

**MODEL PEMBELAJARAN BERPIKIR
KREATIF APARATUR SIPIL NEGARA
DALAM PENYUSUNAN RENCANA
STRATEGIS OPD PADA ORGANISASI
PERANGKAT DAERAH PROVINSI
SUMATERA BARAT**

Dr.Ir.Maihalfri. MT

Nip. 19640515 199202 1 001

Widyaiswara Madya BPSDM Sumatera Barat

	Pendidikan merupakan segala bidang kehidupan, dalam memilih dan membina hidup yang baik, yang sesuai dengan martabat manusia dan merupakan hal yang sangat penting dan tidak lepas dari kehidupan
--	---

Bagi suatu bangsa yang ingin maju, pendidik harus dipandang sebagai sebuah kebutuhan sama halnya dengan kebutuhan-kebutuhan lainnya. Maka tentunya peningkatan mutu pendidikan juga berpengaruh terhadap perkembangan suatu bangsa. Pendidikan, kemampuan, pengetahuan merupakan salah satu modal yang kita miliki untuk hidup di zaman yang serba sulit ini. Pendidikan secara umum mengandung arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Maka tujuan pendidikan sesungguhnya adalah bagaimana menciptakan pribadi yang memiliki sikap dan kepribadian yang positif. Karena adanya pendidikan yang baik, akan dihasilkan perencanaan pembangunan daerah yang berkualitas untuk memajukan pembangunan daerah dengan dihasilkannya pelaku ekonomi, budaya, dan hukum yang handal, serta mampu mengarahkan jalannya sebuah negara yang lebih maju dan lebih bermartabat.

Harapan lain dari pendidikan agar aparatur sipil negara mampu mengembangkan kompetensi dirinya, dan mampu berpikir kreatif guna meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat. Ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara, mengamanatkan bahwa untuk mewujudkan aparatur sipil negara sebagai bagian dari reformasi birokrasi, perlu ditetapkan aparatur sipil negara sebagai profesi yang memiliki

kewajiban mengelola dan mengembangkan dirinya dan wajib mempertanggungjawabkan kinerjanya dan menerapkan prinsip merit dalam pelaksanaan manajemen aparatur sipil negara.

Aparatur sipil negara memiliki kewajiban mengembangkan dirinya melalui meningkatkan pendidikan, kompetensi, pengetahuan, sikap dan *skill* untuk dapat menjawab tantangan kehidupan globalisasi yang semakin pesat perkembangannya. Salah satu kecakapan hidup (*life skill*) yang perlu dikembangkan untuk menjawab tantangan tersebut di atas adalah kemampuan untuk berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif akan mampu membentuk individu-individu kreatif yang dapat menjawab tantangan globalisasi dunia. Individu yang kreatif akan mampu bersaing dalam kondisi apapun.

Dewasa ini, pemerintah daerah diberikan wewenang yang lebih besar dan sumber keuangan baru yang lebih banyak untuk mendorong proses pembangunan di daerahnya masing-masing yang selanjutnya akan mendorong pada proses pembangunan nasional. Perubahan sistem pemerintahan dan pengelolaan pembangunan daerah tersebut terlihat pada dimulainya pelaksanaan otonomi daerah sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah dalam pasal 260 ayat (1) menyatakan bahwa Daerah sesuai dengan kewenangannya menyusun rencana pembangunan daerah sebagai satu kesatuan dalam sistem perencanaan pembangunan nasional.

Penyusunan Rencana Strategis Organisasi Perangkat Daerah (Renstra OPD) merupakan salah satu kewajiban yang juga diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 Tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional. Renstra pada dasarnya merupakan dokumen perencanaan untuk sebuah institusi dan bukan untuk suatu daerah atau wilayah tertentu. Rencana strategis pada dasarnya adalah rencana pembangunan yang berkaitan dengan penyusunan strategis pengembangan suatu institusi dengan memperhatikan kekuatan dan kelemahan internal serta peluang dan ancaman eksternal

