

# **BAHAN AJAR**

## **BERPIKIR KREATIF DAN INOVASI**

Disusun oleh:  
**Budi Subandriyo, S.ST, M.Stat**

Pendidikan dan Pelatihan Kepemimpinan Tk. IV Angkatan CVIII  
Badan Pusat Statistik  
Tahun 2019

# BAB I

## PENDAHULUAN

### *A. Latar Belakang*

Semakin berkembangnya kebutuhan dan semakin kompleksnya permasalahan yang dihadapi negara ini menuntut cara berpikir kreatif bagi aparatur pemerintahannya. Inovasi-inovasi baru juga diharapkan lahir dari hasilhasil pemikiran yang kreatif sebagai usaha peningkatan kualitas layanan birokrasi kepada masyarakat. Pemerintah juga telah berupaya memberikan peluang dan bahkan penghargaan bagi daerah-daerah yang mampu menerapkan konsep kreativitas dan inovasi dalam penyelenggaraan pemerintahannya.

Seiring dengan tuntutan diatas, peran aparatur juga sangat menentukan dalam mewujudkan birokrasi yang bersih, akuntabel dan inovatif. Memang mengubah pola pikir aparatur memerlukan waktu yang tidak sebentar, karena pola pikir konvensional aparatur yang terkungkung dalam frame aturan-aturan kaku sedikit tidaknya harus mendapat perhatian khusus.

Untuk mewujudkan kreativitas dan menciptakan inovasi-inovasi baru dalam pemerintahan di Indonesia memerlukan aparatur-aparatur yang kreatif dan inovatif, yang memiliki konsep berpikir kreatif. Untuk mewujudkan hal ini membutuhkan sebuah perubahan bagi aparatur dalam melatih cara berpikirnya kearah berpikir kreatif dan inovatif. Kreativitas sebenarnya adalah potensi yang dimiliki oleh setiap manusia sejak lahir, dan dapat dibentuk serta dilatih. Untuk itulah sangat penting memberikan pelatihan bagi aparatur dalam merangsang pola pikir kreatifnya, sehingga dapat keluar dari kebiasaankebiasaan birokrasi yang terkesan kaku selama ini.

### *B. Deskripsi Singkat*

Mata Diklat ini membekali peserta dengan kemampuan berpikir kreatif dan melakukan inovasi dalam pengelolaan kegiatan instansinya melalui pembelajaran konsep berpikir kreatif, teknik-teknik berpikir kreatif dan inovasi, praktik berpikir kreatif dan inovasi. Mata Diklat disajikan secara interaktif melalui metode ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, simulasi, dan praktik.

Keberhasilan peserta dinilai dari kemampuannya berpikir kreatif dan melakukan inovasi pengelolaan kegiatan organisasi pada unit instansinya.

### *C. Kompetensi Dasar*

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta diharapkan mampu berpikir kreatif dan melakukan inovasi pengelolaan kegiatan organisasi pada unit instansinya.

### *D. Indikator Hasil Belajar*

Setelah mempelajari mata diklat ini, peserta diharapkan mampu untuk :

1. Menjelaskan Konsep berpikir kreatif dan inovasi

2. Menerapkan teknik berpikir kreatif dan inovasi
3. Melakukan inovasi pengelolaan kegiatan pada unit organisasi

#### E. Materi Pokok

Mengacu pada deskripsi singkat dan indikator hasil belajar, maka pokok bahasan bahan ajar ini berkenaan dengan:

1. Pengertian berpikir kreatif dan inovasi;
2. Teknik-teknik berpikir kreatif dan inovasi
3. Praktek berpikir kreatif dan inovasi proses dan substansi kegiatan organisasi

# BAB II

## PENGERTIAN BERPIKIR KREATIF DAN INOVASI

### *A. Konsep dan pengertian dasar Kreatif dan Inovasi*

Kata "Kreatif" merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris To Create, yang merupakan singkatan dari :

- Combine (menggabungkan) –penggabungan suatu hal dengan hal lain
- Reverse (membalik) –Membalikan beberapa bagian atau proses
- Eliminate (menghilangkan) –menghilangkan beberapa bagian
- Alternatif (kemungkinan) –Menggunakan cara, bahan dll dengan yang lain.
- Twist (memutar) –memutarakan sesuatu dengan ikatan
- Elaborate (memerinci) –memerinci atau menambah sesuatu

Jadi, berpikir kreatif berarti :

- Melepaskan diri dari pola umum yang sudah tertanam dalam ingatan.
- Mampu mencermati sesuatu yang luput dari pengamatan orang lain.

