	RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA DIKLAT/GBPP						
1.	Nama Diklat	:	Diklat Kepemimpinan Tingkat IV Angkatan CIX TAHUN 2019				
2.	Mata Diklat	:	erpikir Kreatif dan Inovasi (Konsepsi)				
3.	Alokasi Waktu	:	(enam) Jam Pelajaran (JP) @ 45 menit – total 270 menit				
4.	Deskripsi Singkat	:	Mata Diklat ini, sebagai bagian dari Tahap Merancang Perubahan dan Membangun Tim membekali peserta dengan kemampuan berpikir kreatif dan melakukan inovasi dalam pengelolaan kegiatan instansinya melalui pembelajaran konsep berpikir kreatif, teknik-teknik berpikir kreatif dan inovatif, dan praktik-praktik berpikir kreatif dan inovatif. 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.				
5.	Tujuan Pembelajaran	:					
	a. Kompetensi Dasar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini para peserta diharapkan mampu berpikir kreatif dan melakukan inovasi dalam pengelolaan kegiatan organisasi pada unit instansinya.				
	b. Indikator Keberhasilan						

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATERI POKOK	SUB MATERI POKOK	METODE	ALAT BANTU/ MEDIA	ESTIMASI WAKTU	REFERENSI
1.	Peserta Mampu: Menjelaskan prinsip-prinsip dan teori-teori tentang berpikir kreatif, dan inovasi arah kebijakan organisasi, strategi kebijakan organisasi, pengelolaan	Pengertian, prinsip- prinsip, dan teori-teori berpikir kreatif dan inovasi secara umum	1.1. Pengertian berpikir kreatif dan inovasi 1.2. Prinsip-prinsip berpikir kreattif dan inovasi 1.3. Teori-teori tentang berpikir kreatif dan inovasi 1.4. Model-model inovasi yang telah berkembang	Ceramah Tanya jawab	OHP/OHT/ LCD Projector Whiteboard Modul	2 x 45 menit = 90 menit	Manajemen Perubahan (Mustopadijaya) Reinventing Government (David Osborne) Leadership 3.0 (Hermawan Kartajaya)

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATERI POKOK	SUB MATERI POKOK	METODE	ALAT BANTU/ MEDIA	ESTIMASI WAKTU	REFERENSI
	program organisasi, dan pengelolaan kegiatan organisasi						

Jakarta, 25 Januari 2019

<u>Ir. Sri Sayekti, M.Sc</u> NIP. 196303631987032002

	RENCANA PEMBELAJARAN/SAP						
(SATUAN ACARA PENGAJARAN							
1.	1. Nama Diklat : Diklat Kepemimpinan Tingkat IV Angkatan CIX TAHUN 2019						
2.	2. Mata Diklat : Berpikir Kreatif dan Inovasi (Konsepsi)						
3.	Alokasi Waktu	:	6 (enam) Jam Pelajaran (JP) @ 45 menit – total270 menit				
4.	4. Deskripsi Singkat : Mata Diklat ini, sebagai bagian dari Tahap Merancang Perubahan dan Membangun Tim membekali pesert dengan kemampuan berpikir kreatif dan melakukan inovasi dalam pengelolaan kegiatan instansiny melalui pembelajaran konsep berpikir kreatif, teknik-teknik berpikir kreatif dan inovatif, dan praktik-prakt berpikir kreatif dan inovatif.Mata Diklat disajikan secara interaktif melalui metode ceramah interaktif, tany jawab, diskusi, simulasi, dan praktik. Keberhasilan peserta dinilai dari kemampuannya berpikir kreatif dan melakukan inovasi pengelolaan kegiatan organisasi pada unit instansinya.						
5.	5. Tujuan Pembelajaran :						
	a. Kompetensi Dasar : Setelah mengikuti pembelajaran ini para peserta diharapkan mampu berpikir kreatif dan melakukan ir dalam pengelolaan kegiatan organisasi pada unit instansinya.						
b. Indikator Keberhasilan : Peserta mampu: 1. Menjelaskan prinsip-prinsip dan teori-teori tentang berpikir kreatif, dan inovasi arah kebijak , strategi kebijakan organisasi, pengelolaan program organisasi, dan pengelolaan kegiata							

Materi Pokok dan Sub Materi Pokok :

- 1.1. Pengertian berpikir kreatif dan inovatif1.2. Prinsip-prinsip berpikir kreatif dan inovasi1.3. Teori-teori tentang inovasi1.4. Model-model inovasi yang telah berkembang

No	TAHAPAN	KEGIATAN	Metode	Media/Alat	Alokasi Waktu	
	KEGIATAN	FASILITATOR	PESERTA		Bantu	
1.	Pendahuluan	 1.1 Mengenalkan diri; 1.2 Menciptakan suasana kelas yang kondusif; 1.3 Menjelaskan sistem diklatpim pola baru 1.4 Menguraikan Tujuan Pembelajaran 1.5 Menjelaskan peranan agenda inovasi 	Memperhatikan, bertanya, menjawab, mencatat.	1. Ceramah 2. Tanya Jawab	OHP, OHT, LCD, FC, Modul/Bahan Ajar	15 menit

2.	Penyajian I	Praktik-praktik berpikir kreatif dan inovasi di sektor publik, dunia usaha, dan masyarakat 2.1. Menjelaskan pengertian berpikir kreatif dan inovatif 2.2. Meberikan contoh contoh kreativitas 2.3. Menjelaskan prinsip-prinsip berpikir kreatif dan inovasi 2.4. Memberikan islustrasi berpikir kreatif dengan permainan games	Memperhatikan, mencatat, menanggapi. Bertanya, Menjawab	1. Ceramah 2. Tanya Jawab	OHP, OHT, LCD, FC, Modul/Bahan Ajar	240 menit	
		 2.5. Memberikan penjelasana berbagai teori-teori tentang inovasi 2.6. Menjelaskan model-model inovasi yang telah berkembang 2.7. Memberikan motivasi kepda peserta untuk bisa berpikir kreatif dan inovatif dengan contoh contoh keberhasilan inovasi 					
3.	Penutup	 3.1 Membuat rangkuman bersama peserta; 3.2 Melaksanakan evaluasi pembelajaran secara umum 3.3 Menutup acara dengan ucapan terima kasih dan apresiasi kepada peserta 	Membuat rangkuman, menanggapi/bertanya Latihan Membalas Salam	1. Ceramah 2. Tanya Jawab	OHP, OHT, LCD, FC, Modul/Bahan Ajar	15 menit	
	EVALUASI PEMBELAJARAN: 1. Jelaskan tentang pengertian perubahan, reformasi, transformasi, berpikir kreatif, dan inovasi 2. Jelaskan tentang ruang lingkup pengelolaan kegiatan REFERENSI 1. Inovasi di Sektor Publik (Yogi Suwarno, STIA-LAN, 2008) 2. Manajemen Perubahan ((Mustopadijaya, 2009) 3. Reinventing Government (David Osborne)						

Jakarta, 25 Januari 2019

<u>Ir. Sri Sayekti, M.Sc.</u> NIP. 19630304.198703.2.002