

**BAHAN AJAR**  
**BERPIKIR KREATIF DAN INOVASI**  
Diklat Kepemimpinan Tingkat IV ANGKATAN CX

Disusun Oleh:  
**Ir. Sri Sayekti; M.Sc.**  
**NIP. 19630304 198703 2 002**

**PUSDIKLAT BPS**  
**2019**

## I. Pengertian Inovasi

Kata Inovasi berasal dari kata latin *In* dan *Novare* yang bermakna membuat sesuatu yang baru, untuk merubah (Bessant, 2009). Menurut kamus bahasa Inggris *Encharta Word English Dictionary*, Inovasi memiliki beberapa terminologi yang dapat digunakan untuk menjelaskan kata inovasi dalam bahasa Indonesia

- (a) **innovate (verb)** sebagai kata kerja yang artinya memperkenalkan cara baru untuk melakukan sesuatu atau sebuah alat baru,
- (b) **innovation (n)** sebagai kata benda yang memiliki arti sebuah kegiatan atau sebuah proses penciptaan atau memperkenalkan sesuatu yang baru diciptakan atau cara baru dalam melakukan sesuatu,
- (c) **innovative (adj)** sebagai kata sifat yang berarti memiliki arti baru dan orisinil atau sebuah pendekatan baru dan orisinil (*Microsoft, Encarta, Word English Dictionary*, 1999). Inovasi bukan hanya tentang ide yang cemerlang tetapi juga membuat ide tersebut menjadi nyata karena tidak peduli seberapa bagus ide anda, ide tersebut tidak akan menguntungkan organisasi anda jika anda tidak dapat mengubahnya menjadi sebuah perubahan yang praktis. Sehingga dapat dibuat sebuah rumus dasar tentang definisi inovasi:

**Inovasi = Ide + Implementasi**

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

## II. Karakteristik Inovasi

Rogers (1983) mengemukakan lima karakteristik inovasi:

1. Keunggulan relative (*relative advantage*). Keunggulan relative adalah derajat di mana suatu inovasi dianggap lebih baik/unggul dari yang pernah ada. Hal ini dapat diukur dari beberapa segi, seperti ekonomi, prestise sosial, kenyamanan, dan kepuasan.
2. Kompatibilitas (*compatibility*). Kompatibilitas adalah derajat di mana inovasi tersebut dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang berlaku, pengalaman masa lalu, dan kebutuhan pengadopsi. Sebagai contoh, jika suatu inovasi atau ide baru tertentu tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku, inovasi itu tidak dapat diadopsi dengan

mudah.

3. Kerumitan (*complexity*) Kerumitan adalah derajat di mana inovasi dianggap sebagai suatu yang sulit untuk dipahami dan digunakan. Beberapa inovasi tertentu ada yang dengan mudah dapat dimengerti dan digunakan oleh pengadopsi dan ada pula yang sebaliknya. Semakin mudah dipahami oleh pengadopsi, semakin cepat suatu inovasi dapat diterima.
4. Kemampuan diujicobakan (*trialability*) Kemampuan untuk diuji cobakan adalah derajat di mana suatu inovasi dapat diuji coba batas tertentu. Suatu inovasi yang dapat diujicobakan dalam setting sesungguhnya, umumnya akan lebih cepat diadopsi. Jadi, agar dapat dengan cepat diadopsi, suatu inovasi harus mampu mengemukakan keunggulan.
5. Kemampuan untuk diamati (*observability*). Kemampuan untuk diamati adalah derajat di mana hasil suatu inovasi dapat dilihat orang lain. Semakin mudah seseorang melihat hasil suatu inovasi, semakin besar kemungkinan orang atau kelompok orang tersebut mengadopsi

### **III. Tipe Inovasi**

Tipe inovasi dapat dilihat dari hasil inovasinya. Tipe tersebut menurut Davila, Epstein dan Shelton mengkategorikan inovasi ke dalam 3 (tiga) tipe yakni tipe *incremental*, tipe *semi radikal* dan tipe *radikal*. (Davila, Epstein, Shelton, *Profit-making Innovation*, 2009:45)

- a. Tipe inovasi *incremental* adalah inovasi yang dimaksudkan untuk membawa sedikit perubahan pada produk atau jasa dan proses yang sudah ada
- b. Tipe inovasi radikal adalah tipe inovasi dengan pengubah produk, jasa dan proses sepenuhnya dengan cara cara baru.
- c. Tipe Inovasi semi radikal adalah perubahan terhadap produk, barang dan jasa yang dilakukan secara setengah-setengah

### **IV. Pola Pikir Kreatif dan Inovatif**

Yang dimaksud dengan pola pikir kreatif adalah pola pikir lateral. Edward De Bono mendefinisikan berfikir lateral adalah berpikir di luar pola-pola yang sudah umum atau berpikir di luar pendekatan “biasanya”.

Mampu berpikir lateral, artinya mampu melihat masalah tidak dengan perspektif “biasanya” sehingga mencari solusi pun “di luar kebiasaan”, tidak mengikuti metode konvensional melainkan mengembangkan cara-cara baru yang tidak pernah terpikirkan orang lain. Oleh karena itu, orang yang memiliki pola pikir kreatif cara menyelesaikan masalah dengan menggunakan daya imajinasi (bukan dengan menggunakan logik atau cara-cara pemikiran yang biasa) sehingga dapat menghasilkan pelbagai pendekatan yang kelihatan luar biasa (kadang-kadang agak luar biasa sedikit) tetapi amat berkesan. Orang-orang yang bisa berpikir lateral sangat menikmati kebebasan berpikir, tidak suka disekat-sekat oleh pola yang kaku, kebiasaan, dan sebagainya. Tapi bukan berarti tidak punya batasan, karena di saat yang sama, otak akan memprediksi hasil atau proses selanjutnya. Kemampuan berpikir lateral ini sangat di tunjang oleh kekuatan imajinasi dan inspirasi kita. Orang yang kemampuan berpikir lateralnya bagus, mudah memahami konsep yang bersifat multidimensi dan melahirkan karya innovative.

## **V. Hambatan Inovasi**

Geoff Mulgan dan David Albury (Innovation in the Public Sector, London: 2003) seperti dijabarkan oleh Tri Widodo W Utomo mengemukakan adanya delapan penghambat untuk tumbuhnya inovasi sebagai berikut:

- a. Reluctance to close down failing program or organization
- b. Over-reliance on high performers as source of innovation
- c. Technologies available but constraining cultural or organizational arrangement
- d. No rewards or incentives to innovate or adopt innovations
- e. Poor skills in active risk or change management
- f. Short-term budget and planning horizons
- g. Delivery pressures and administrative burdens
- h. Culture of risk aversion

## **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. Lembaga Administrasi Negara, 2014. Materi Pelengkap Modul Diklat Kepemimpinan Tk IV. (<http://sida.lanri.info/sida/user/modul2>. (diakses tanggal 29 Oktober 2014)