Banyak pihak yang mendefinisikan pengertian dari Kreatifitas. Menurut Theresia Amabile, seorang ilmuwan dari Harvard Business School (Presentasi Ciputra University, 2012) kreativitas adalah menghasilkan ide-ide baru yang berguna dalam bidang apapun. Ada pula pendapat lain yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Artinya mengembangkan pemikiran alternatif atau kemungkinan dengan berbagai cara sehingga mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dalam interaksi individu dengan lingkungan sehingga diperoleh cara-cara baru untuk mencapai tujuan yang lebih bermakna. Apabila ditarik benang merah, dapat dirinci bahwa kreativitas adalah:

- Kemampuan menemukan ide-ide baru yang original
- Kemampuan menemukan hubungan-hubungan baru
- Kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang baru
- Kemampuan membentuk kombinasi baru

Sedangkan Inovasi adalah merupakan suatu kreasi, pengembangan dan implementasi suatu produk, proses ataupun layanan baru dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektifitas ataupun keunggulan bersaing.

Theresia Amabile dari Harvard Business School juga memberikan pendapatnya mengenai pengertian inovasi yang cukup singkat, yaitu sukses mengimplementasikan ide-ide

kreatif. Dengan kejelasan definisi seperti telah disebutkan diatas, maka selanjutnya akan digunakan istilah "Kreativitas".

Berikut beberapa pengertian istilah-istilah yang muncul dari definisi diatas :

- Kreativitas adalah kemampuan mewujudkan suatu ide baru.
- Inovasi adalah penerapan praktis dari ide yang kreatif.

Berpikir kreatif adalah suatu bakat yang dibawa sejak lahir dan sekumpulan keterampilan yang dapat dipelajari, dikembangkan dan digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Orang kreatif adalah orang yang tidak menghambat kreativitas bawaan mereka dan yang memfokuskan kemampuan mereka dalam berbagai aspek kehidupan.

### *B. Perbedaan dan persamaan antara kreativitas dan inovasi*

Kreativitas dan inovasi tidaklah suatu hal yang sama, karena berdasarkan pengertian diatas, dapat dilihat bahwa antara keduanya ada suatu tahapan yang berbeda.

Kreativitas adalah proses timbulnya ide yang baru, sedangkan inovasi adalah pengimplementasian ide itu sehingga dapat merubah dunia.

Kreativitas membelah batasan dan asumsi, dan membuat koneksi pada hal hal lama yang tidak berhubungan menjadi sesuatu yang baru, dan Inovasi mengambil ide itu guna mejadikannya menjadi produk atau servis atau proses yang nyata.

Tetapi diantara keduanya juga memiliki persamaan, yaitu :

- Sama-sama dapat membawa perubahan terhadap lingkungan
- Sama-sama berhubungan dengan sebuah gagasan baru
- Sama-sama menghasilkan nilai tambah bagi produk

### *C. Hubungan antara kreativitas dan inovasi*

Kreativitas dan inovasi adalah 2 hal yang berhubungan, dimana keduanya merupakan sebuah proses yang berurutan. Menurut Carol Kinsey Goman, Ph.D, dalam bukunya Creativity in Business, menyebutkan :

Creativity: Bringing into existence an idea that is new to you.

Innovation: The practical application of creative ideas.

