	RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA DIKLAT/GBPP							
1.	Nama Diklat : Diklat Kepemimpinan Tingkat IV Angkatan CX							
2.	Mata Diklat	:	Berpikir Kreatif dan Inovasi					
3.	Alokasi Waktu	:	12 (dua belas) Jam Pelajaran (JP) @ 45 menit – total 540 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 nelakukan inovasi dalam pengelolaan kegiatan organisasi pada unit instansinya.					
	b. Indikator Keberhasilan							

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATERI POKOK	SUB MATERI POKOK	METODE	ALAT BANTU/ MEDIA	ESTIMA SI WAKTU	REFERENSI
1.	Peserta Mampu : Menginovasi pengelolaan kegiatan organisasi	Kegiatan berinovasi	1.1. Teknik kreatif tingkat pertama 1.2. Teknik kreatif tingkat kedua 1.3. Teknik kreatif tingkat ketiga	Ceramah Tanya jawab Diskusi/lati han Case writing Simulasi	OHP/OHT/ LCD Projector Whiteboard Flipchart Marker OHT	6 x 45 menit = 270 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	ESTIMA SI WAKTU	REFERENSI
2.	Menerapkan berpikir kreatif dan berinovasi di sektor publik	Praktek berpikir kreatif dan inovasi	2.1. Best practise inovasi di sektor publik 2.2. Merancang inovasi dengan BMC	Ceramah Tanya jawab Diskusi/ latihan Simulasi Case writing	OHP/OHT/ LCD Projector Whiteboard Flipchart Marker OHT	6 x 45 menit = 270 menit	Manajemen Perubahan (Mustopadijaya) Reinventing Government (David Osborne) Leadership 3.0 (Hermawan Kartajaya)

Jakarta, 29 Maret 2019

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

			RENCANA PEMBELAJARAN/SAP (SATUAN ACARA PENGAJARAN					
1.	Nama Diklat	1:	Diklat Kepemimpinan Tingkat IV Angkatan CX					
2.	Mata Diklat	:	Berpikir Kreatif dan Inovasi					
3.	Alokasi Waktu	:	12 (dua belas) Jam Pelajaran (JP) @ 45 menit – total 540 menit					
4.								
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	:	Peserta mampu: 1. Menginovasi pengelolaan kegiatan organisasi 2. Menerapkan berpikir kreatif dan berinovasi di sektor publik					
3.	Materi Pokok dan Sub Mater	i Po	kok:					
	1.1. Teknik kreatif tingkat pertama 1.2. Teknik kreatif tingkat kedua 1.3. Teknik kreatif tingkat ketiga							
	2.1. Best practise inovasi di sektor publik 2.2. Merancang inovasi dengan BMC							

No	TAHAPAN KEGIATAN	KEGIATAN	Metode	Media/Alat	Alokasi Waktu	
		FASILITATOR	PESERTA		Bantu	
1.	Pendahuluan	1.1 Mengenalkan diri;1.2 Menciptakan suasana kelas yang kondusif;1.3 Menguraikan Tujuan	Memperhatikan, bertanya, menjawab, mencatat.	1.Ceramah 2.Tanya Jawab	OHP, OHT, LCD, FC, Modul/Bahan	15 menit

No	TAHAPAN KEGIATAN	KEGIATAN		Metode	Media/Alat Bantu	Alokasi Waktu
		FASILITATOR	PESERTA			
		Pembelajaran			Ajar	
2.	Penyajian I	Praktik-praktik berpikir kreatif dan inovasi di sektor publik, dunia usaha, dan masyarakat 2.1. Menjelaskan teknik kreatif tingkat pertama 2.2. Menjelaskan teknik kreatif tingkat kedua 2.3. Menjelaskan teknik kreatif tingkat ketiga	Memperhatikan, mencatat, menanggapi. Bertanya, Menjawab	1.Ceramah 2.Tanya Jawab	OHP, OHT, LCD, FC, Modul/Bahan Ajar	255 menit
3.	Penyajian II	Pentingnya mewujudkan sebuah ide/gagasan baru 3.3 Belajar dari Best practise inovasi di sektor publik 3.4 Memandu merancang inovasi dengan BMC	Memperhatikan, mencatat, menanggapi. Bertanya, Menjawab, diskusi kelompok dan kerja mandiri	1. Ceramah 2. Tanya Jawab 3. Case Writing	OHP, OHT, LCD, FC, Modul/Bahan Ajar	250 menit
4.	Penutup	4.1 Membuat rangkuman bersama peserta; 4.2 Melaksanakan evaluasi pembelajaran secara umum 4.3 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	20 menit
	UASI PEMBELAJA	RAN: 1. Jelaskan tentang pengertian p 2. Jelaskan tentang ruang lingkul 3. Studi kasus: ambil contoh dan dan transformasi penyelengga yang kreatif dan inovasi-inovas 4. Jelasakan bagaimana berpikir 1. Inovasi di Sektor Publik (Yogi Suwarna	p pengelolaan kegiatan uraikan secara singkat i araan organisasinya da si? kreatif dan inovasi itu bi	mengapa sebual n untuk itu men	n unit kerja perlu r	nelakukan reformasi

No TAHAPAN KEGIATAN		KEGIATAN	Metode	Media/Alat	Alokasi Waktu	
		FASILITATOR	PESERTA		Bantu	
2. Manajemen Perubahan ((Mustopadijaya, 2009)			ya, 2009)			
	3. Reinventing Government (David Osborne)					
		4. Memimpin Perubahan (Gunawan Sury	/anegara, 2010)			

Jakarta, 29 Maret 2019

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