

PERAN FILSAFAT PRAGMATISME DALAM MENDORONG KREATIVITAS DAN PROBLEM SOLVING PADA PEMBELAJARAN DIGITAL

Indah Elkausari¹, Nur Maulidiyah², Ainiyyah Mufidah³, Muhlisin⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Tadris Matematika,

Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

indah.elkausari25043@mhs.uingusdur.ac.id¹,

nur.maulidiyah25040@mhs.uingusdur.ac.id²,

ainiyyah.mufidah25042@mhs.uingusdur.ac.id³, muhlisin@uingusdur.ac.id⁴

ABSTRACT

The development of digital technology has brought about significant changes in the world of education, particularly in efforts to enhance students' creativity and problem-solving abilities. This study aims to analyze the role of the philosophy of pragmatism in digital learning as a basis for building an active, applicable, and meaningful learning process. This study uses a qualitative approach with the Systematic Literature Review (SLR) method through a review of various scientific articles discussing pragmatism, digital learning, creativity, digital literacy, and problem-solving abilities. The results of the study indicate that pragmatism, particularly John Dewey's thinking on learning by doing, is highly relevant to digital learning because it emphasizes real-life experiences, active student involvement, reflection, and the use of knowledge in everyday life. These principles can be applied through project-based learning, problem-based learning, online discussions, simulations, case studies, and the use of digital learning resources. Through this approach, digital learning not only helps students understand the material but also trains them to think critically, creatively, collaboratively, and independently in solving problems. Therefore, the philosophy of pragmatism can be used as a conceptual foundation in developing digital learning that is in line with the demands of 21st-century education.

Keywords: pragmatism, digital learning, creativity, problem solving, learning by doing.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam upaya meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran filsafat pragmatisme dalam pembelajaran digital sebagai dasar untuk membangun proses pembelajaran yang aktif, aplikatif, dan bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* atau SLR melalui kajian terhadap berbagai artikel ilmiah yang membahas pragmatisme, pembelajaran digital, kreativitas, literasi digital, dan kemampuan problem solving. Hasil kajian menunjukkan bahwa pragmatisme, khususnya pemikiran John Dewey tentang *learning by doing*, sangat relevan dengan

pembelajaran digital karena menekankan pengalaman nyata, keterlibatan aktif peserta didik, refleksi, serta penggunaan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip tersebut dapat diterapkan melalui pembelajaran berbasis proyek, *problem-based learning*, diskusi daring, simulasi, studi kasus, dan pemanfaatan sumber belajar digital. Melalui pendekatan ini, pembelajaran digital tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga melatih mereka berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan mandiri dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, filsafat pragmatisme dapat dijadikan landasan konseptual dalam mengembangkan pembelajaran digital yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21

Kata Kunci: Pragmatisme, Pembelajaran Digital, Kreativitas, *Problem Solving*, *Learning by Doing*.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran (Wulandari, 2023). Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada tatap muka kini berkembang menjadi lebih fleksibel melalui pemanfaatan teknologi digital seperti *e-learning*, media interaktif, dan *platform* pembelajaran digital. Hal ini memberikan kemudahan akses informasi serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif (Putra et al., 2025). Selain itu, pembelajaran digital juga berperan dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah

(*problem solving*) (Suherman et al., 2026).

Meskipun menawarkan berbagai kemudahan, implementasi pembelajaran digital belum sepenuhnya mampu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Masih banyak siswa yang cenderung pasif dan hanya menerima materi tanpa mengolahnya secara kritis (Munir, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi saja tidak cukup untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, melainkan perlu didukung oleh pendekatan yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif (Melia et al., 2026).

Salah satu pendekatan untuk menjawab tantangan tersebut adalah filsafat pragmatisme yang menekankan kebermanfaatan

pengetahuan melalui pengalaman dan tindakan nyata dalam dunia pendidikan (Istiqomah et al., 2022). Pragmatisme menekankan bahwa pengetahuan harus memiliki nilai guna dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Tokoh utama pragmatisme, John Dewey, mengemukakan bahwa pembelajaran seharusnya berpusat pada pengalaman (*learning by doing*) dan pemecahan masalah. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam berpikir, bereksperimen, serta menghubungkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari (Melia et al., 2026).