# **BAB III**

## **TEKNIK-TEKNIK BERPIKIR KREATIF**

### **DAN INOVASI**

#### *A. Ciri-Ciri Berpikir Kreatif*

Kreativitas sebenarnya adalah potensi yang dimiliki semua orang, tetapi tidak semua orang mampu memanfaatkan potensi ini. Kreativitas bukan bakat alami seseorang tetapi harus dibimbing, dilatih dan dibina serta diasah, karena hal ini sangat tergantung dari kemampuan berpikir dan pemanfaatan pembagian kerja otak. Otak kiri saat ini paling banyak dipergunakan dalam sistem berpikir seseorang, sedangkan otak kanan hanya sebagian kecil yang mampu memanfaatkan, tetapi pemberdayaan otak kanan dapat dilatih/diasah.

Kecenderungan pemanfaatan sistem kerja otak ini dapat dilihat dari perilaku individu tersebut, dimana bila dominan menggunakan otak kiri, mereka akan lebih bersifat logis dan sistematis, sedangkan yang bila menggunakan otak kanan, cenderung individu tersebut mampu berimajinasi dengan ide-ide diluar kebiasaan. Seseorang yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Departemen Pendidikan Nasional, 2008) :

- 1) Cenderung melihat suatu persoalan sebagai tantangan untuk menunjukkan kemampuan diri;
- 2) Cenderung memikirkan alternatif solusi/tindakan yang tidak dilakukan oleh orang-orang pada umumnya atau bukan sesuatu yang sudah biasa dilakukan;
- 3) Tidak takut untuk mencoba hal-hal baru;
- 4) Tidak takut dicemoohkan oleh orang lain karena berbeda dari kebiasaan;
- 5) Tidak cepat puas terhadap hasil yang diperoleh;
- 6) Toleran terhadap kegagalan dan frustrasi;
- 7) Memikirkan apa yang mungkin dapat dilakukan atau dikerjakan dari suatu kondisi, keadaan atau benda;
- 8) Melakukan berbagai cara yang mungkin dilakukan dengan tetap berdasar pada integritas, kejujuran, menjunjung sistem nilai, dan bertujuan positif

Menurut Randsepp (Endang Supardi, 2004), ciri-ciri orang yang berpikir kreatif adalah sebagai berikut :

1. Sensitif terhadap masalah-masalah,
2. Mampu menghasilkan sejumlah ide besar,
3. Fleksibel,
4. Keaslian,
5. Mau mendengarkan perasaan,
6. Keterbukaan pada gejala bawah sadar,
7. Mempunyai motivasi,
8. Bebas dari rasa takut gagal,

9. Mampu berkonsentrasi,
10. Mempunyai kemampuan memilih

Sedangkan manusia yang memiliki pemikiran kreatif, menurut A. Roe, memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Melihat sesuatu dengan cara yang tidak biasa,
2. Keingintahuan,
3. Menerima dan menyesuaikan yang kelihatannya berlawanan,
4. Percaya pada diri sendiri,
5. Tekun,
6. Dapat menerima perbedaan,
7. Keterbukaan pada pengalaman,
8. Independen dalam pertimbangan, pemikiran, dan tindakan,
9. Membutuhkan dan menerima otonomi,
10. Tidak hanya tunduk pada standar dan pengawasan kelompok,
11. Mau mengambil resiko yang telah diperhitungkan.

Intinya, untuk dapat berpikir kreatif, harus mampu berpikir diluar kebiasaan/rutinitas, yang sering disebut dengan istilah berpikir "Out Of The Box".

### *B. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas*

Kreativitas adalah potensi yang dimiliki setiap orang, sehingga kreativitas sebenarnya dapat diasah dan dimanfaatkan. Dalam proses mengasah kreativitas atau melatih pola pikir kreatif, menurut Edward de Bono ( Endang Supardi, 2004) harus melalui 4 (empat) proses perkembangan, yaitu:

#### a. Latar Belakang atau Akumulasi Pengetahuan

Kreasi yang baik biasanya didahului oleh penyelidikan dan pengumpulan informasi. Hal ini meliputi membaca, berbicara dengan orang lain, menghadiri pertemuan profesional dan penyerapan informasi sehubungan dengan masalah yang tengah digeluti. Sebagai tambahan dapat juga menerjuni lahan yang berbeda dengan masalah kita karena hal ini dapat memperluas wawasan dan memberikan sudut pandang yang berbeda-beda.