yang dialami institusi tersebut Syafrilzal (2014). Disamping itu berdasarkan hasil evaluasi dokumen perencanaan renstra OPD selama kurun waktu sepuluh tahun sebelumnya (tahun 2011-2015 dan tahun 2016-2021) yang dilaksanakan oleh Bappeda Propinsi Sumatera Barat terlihat bahwa kualitas produk renstra OPD belum memperlihatkan hasil yang lebih baik hanya baru sebatas pada tingkat rutinitas dan cenderung sama dari tahun ketahunnya. Dalam pelaksanaan pendidikan dan latihan teknis pada kegiatan tata cara penyusunan rencana strategis OPD yang sudah diberikan pada peserta diklat Aparatur Sipil Negara (ASN) beberapa tahun sebelumnya bahwa dalam pembelajaran rencana strategis OPD widyaiswara/fasilitator sebagai pengajar belum sepenuhnya berperan mengembangkan berpikir kreatif terhadap peserta diklat ASN, proses pembelajaran masih konvensional, cenderung mengembangkan aspek kognitif saja yang bersifat menalar, sementara aspek berpikir kreatif atau kreativitas peserta diklat ASN sering terabaikan, metode pembelajaran hanya menyampaikan materi apa yang sudah dibuat sama atau seragam sesuai dengan petunjuk dari pedoman buku pemerintah pusat, mekanisme dan langkah-langkah, serta urutan materi seragam apa yang diinginkan fasilitator, konsep berpikir divergen tidak dikembangkan sepenuhnya sehingga menghambat berkembangnya kreativitas peserta diklat ASN. Metode pembelajaran menggunakan metode ceramah dan sistem pembelajaran menggunakan pendekatan andragogy atau dikenal dengan pembelajaran orang dewasa di dalam kelas.

Berpikir kreatif dapat juga diartikan sebagai kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran (Pehkonen, 1997). Berdasarkan analisis faktor, Guilford dalam kreativitas, kebudayaan, dan perkembangan IPTEK (Supriadi, 1998) menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu meliputi kelancaran (*fluency*), keluesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dikalangan peserta diklat ASN merupakan hal yang sangat penting dalam era persaingan

global mengingat tingkat kompleksitas permasalahan dalam segala aspek kehidupan modern saat ini semakin tinggi. Hal ini juga diutarakan oleh Treffinger (1980) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dengan cara belajar aktif dan kreatif, guna mengarahkan peserta didik untuk berlatih menyelesaikan masalah-masalah dari berbagai sudut pandang agar mampu menghadapi situasi kompleks dalam masyarakat sekitarnya. Sementara menurut Griffith (1999) mengatakan kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan sedini mungkin, karena diyakini bahwa setiap anak merupakan individu kreatif.

Permasalahan-permasalahan seperti yang telah dikemukakan di atas, memerlukan usaha penyelesaian yang tidak mudah untuk dilakukan. Penulisan artikel ini diharapkan dapat memberi sumbangan untuk memberikan solusi dalam meningkatkan motivasi dan kompetensi peserta diklat ASN mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dalam pembelajaran rencana strategis OPD. Salah satu alternatif yang diajukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif peserta diklat ASN pemerintah propinsi Sumatera Barat yaitu model pembelajaran pengembangan berpikir kreatif aparatur dalam penyusunan rencana strategis OPD yang secara konseptualnya menggunakan metode pemecahan masalah, yang dapat menguraikan aspek-aspek keterampilan berpikir kreatif peserta diklat ASN. Model pembelajaran ini menggunakan landasan filosofis pembelajaran konstruktivisme, peran peserta diklat dijadikan sebagai pusat pembelajaran (*learning student-centered*) sehingga model pembelajaran tersebut dapat membuat peserta diklat berperan aktif, kritis, dan kreatif dalam proses belajar dan mengajar.

Bahwa belajar aktif, kreatif sangat dibutuhkan dari peserta diklat ASN untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Berfikir kreatif tergolong kompetensi tingkat tinggi (*high order competencies*). Munandar (1999) berpikir kreatif setiap kemampuan berdasarkan data dan informasi yang tersedia untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya adalah pada kuantitas,

ketepatan dan keberagaman jawaban. Menurut Parner (1999) bahwa kemampuan berpikir kreatif akan berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah. Sedangkan Stenberg (1999) mengatakan bahwa untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam pemecahan masalah yaitu dengan berpikir kreatif.

B. PEMBAHASAN

1. Landasan Filosofis

Filsafat konstruktivisme dewasa ini mempunyai pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Dengan berlandaskan pada teori ini, model pembelajaran sangat berbeda dengan model pembelajaran klasik. Dalam pendidikan, aliran konstruktivisme menghendaki agar peserta didik dapat menggunakan kemampuannya secara konstruktif untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi. Peserta didik harus aktif mengembangkan pengetahuan, tidak hanya menunggu arahan dan petunjuk dari guru. Aliran ini mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif.

Penerapannya dalam proses pembelajaran, aliran konstruktivisme memberikan keleluasaan kepada siswa untuk aktif membangun kebermaknaan sesuai dengan pemahaman yang telah mereka miliki, memerlukan serangkaian kesadaran akan makna bahwa pengetahuan tidak bersifat obyektif atau stabil, tetapi bersifat temporer atau selalu berkembang tergantung pada persepsi subjektif individu dan individu yang berpengetahuan menginterpretasikan serta mengkonstruksi suatu realisasi berdasarkan pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Pengetahuan berguna jika mampu digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan.