Sejalan dengan pandangan tersebut, beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pragmatis dalam pembelajaran mampu mendorong siswa untuk berperan lebih aktif, inovatif, dan berpikir kritis dalam memahami materi pembelajaran. Prinsip *learning by doing* yang dikembangkan John Dewey menekankan bahwa pengetahuan akan memberikan makna yang lebih mendalam apabila siswa terlibat langsung dalam pengalaman belajar nyata, bukan hanya menerima informasi secara teoritis (Surahman et al., 2021).

Dalam konteks pembelajaran digital, prinsip ini dapat diterapkan melalui kegiatan berbasis proyek, diskusi daring, simulasi, studi kasus, dan penyelesaian masalah (Herlambang, 2025). Di samping itu, proses pembelajaran berbasis masalah yang didukung teknologi digital juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah karena mereka diarahkan untuk mencari informasi, menganalisis masalah, menyusun solusi, serta mempresentasikan hasil pemikirannya secara aktif.

Penelitian terdahulu telah membahas filsafat pragmatisme John Dewey dalam konteks , khususnya pada pembelajaran berbasis pengalaman. Namun, Sebagian besar kajian masih berfokus pada pembahasan teoretis mengenai pragmatisme dan belum secara mendalam mengaitkannya dengan pembelajaran digital. Di sisi lain, penelitian mengenai pembelajaran digital umumnya lebih berfokus pada efektivitas penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji keterkaitan antara filsafat pragmatisme dan pembelajaran

digital sebagai landasan konseptual dalam mengembangkan kreativitas serta kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji peran filsafat pragmatisme dalam pembelajaran digital sebagai upaya mendorong proses belajar yang aktif, kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada pemecahan masalah.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan filsafat pragmatisme dalam pembelajaran digital, serta bagaimana integrasi teknologi dengan pendekatan pragmatis dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji kontribusi penerapan filsafat pragmatisme terhadap efektivitas pembelajaran digital. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan filsafat pragmatism dalam pembelajaran digital, menganalisis integrasi teknologi dengan pendekatan pragmatis dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif dan kontekstual, serta mengidentifikasi manfaat penerapan

filsafat pragmatisme terhadap efektivitas pembelajaran digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode ini digunakan untuk mengkaji, menelaah, serta merangkum berbagai sumber ilmiah yang relevan dengan filsafat pragmatisme, pembelajaran digital, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Proses penelitian disusun dengan mengacu pada protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang mencakup tahap identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, hingga penentuan artikel yang sesuai untuk dianalisis. (Costanius et al., 2024).

Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data Google Scholar dengan memanfaatkan beberapa kata kunci, seperti “303ingkat303sm”, “pembelajaran digital”, “kreativitas”, “*learning by doing*”, dan “*problem solving*”. Rentang waktu publikasi literatur dibatasi pada tahun 2019–2026 untuk menjaga aktualitas data. Kelayakan

literatur ditentukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel yang membahas filsafat pragmatisme dalam pendidikan atau konsep *learning by doing*, (2) berfokus pada pembelajaran digital, kreativitas, atau *problem solving*, (3) berasal dari sumber akademik resmi, dan (4) tersedia dalam teks lengkap (*full-text*). Sebaliknya, kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, tidak memiliki identitas publikasi yang jelas, atau hanya tersedia dalam bentuk abstrak.

Proses seleksi artikel dijalankan secara transparan dan sistematis berdasarkan kriteria tersebut. Pada tahap awal pencarian (identifikasi), ditemukan total 65 artikel. Selanjutnya, dilakukan skrining berdasarkan kesesuaian judul dan abstrak yang menyisakan 35 artikel, sedangkan 30 artikel dieksklusi karena tidak relevan. Dari 35 artikel tersebut, dilakukan evaluasi kelayakan teks penuh sehingga diperoleh 28 artikel yang layak, sementara 7 artikel lainnya dieliminasi karena kendala aksesibilitas teks lengkap dan ketidakjelasan identitas publikasi.