#### b. Proses Inkubasi

Dalam tahap ini seseorang tidak selalu harus terus menerus memikirkan masalah yang tengah dihadapinya, tetapi ia dapat sambil melakukan kegiatan lain, yang biasa, yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan masalah. Akan tetapi, ada waktu-waktu tertentu di mana ia harus menyempatkan diri memikirkan masalah ini untuk pemecahannya.

#### c. Melahirkan Ide

Ide atau solusi yang selama ini dicari-cari, mulai ditemukan. Terkadang ide muncul pada saat yang tidak ada hubungannya dengan masalah yang ada. Ia bisa muncul tiba-tiba.

Di sini ia harus dapat dengan cepat dan tanggap menangkap dan memformulasikan baik ide maupun pemecahan masalah lanjutan dari ide tersebut.

#### *d. Evaluasi dan Implementasi*

Tahap ini merupakan tahap tersulit dalam tahapan-tahapan proses kreativitas karena dalam tahap ini seseorang harus lebih serius, disiplin, dan benar-benar berkonsentrasi. Pemikir yang kreatif, seperti misalnya wirausaha yang sukses dapat mengidentifikasi ide-ide yang mungkin dapat dikerjakan dan memiliki kemampuan untuk melaksanakannya. Lebih penting lagi, ia tidak menyerah begitu saja bila menghadapi hambatan.

Bahkan biasanya ia baru akan berhasil mengembangkan ide-ide setelah beberapa kali mencoba. Hal penting lain dalam tahapan ini adalah di mana Wirausaha mencoba-coba kembali ide-ide sampai menemukan bentuk finalnya karena ide yang muncul pada tahap ketiga (c) tadi biasanya dalam bentuk yang tidak sempurna. Jadi, masih perlu dimodifikasi dan diuji untuk mendapatkan bentuk yang baku dan matang dari ide tersebut.

#### Implementasi

Dalam proses keempat, yaitu Evaluasi dan Implementasi inilah posisi untuk mewujudkan ide-ide kreatif itu menjadi produk yang inovatif, yang memiliki nilai tambah.

Memunculkan pemikiran kreativitas seseorang sangat tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhi, baik yang menghambat maupun yang mendukung. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas seseorang dapat dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu Faktor Internal dan Faktor Eksternal (menurut Ciputra University, 2012) :

#### Faktor Internal :

Penggunaan Otak (belahan otak kiri atau otak kanan)

Melatih penggunaan otak kanan melalui latihan-latihan kreatif dapat membantu mempercepat berkembangnya pola pikir kreatif.

Rasa percaya diri (berpikir positif)

Rasa percaya diri dan berpikir positif akan memberikan motivasi dan keberanian bagi seseorang untuk terus mencoba dan mencoba serta melahirkan jiwa optimistis untuk mencoba sesuatu yang berbeda.

Kebiasaan (statis – dinamis)

Kebiasaan-kebiasaan atau adat istiadat seringkali berdampak terhadap kebiasaan hidup seseorang. Mereka yang hidup di lingkungan yang serba kaku dan dengan adat yang kuat akan berbeda dengan mereka yang hidup di lingkungan yang dinamis, yang selalu memberi ruang untuk perkembangannya. Kebiasaan yang telah terpolakan akan sulit untuk dilakukan perubahan atau bila memungkinkan, perlu proses yang lebih lama.

#### Faktor Eksternal :

1. Peluang/kesempatan (di rumah, kantor, lokasi lain)



Peluang/kesempatan sangat menentukan perkembangan pola pikir kreatif seseorang. Kondisi yang memberikan peluang bagi kreativitas akan mendorong motivasi seseorang untuk dapat terus berkarya dan terus mencoba sesuatu yang baru dan berguna bagi kehidupannya.