Gagasan pokok konstruktivisme sudah dimulai oleh Giambattista Vico, epistemology dari Italia. Dialah cikal bakal konstruktivisme. Pada tahun 1710, Vico dalam *De Antiquissima Italorum Sapientia* mengungkapkan filsafatnya dengan berkata, "Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari ciptaan." Dia menjelaskan bahwa "mengetahui" berarti

'mengetahui bagaimana membuat sesuatu.' Bagi Vico pengetahuan lebih menekankan pada struktur konsep yang dibentuk. Lain halnya dengan para empirisme yang menyatakan bahwa pengetahuan itu harus menunjuk kepada kenyataan luar. Namun menurut banyak pengamat, Vico tidak membuktikan teorinya (Suparno: 2008).

Inti dari teori konstruktivisme adalah bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didiklah yang harus mendapatkan penekanan. Mereka harus aktif mengembangkan pengetahuannya, mereka pula yang harus bertanggungjawab atas hasilnya. Belajar diarahkan pada *experimental learning*, yaitu adaptasi kemanusiaan berdasar pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, dan kemudian dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Beberapa hal perlu mendapat perhatian: mengutamakan pembelajaran yang nyata dan relevan, mengutamakan proses, menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial dan dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman (Pranata, <http://puslit.petra.ac.id>).

2. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar menurut Kingskey (1999) adalah bahwa *Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

Belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia dapat melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya dapat berkembang. Buah pemikiran Hergenhann dan Olson(2007) belajar adalah sesuatu yang terjadi sebagai hasil atau akibat dari pengalaman yaitu terjadinya perubahan tingkah laku. Selanjutnya Watkins, et all (2002) menekankan belajar adalah "... *reflective activity which enables the learner to draw upon previous experience to understand and evaluate the present...*"

Chaplin membatasi belajar dengan beberapa macam rumus. Rumus pertama belajar adalah perolehan perubahan tingkah

laku yang menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai adanya latihan khusus (Chaplin,1985). Selanjutnya McGeoch mengungkapkan bahwa belajar membawa perubahan dan *performance* dan perubahan itu sebagai akibat dari latihan. Latihan ini dimaksudkan bahwa adanya usaha dari individu yang belajar (Mc Geoch, 1932).

Pernyataan Bruner (2012) bahwa “ *Learning is an active process in which learner construct new ideas or concepts based upon their current/past knowledge. The learner selects and transforms information, constructs hypotheses, and makes decisions, relying on a cognitive structure to do so*”. Belajar merupakan proses yang aktif dimana peserta didik mengabungkan ide-ide atau konsep baru berdasarkan pengetahuan mereka saat ini atau masa lalu.

Dalam model pembelajaran pengembangan berpikir kreatif dalam pembelajaran rencana strategis OPD ini sangat berkaitan dengan belajar yang berkenaan dengan hasil, dalam pengertian banyak hubungannya dengan tujuan pengajaran,

b. Pengertian Pembelajaran

Hamalik (2002) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (guru dan siswa), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audiovisual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2012). Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimyatidan Mudjiono. 2009).

Pembelajaran terjemahan dari kata '*instruction*' yang berarti *self- instruction*

(dari internal) dan *external instruction* (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut *teaching* atau pengajaran. Sesuatu yang dikatakan prinsip biasanya berupa aturan atau ketentuan dasar yang bila dilakukan secara konsisten, sesuatu yang ditentukan itu akan efektif atau sebaliknya. Prinsip pembelajaran merupakan aturan ketentuan dasar dengan sasaran utama adalah perilaku guru. Pembelajaran yang berorientasi bagaimana perilaku guru yang efektif, beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si pembelajar (behavioristik).
- 2) Cara guru memberikan kesempatan kepada si belajar untuk berpikir agar memahami apa yang dipelajari (kognitif).
- 3) Memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (humanistik).

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dengan kata lain bahwa dalam proses pembelajaran atau interaksi belajar-mengajar yang menjadi persoalan utama ialah adanya proses belajar pada siswa yakni berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya. Persoalan yang timbul ialah : Bagaimana cara guru mengembangkan dan menciptakan serta mengatur situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses belajar sehingga bisa berubah tingkah lakunya dalam proses pengajaran?.

Permasalahan tersebut diatas menyangkut masalah mengajar, yakni kegiatan dan pekerjaan yang harus dilakukan guru dalam proses pengajaran. Mengajarpun pada hakekatnya adalah suatu proses, yakni

proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta diklat/siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta diklat/siswa melakukan proses belajar (Sudjana: 2000).