Pada tahap akhir, setelah dilakukan analisis mendalam terhadap kesesuaian konten, diperoleh 14 artikel final yang memenuhi seluruh kriteria inklusi untuk masuk ke tahap analisis data.

Data yang diperoleh dari artikel terpilih kemudian dikaji dengan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu mengidentifikasi informasi penting dari setiap artikel, mengelompokkan temuan berdasarkan tema-tema yang relevan, membandingkan hasil antarpengelitian, serta melakukan sintesis terhadap temuan yang diperoleh. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi relevansi filsafat pragmatisme dalam pembelajaran digital, bentuk penerapannya dalam proses pembelajaran, serta kontribusinya terhadap pengembangan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan temuan dari berbagai artikel ilmiah yang memiliki fokus kajian serupa

sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai hubungan antara filsafat pragmatisme, pembelajaran digital, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat kredibilitas yang lebih baik dan tidak bergantung pada satu sumber tertentu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh 14 artikel jurnal empiris yang memenuhi kriteria penelitian.. Seluruh artikel terpilih ini memenuhi kriteria secara absolut untuk disintesis dalam analisis tematik penelitian. Rincian mengenai artikel artikel terpilih tersebut di sajikan pada Tabel 1.

Nama Penulis	Judul Artikel	Tahun
Nidawati	Keterkaitan dan Implikasi Pragmatisme dalam Pendidikan	2022
Guido	Relevansi	2025

Herlambang	dan Tantangan Pragmatisme dalam Membentuk	
Muhammad Albab Mananna, Novrian Eka Safutra, Muhammad Sirozi	Philosophy of Education of John Dewey's Pragmatism and Its Relevance to the Education System in Indonesia Muhammad.	2025
Desy Ratnasari	Konsep pragmatisme John Dewey dan Relevansinya bagi Pendidikan di MT Syamsul Arifin Kabupaten Pasuruan	2023

	(Studi Literasi Pada Konsep Pragmatis me John Dewey)	
Murniati Istiqomah, Fadllul Anisa Zahru, Nur Wakhidah Fadhilaturrahmah	Implikasi Aliran Pragmatis me dalam Pendidikan	2022

Mujiono Sang Putra, I Wayan	Transformasi Pendidikan di Era Digital Solusi Kreatif	2025 ISSN	<i>Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 11 Nomor 02, Juni 2026</i>
Lasmawa n, I Gusti Putu Suharta, I Wayan Widiana	dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.		
Rizki Ramdani, Didik Sukriono, A. Rosyid Al Atok	Development Of Learning By Doing Based On Experiential Learning To Improve The Strengthening Of Social Care Attitudes Among Smp Al-Hidayah Sutam Students In Bandung Regency.	2025	
Riries Ernie Cynthia dan Hotmauli na Sihotang	Melangkah Bersama di Era Digital : Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan	2023	
	Pemecahan Masalah Peserta Didik.		307

Yugga Tri Surahman dan Endang Fauziati	Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning By Doing Pragmatisme By John Dewey.	2021
Mutiara Suherman, Marsofiyati, Maulana Amirul Adha	Pengaruh Literasi Digital Terhadap Problem Solving dengan Kreativitas Sebagai Variabel Mediasi Siswa SMK	2026
Chunpeng Zhai, Santoso Wibowo, Lily D.Li	The effects of over- reliance on AI dialogue systems on students' cognitive abilities: a systematic review	2024

Christine Sipahutar	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi, Keterampilan Berpikir Kritis, dan Penguasaan Konsep Matematika Kelas IV Sekolah Dasar XYZ Jakarta	2022
Muhammad Isrul , Ismail, Nur Faziatul Fajrah	Filsafat Pendidikan Pragmatis sebagai Kompas Guru di Era Digital: Implikasi Bagi Praktik Pedagogis	2024
Ide Aprianto, Sofyan, Sophia Rahmawati, Susanti Sufyadi	Artificial intelligence and its effects on critical thinking and problem-solving abilities in higher education	2025

1. Relevansi Filsafat Pragmatisme dalam Pembelajaran Digital

Hasil telaah literatur menunjukkan bahwa filsafat pragmatisme memiliki relevansi yang kuat sebagai landasan pembelajaran digital. Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian, ditemukan bahwa pragmatisme memandang pengetahuan sebagai sesuatu yang bermakna apabila dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah (Mananna et al., 2025; Nidawati, 2022; Ratnasari, 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan secara praktis.