## 2. Tantangan (situasi yang sulit, budaya kerja, kondisi lingkungan)

Tantangan yang sulit dan berat senantiasa akan membatasi kreativitas seseorang, apalagi bila orang tersebut tidak memiliki faktor pendukung internal. Tantangan akan membuat seseorang untuk menghindari resiko yang mungkin akan dialami sehingga kreativitasnya pun akan sulit untuk dikembangkan. Hal ini dapat dicontohkan pada "ketakutan" kepala daerah untuk berinovasi, karena tidak ada aturan jelas yang memayungi kebijakan inovasi, bahkan kecenderungan mengarah menjadi pelanggaran administrasi.

## 3. Pendidikan (formal / informal)

Pendidikan menjadi penting, karena berhubungan dengan wawasan yang dimiliki seseorang. Tingkat pengetahuan akan menumbuhkan perbedaan motivasi. Semakin tinggi tingkat pendidikan, semakin besar peluang kreativitas untuk tumbuh.

Bila dilihat dari keberlangsungan proses, ada pula faktor yang mempengaruhi cara berpikir kreatif ini, yaitu faktor penghambat dan faktor pendorong.

Faktor Penghambat :

1. Sikap negatif
2. Takut gagal
3. Stress yang berlebihan
4. Taat pada aturan
5. Membuat asumsi
6. Terlalu mengandalkan logika
7. Merasa tidak kreatif

Faktor Pendorong :

1. Perubahan sikap
2. Teknik mengambil resiko
3. Mampu menyalurkan stress
4. Melanggar aturan
5. Memeriksa asumsi
6. Menggunakan imajinasi dan intuisi
7. Yakin kalau kreatif

### **C. Pola Pikir Kreatif**

Pola pikir adalah pola-pola dominan yang menjadi acuan utama seseorang untuk bertindak. Selanjutnya dikatakan bahwa pola pikir adalah pola yang menetap dalam pikiran bawah sadar seseorang. Pikiran bawah

sadar ini adalah gudang penyimpanan seluruh informasi. Pengalaman-pengalaman masa kecil tersimpan permanen dalam "gudang" ini. Pola pikir kreatif dapat dijabarkan dalam 2 bentuk, yaitu pola penemuan dan bukan penemuan.

1. Penemuan (dari sesuatu yang belum ada menjadi ada) Kesalahan, Perbaiki, Perubahan

- Kesalahan :

Suatu saat Anda memiliki ide, kemudian Anda lakukan atau Anda coba ide tersebut, ternyata gagal. Perbaiki ide tersebut sampai berhasil, jadilah ide baru. Belajar dari kesalahan. Kesalahan bisa menghasilkan ide baru yang lebih baik. Tanyakanlah terhadap ide lama Anda yang gagal, apa pelajaran dari ide tersebut, bisakah dilakukan lagi dengan cara baru.

- Perbaiki :

Jangan berpikir bahwa kreatif itu hanya membuat hal-hal yang baru. Justru salah, karena manusia tidak pernah membuat hal yang baru. Hanya Tuhan yang bisa. Manusia hanya bisa menemukan apa yang belum ditemukan oleh orang lain, manusia hanya bisa mengubah atau menggabungkan hal-hal perbaiki terus tiap kesalahan yang terjadi pada ide kreatif anda, atau bila tidak memungkinkan, manfaatkan yang sudah ada, sekali lagi bukan menciptakan hal yang baru. Jadi jika Anda ingin kreatif Anda bisa mulai dengan barang yang ada di depan Anda, perbaiki apa yang bisa Anda lakukan terhadap barang tersebut.

- Perubahan :

Jangan terpaku dengan ide lama. Bagaimanapun suksesnya ide Anda pada waktu yang lalu, belum tentu akan berhasil lagi pada saat ini. Evaluasi lagi, tidak masalah mengeliminasi ide Anda sendiri yang sukses untuk mendapatkan ide baru yang lebih baik. Termasuk juga disini saat ide Anda disisihkan oleh ide orang lain, jangan sedih karena meskipun tidak disisihkan oleh orang lain, Anda harus menggantinya sendiri jika ide Anda tersebut sudah tidak relevan.

