN POLITEKNIK NEGERI BALIKPAPAN TERHADAP MODEL KOMPETENSI UTAMA DUDI (DUNIA USAHA DAN DUNIA INDUSTRI). *JSHP : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.32487/jshp.v5i1.977>
- Park, C. S. Y. (2018). Thinking "outside the box." In *Journal of Advanced Nursing* (Vol. 74, Issue 2). <https://doi.org/10.1111/jan.13312>
- Penprase, B. E. (2018). The fourth industrial revolution and higher education. In *Higher Education in the Era of the Fourth Industrial Revolution*. https://doi.org/10.1007/978-981-13-0194-0_9
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rini, R., Sukamto, I., Ridwan, R., & Hariri, H. (2020). *School-Based Management in Indonesia: Decision-Making*,

Problems, and Problem-Solving Strategy. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.125>

- Saepudin, S., Fattah, N., Tanjung, H., & Alim, A. (2019). Manajemen kompetensi dosen Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2). <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.1369>
- Sinambela, L. P. (2017). PROFESIONALISME DOSEN DAN KUALITAS PENDIDIKAN TINGGI. *Populis : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(2). <https://doi.org/10.47313/pjsh.v2i2.347>
- Syed Cear, S. L., & Md Yunus, M. (2019). Strategi penerapan kemahiran abad ke-21 dalam latihan guru prasekolah. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 8(1). <https://doi.org/10.37134/saecj.vol8.no1.1.2019>
- Tadmor, C. T., Galinsky, A. D., & Maddux, W. W. (2012). Getting the most out of living abroad: Biculturalism and integrative complexity as key drivers of creative and professional success. *Journal of Personality and Social Psychology*, 103(3). <https://doi.org/10.1037/a0029360>
- Timms, M. J. (2016). Letting Artificial Intelligence in Education out of the Box: Educational Cobots and Smart Classrooms. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 26(2). <https://doi.org/10.1007/s40593-016-0095-y>
- Tontini, G. E., & Neumann, H. (2021). Artificial intelligence: Thinking outside the box. In *Best Practice and Research: Clinical Gastroenterology* (Vols. 52–53). <https://doi.org/10.1016/j.bpg.2020.101720>
- Ward, T. B. (1994). Structured Imagination: The Role of Category Structure in Exemplar Generation. *Cognitive Psychology*, 27(1). <https://doi.org/10.1006/cogp.1994.1010>
- Woods, M., & Rosenberg, M. E. (2016). Educational tools: Thinking outside the box. *Clinical Journal of the American Society of Nephrology*, 11(3). <https://doi.org/10.2215/CJN.02570315>
- Ziman, J., & Simonton, D. K. (1989). Scientific Genius: A Psychology of Science. *British Journal of Educational Studies*, 37(3). <https://doi.org/10.2307/3121286>