Selain itu, relevansi pragmatisme dalam pembelajaran digital juga tercermin pada konsep *learning by doing* yang dikemukakan oleh John Dewey. Pengalaman langsung menjadi unsur penting dalam proses belajar karena memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui tindakan dan refleksi (Istiqomah et al., 2022). Dalam era digital ini, pengalaman tersebut dapat diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi untuk menciptakan aktivitas interaktif seperti eksplorasi, simulasi, diskusi daring, maupun proyek kolaboratif (Wulandari, 2023). Hal ini

sejalan dengan temuan Mananna et al., (2025) yang menyatakan bahwa dalam pandangan Dewey, pendidikan idealnya tidak berhenti pada proses menghafal, melainkan harus mampu membentuk pengalaman belajar yang aktif dan reflektif. Dengan demikian, teknologi dalam pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang kontekstual dan berorientasi pada pemecahan masalah.

Temuan tersebut diperkuat oleh Putra et al., (2025) yang menyatakan bahwa pragmatisme relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran digital yang dirancang berdasarkan prinsip pragmatisme mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mencari informasi, menganalisis masalah, dan menghasilkan solusi melalui pemanfaatan teknologi. Melalui pendekatan tersebut, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan dalam situasi yang nyata dan dinamis. Dengan demikian, hasil

telaah literatur menunjukkan bahwa pragmatisme dan pembelajaran digital memiliki kesesuaian yang kuat dalam menempatkan pengalaman, aktivitas, dan pemecahan masalah sebagai inti proses pembelajaran. Keselarasan tersebut menjadikan pragmatisme relevan sebagai landasan filosofis dalam pengembangan pembelajaran digital di era modern.

2. Penerapan Pragmatisme dalam Pembelajaran Digital

Penerapan pragmatisme dalam pembelajaran digital dapat dilakukan melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis pengalaman (Ramdani et al., 2025). Dalam pendekatan ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, analisis masalah, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan situasi nyata. Pembelajaran digital mendukung proses tersebut dengan menyediakan berbagai teknologi dan sumber belajar digital yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mengembangkan kreativitas dalam menemukan berbagai alternatif solusi terhadap permasalahan yang

dihadapi (Isrul et al., 2024). Prinsip-prinsip pragmatisme ini juga tercermin dalam sistem pendidikan Indonesia melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan bagi para guru untuk menyesuaikan cara pengajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa. Melalui proses tersebut, siswa berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan sehingga tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah berdasarkan pengalaman dan interaksi dalam proses pembelajaran.

Prinsip *learning by doing* dapat diterapkan melalui tugas berbasis proyek, pembuatan media digital, presentasi interaktif, dan studi kasus (Surahman et al., 2021). Siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga menggunakan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan persoalan nyata (Herlambang, 2025). Selain itu, model *problem-based learning* memungkinkan siswa memanfaatkan berbagai sumber digital untuk mencari informasi, menyusun solusi, dan mempresentasikan hasil

pemecahan masalah secara kolaboratif (Surahman et al., 2021).

Dalam penerapan pragmatisme, peran pendidik juga mengalami perubahan. Pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses belajar (Surahman et al., 2021). Oleh karena itu, teknologi perlu dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

3. Kontribusi Pragmatisme terhadap Kreativitas dan Problem Solving

Penerapan pragmatisme dalam pembelajaran digital memberikan kontribusi terhadap pengembangan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Ratnasari, 2023). Melalui pembelajaran berbasis proyek dan pemecahan kasus, siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide, menghasilkan karya digital, serta menemukan berbagai alternatif penyelesaian terhadap masalah yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pragmatisme dalam pembelajaran digital tidak hanya

berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menghasilkan ide kreatif dan menyelesaikan masalah secara nyata.