2. Bukan penemuan (dari sesuatu yang sudah ada) - Amati, Tiru, Modifikasi.

Pola ini banyak dilakukan saat ini. Inovasi-inovasi baru juga banyak diawali dari ide-ide kreatif dengan pola yang dikenal dengan istilah ATM ini.

- Amati :

Individu yang kreatif tidak harus ditandai dengan penemuan sebuah produk, tetapi juga bisa melakukan perubahan terhadap suatu produk yang sudah ada. Hal ini biasanya dimulai dari tahap mengamati suatu produk yang akan dijadikan objek kreativitas.

- Tiru :

Setelah pengamatan terhadap objek yang menjadi fokus kreativitas, maka akan dilakukan peniruan. Peniruan ini memiliki nilai positif, dimana sudah tidak melalui proses try and error, sebab objeknya sudah ada (bukan produk baru).

- Modifikasi :

Tahap ini mulai memainkan kreativitas, dimana produk yang sudah ada ini dilakukan modifikasi secukupnya sehingga menghasilkan produk yang memiliki nilai tambah dan nilai komersil.

# **BAB IV**

## **PRAKTEK BERPIKIR KREATIF DAN INOVASI PROSES DAN SUBSTANSI KEGIATAN ORGANISASI**

### *A. Isu Strategis dalam Pengembangan Kreativitas dan Inovasi Pemerintahan*

Kunci pertama yang kiranya dapat dilakukan untuk dapat berpikir kreatif dan inovatif adalah berpikir “Out of The Box”. Artinya, berusaha berpikir di luar kebiasaan dan mencoba melihat realita dari sisi yang berbeda dari kebiasaan. Di bidang tata kelola pemerintahan, banyak inovasi dilakukan oleh pemerintah daerah antara lain terkait dengan upaya pengembangan system transparansi, mekanisme penanganan aduan masyarakat, dan pengembangan forum-forum lintas pemangku kepentingan dalam rangka meningkatkan partisipasi masyarakat.

Dalam aspek pelayanan publik, banyak praktik inovasi ditemukan di sektor pendidikan dan kesehatan dengan orientasi utama meningkatkan akses dan kualitas pelayanan. Beberapa daerah seperti Takalar, Bulukumba, Probolinggo, Pasuruan, Kota Depok, Kota Banjar, Boalemo, Solok, Gianyar, Sragen, dan Kota Yogyakarta merupakan sederetan daerah yang dikenal produktif dalam menghasilkan terobosan-terobosan inovatif.

Untuk menjadi aparatur yang kreatif, tetap dipengaruhi oleh factor internal dan eksternal, yaitu individu aparaturnya (internal) dan lingkungan kerja, termasuk payung hukum (eksternal). Semarak inovasi di tingkat local dan nasional ternyata hingga saat ini belum disertai penyediaan payung hukum yang kuat bagi para inovator di daerah. Dalam banyak hal, inovasi yang dilakukan sering berbenturan dengan kekakuan rezim administrasi yang berlaku. Tak jarang inovasi yang bertujuan memperbaiki pelayanan publik justru dipandang sebagai praktik pelanggaran administrasi yang memiliki implikasi hukum.

### *B. Kreativitas Kerja*

Dalam kreativitas kerja ini, akan dilakukan proses pembelajaran dengan metode simulasi. Berikut situasinya :

Di sebuah kawasan tempat tinggal, populasi perekonomian penduduknya sangat heterogen. Dalam kawasan itu telah terjangkau/terlayani oleh PLN dan PDAM. Permasalahan yang sering muncul adalah tentang sampah. Retribusi sampah dianggap tidak adil, karena seluruh penduduk dikenai retribusi bulanan yang sama (baik miskin maupun kaya), bahkan realitanya penduduk yang termasuk ekonomi kuat lebih banyak

menghasilkan sampah. Bagaimana cara/teknik anda selaku aparat birokrasi mengatasi hal ini? Gunakan kreativitas anda!