Pembelajaran digital berbasis pragmatisme juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif (Sipahutar, 2022). Dalam proses pembelajaran, siswa diarahkan untuk mencari informasi dari berbagai sumber digital, menilai informasi yang diperoleh, menghubungkannya dengan permasalahan yang dibahas, kemudian menyusun solusi yang sesuai. Kemampuan tersebut penting karena siswa tidak hanya dituntut memahami materi, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan secara tepat dalam kehidupan nyata (Cynthia & Sihotang, 2023).

Selain itu, literasi digital memiliki peran penting dalam mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa (Suherman et al., 2026). Melalui literasi digital, siswa dapat mencari, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara kritis, kreatif, aplikatif, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam

pembelajaran pragmatis mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kreatif, dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

Berdasarkan pembahasan tersebut, filsafat pragmatisme dapat dijadikan sebagai dasar konseptual yang relevan dalam pengembangan pembelajaran digital. Prinsip pengalaman, kebermanfaatan pengetahuan, dan pemecahan masalah dalam pragmatisme dapat memperkuat penggunaan teknologi agar tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran digital yang dipadukan dengan prinsip pragmatisme berpotensi meningkatkan keaktifan, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan *problem solving* peserta didik.

4. Tantangan Pragmatisme di Era Digital

Kemajuan teknologi digital, terutama hadirnya kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI), membawa tantangan baru bagi penerapan pragmatisme dalam dunia pendidikan maupun kehidupan

sehari-hari. Pragmatisme pada dasarnya menekankan pentingnya pengalaman nyata, proses refleksi, serta kemampuan menyelesaikan masalah sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Namun, kemudahan yang diberikan oleh AI sering membuat seseorang lebih memilih menerima jawaban secara cepat tanpa melalui proses berpikir kritis yang mendalam. Jika digunakan secara berlebihan, AI dapat membuat individu kurang terdorong untuk menggali ide, mencoba berbagai kemungkinan, dan membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Hal ini dapat berdampak pada menurunnya kreativitas serta kemampuan pemecahan masalah siswa (Zhai et al., 2024). Padahal keduanya merupakan bagian penting dari pendekatan pragmatis.

Selain itu, tantangan pragmatisme di era digital juga berkaitan dengan bagaimana memastikan penggunaan AI tetap mendukung pengembangan potensi manusia, bukan hanya mengejar kecepatan dan kemudahan hasil. Informasi yang diberikan AI tidak selalu benar sepenuhnya dan dapat mengandung bias, sehingga pengguna perlu memiliki kemampuan

untuk menilai, memeriksa, dan memahami informasi tersebut secara kritis. Dalam bidang pendidikan, guru perlu merancang pembelajaran yang mengarahkan peserta didik agar menggunakan AI sebagai sarana pendukung untuk mencari berbagai alternatif penyelesaian bukan sebagai pengganti kemampuan berpikir mereka sendiri (Ide et al., 2025). Dengan demikian, persoalan utama pragmatisme di era digital bukan terletak pada keberadaan AI, melainkan pada cara manusia memanfaatkannya secara bijaksana agar tetap mampu mengembangkan kreativitas, pemikiran reflektif, dan keterampilan menyelesaikan masalah sesuai tuntutan abad ke-21.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, filsafat pragmatisme memiliki kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pembelajaran digital. Pragmatisme memandang bahwa pengetahuan akan lebih bernilai apabila diperoleh melalui pengalaman langsung dan dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan nyata. Pemikiran John Dewey tentang *learning by doing* memiliki

kesesuaian dengan pembelajaran digital karena mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, bereksperimen, merefleksikan pengalaman, serta mengaitkan teori dengan praktik. Prinsip ini dapat diterapkan melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek, *problem-based learning*, simulasi, studi kasus, diskusi daring, pembuatan karya digital, dan penggunaan berbagai sumber belajar berbasis teknologi.