### *C. Praktek berpikir Kreatif Dalam Organisasi*

Dalam materi terakhir ini, diharapkan peserta dapat mempraktekkan/mengaplikasikan cara berpikir kreatif dan inovasi dalam situasi kerjanya. Sebagai panduan, peserta dapat melakukan hal sebagai berikut :

1. Pahami terlebih dahulu "TUPOKSI" anda
2. Identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh organisasi anda
3. Tentukan permasalahan yang akan ditangani/diselesaikan sesuai dengan kewenangan anda.
4. Identifikasi cara penyelesaiannya (baik yang sudah pernah dilakukan maupun menurut kreativitas / ciptaan anda)
5. Coba posisikan diri anda sebagai subyek dari penyelesaian masalah, lalu identifikasi keinginan-keinginan anda terhadap kemungkinan kebijakan yang akan diambil.
6. Lakukan sistem perubahan, penambahan, pengurangan maupun kombinasi dari beberapa teknik penyelesaian yang ada, sehingga antara keinginan subyek dengan pembuat kebijakan(organisasi anda) ada titik pertemuan tentunya dengan ada pertimbangan plus-minus.
7. Lakukan urutan beberapa sistem penyelesaian yang anda hasilkan.

# BAB V

## PENUTUP

### *A. Kesimpulan*

Dari uraian dan pembahasan tentang berpikir kreatif dan inovasi dalam bahan ajar ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Berpikir kreatif adalah suatu bakat yang dibawa sejak lahir dan sekumpulan keterampilan yang dapat dipelajari, dikembangkan dan digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari.
2. Inovasi adalah penerapan praktis dari ide yang kreatif.
3. Hasil kreativitas baru dapat dikatakan sebagai sebuah inovasi jika telah diterima oleh pasar dan memiliki nilai guna dalam membantu memecahkan masalah kehidupan.
4. Kreativitas adalah potensi yang dimiliki oleh setiap manusia sejak lahir dan dapat dibentuk serta dilatih.
5. Pola pikir kreatif pada dasarnya dapat dibedakan kedalam 2 model, yaitu Pola Penemuan (kesalahan, perbaikan, perubahan) dan Pola Bukan Penemuan (ATM)
6. Untuk menunjang dan mendukung terwujudnya aparatur yang memiliki pola pikir kreatif dan inovasi harus didukung oleh faktor internal dan eksternal

### *B. Saran*

1. Penerapan pola pikir kreatif bagi aparatur birokrasi agar didukung dengan adanya komitmen pimpinan yang memberikan peluang untuk berkembangnya kreativitas.
2. Harus segera dibentuk payung hukum yang jelas bagi aparatur dalam mengembangkan kreativitasnya dalam menciptakan inovasi-inovasi terutama terhadap kreativitas yang berimplikasi hukum.

# DAFTAR PUSTAKA

1. Endang Supardi, Drs, M.Si, Kiat Mengembangkan Sikap Kreatif dan Inovatif, Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan-Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2004
2. \_\_\_\_\_, Kreativitas, Direktorat Tenaga Kependidikan-Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008
3. Carol Kinsey Goman, Ph.D, Creativity in Business A Practical Guide for Positive Thinking, Thomson Course Technology, Boston, 2000  
(<http://www.axzopress.com/downloads/pdf/1560525339pv.pdf>), diakses 12 Nopember 2012
4. Bahan Presentasi Ciputra University, 2012
5. <http://bisnis.liputan6.com/read/783906/tahun-depan-pns-yang-kreatif-inovatifdapat-tunjangan-kerja> (diakses tanggal 8 Januari 2014)

## PERATURAN :

Peraturan Kepala Lembaga Administrasi Negara RI Nomor 13 Tahun 2013  
Tentang Pedoman Penyelenggaraan Diklat Kepemimpinan Tingkat IV

## Sumber :

[https://bppk.kemenkeu.go.id/images/file/magelang/pengumuman/1-Bahan\\_Ajar\\_BERPIKIR\\_KREATIF\\_DAN\\_INOVATIF.pdf](https://bppk.kemenkeu.go.id/images/file/magelang/pengumuman/1-Bahan_Ajar_BERPIKIR_KREATIF_DAN_INOVATIF.pdf)