Dengan penerapan pendekatan pragmatis, teknologi tidak hanya berperan sebagai alat penyampai materi, tetapi juga menjadi media yang membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, kreatif, dan kontekstual. Pembelajaran digital yang berlandaskan pragmatisme dapat mendukung pengembangan kreativitas, literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta kemampuan pemecahan masalah siswa sesuai kebutuhan pendidikan abad ke-21. Meskipun demikian, penggunaan teknologi dan AI tetap perlu diarahkan secara bijaksana agar tidak menggantikan proses berpikir mandiri peserta didik. Oleh karena itu, Penelitian

selanjutnya disarankan untuk melakukan studi empiris guna menguji efektivitas penerapan prinsip pragmatisme dalam pembelajaran digital berbantuan AI pada berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Costanius, S. S., Vanessa, G., & Meta, A. (2024). Systematic Literature Review dengan Metode PRISMA: Dampak Teknologi Blockchain terhadap Periklanan Digital. *ILMAH M-PROGRESS*, 14, 1–11.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723.
- Herlambang, G. (2025). Relevansi dan Tantangan Pragmatisme dalam Membentuk Pembelajaran yang Adaptif. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student (JIS)*, 3(1), 218–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/jis.v3i1.1101>
- Ide, A., Sofyan, Sophia, R., & Susanti, S. (2025). Artificial intelligence and its effects on critical thinking and problem-solving abilities in higher education. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(1), 29–40.
- Isrul, M., Ismail, & Fajrah, N. F. (2024). Filsafat Pendidikan Pragmatis sebagai Kompas Guru di Era Digital: Implikasi Bagi Praktik Pedagogis. *Jurnal*

- Basicedu, 8(6), 4827–4838.
- Istiqomah, M., Zahru, F. A., & Fadhilaturrahmah, N. W. (2022). Implikasi Aliran Pragmatisme dalam Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(2), 122–126.
- Mananna, M. A., Safutra, N. E., & Sirozi, M. (2025). Philosophy of Education of John Dewey's Pragmatism and Its Relevance to the Education System in Indonesia Muhammad. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 6110–6120.
- Nidawati. (2022). Keterkaitan dan Implikasi Pragmatisme dalam Pendidikan. *Jurnal Mudarrissuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 423–444.
- Putra, M. S., Lasmawan, I. W., Suharta, I. G. P., & Widiana, I. W. (2025). *Transformasi Pendidikan di Era Digital Solusi Kreatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. 3(2), 68–78.
- Ramdani, R., Sukriono, D., & Atok, A. R. Al. (2025). Development Of Learning By Doing Based On Experiential Learning To Improve The Strengthening Of Social Care Attitudes Among Smp Al-Hidayah Sutam Students In Bandung Regency. *The Innovation of Social Studies Journal*, 6(2), 85–100.
- Ratnasari, D. (2023). Konsep pragmatisme John Dewy dan Relevansinya bagi Pendidikan di MT Syamsul Arifin Kabupaten Pasuruan (Studi Literasi Pada Konsep Pragmatisme John Dewey). *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 1(5), 43–59.
- Sipahutar, C. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi, Keterampilan Berpikir Kritis, dan Penguasaan Konsep Matematika Kelas IV Sekolah Dasar XYZ Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 1119–1133.
- Suherman, M., Marsofiyati, & Adha, M. A. (2026). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Problem Solving dengan Kreativitas Sebagai Variabel Mediasi Siswa SMK NEGERI 45 JAKARTA. *Journal of Education Science*, 5(1), 490–502.
- Surahman, Y. T., Fauziati, E., Magister, P., Dasar, P., & Surakarta, U. M. (2021). Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning By Doing Pragmatisme By John Dewey. *Jurnal Papeda*, 3(2), 137–144.
- Wulandari, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 09(Desember), 66–76.
- Zhai, C., Wibowo, S., & Li, L. D. (2024). The effects of over-reliance on AI dialogue systems on students' cognitive abilities: a systematic review. *Smart Learning Environments*, 11(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00316-7>