Keterpaduan proses belajar peserta diklat/siswa dengan proses mengajar widyaiswara/guru sehingga terjadi interaksi belajar mengajar (terjadinya proses pengajaran) tidak datang begitu saja dan tidak dapat tumbuh tanpa pengaturan dan perencanaan yang seksama. Pengaturan sangat diperlukan terutama dalam menentukan komponen dan variabel yang harus ada dalam proses pengajaran tersebut. Perencanaan dimaksudkan merumuskan dan menetapkan interaksi sejumlah komponen dan variabel sehingga memungkinkan terselenggaranya pengajaran yang efektif.

Menurut Peter (1963) menyatakan bahwa ada tiga tugas dan tanggungjawab widyaiswara/guru yakni; (a) widyaiswara/guru sebagai pengajar, (b) widyaiswara/guru sebagai pembimbing, dan (c) widyaiswara/guru sebagai administrator kelas. Widyaiswara/guru sebagai pengajar lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam tugas ini widyaiswara/guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, disamping menguasai ilmu dan bahan yang akan diajarkannya. Widyaiswara/Guru sebagai pembimbing memberi tekanan kepada tugas, memberikan bantuan kepada peserta diklat/siswa dalam pemecahan masalah yang dihadapinya. Tugas ini aspek mendidik, sebab tidak hanya berkenan dengan dengan penyampaian ilmu pengetahuan tetapi juga menyangkut pengembangan kepribadian dan pembentukan nilai-nilai para peserta diklat/siswa sedangkan tugas sebagai administrator kelas pada hakikatnya merupakan jalinan antara ketatalaksanaan bidang pengajaran dan ketatalaksanaan pada umumnya.

Selanjutnya Armstrong (1981) juga mengemukakan tugas dan tanggungjawab widyaiswara/guru membagi lima kategori, yakni; (a) tanggungjawab dalam pengajaran,

(b) tanggungjawab dalam memberikan bimbingan, (c) tanggungjawab dalam mengembangkan kurikulum, (d) tanggungjawab dalam mengembangkan profesi, dan (e) tanggungjawab dalam membina hubungan dengan masyarakat.

Untuk mencapai interaksi belajar mengajar sudah barang tentu perlu, adanya komunikasi yang jelas antara fasilitator (pengajar) dengan peserta diklat, sehingga terpadunya dua kegiatan, yakni kegiatan mengajar (usaha fasilitator) dengan kegiatan belajar (tugas peserta diklat) yang berdaya guna dalam mencapai tujuan pengajaran. Sering dijumpai kegagalan pengajaran disebabkan lemahnya system komunikasi. Untuk itulah fasilitator perlu mengembangkan pola komunikasi yang efektif dalam proses belajar mengajar.

Komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai tranaksi yakni komunikasi yang tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara guru dengan peserta diklat tetapi juga melibatkan interaksi dinamis antara peserta diklat yang satu dengan peserta diklat lainnya. Proses belajar mengajar dengan pola komunikasi ini mengarah kepada proses pengajaran yang mengembangkan kegiatan peserta diklat yang optimal, sehingga menumbuhkan peserta diklat belajar aktif. Diskusi, simulasi merupakan strategi yang dapat mengembangkan komunikasi ini.

Bahwa komunikasi banyak arah akan menempatkan widyaiswara/fasilitator pada posisi sebagai pemimpin belajar atau pembimbing belajar atau fasilitator belajar. Sebaliknya peserta diklat di samping sebagai objek dapat pula berperan sebagai subjek. Pola komunikasi diatas dapat dipakai apabila bahan pelajaran mengandung masalah-masalah yang problematik, yang menuntut pemecahan dari berbagai pihak, serta menuntut ragam sumber belajar.

3. Komponen Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran adalah proses belajar yang disengaja dilakukan dan dikendalikan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Morris (1976) menyatakan pembelajaran adalah usaha sistematis dan

disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar menjadi kegiatan belajar membelajarkan. Dalam kegiatan belajar terjadi interaksi *educative* antara dua pihak yaitu warga belajar yang melakukan kegiatan belajar dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang dikemukakan Bandura (1997) menyatakan ada lima unsur penting dalam pembelajaran yaitu: (a) sintaks, suatu urutan yang dikenal dengan langkah-langkah pembelajaran, (b) sistem sosial yaitu menguraikan sarana pendidik dengan peserta didik, serta aturan-aturan yang diperlukan dalam sosia kultur, (c) prinsip-prinsip reaksi yakni memberikan gambaran kepada pendidik tentang cara memandang atau merespon pertanyaan peserta didik, (d) sistem pendukung, yakni kondisi yang diperlukan agar model dapat terlaksana secara efektif dan efisien, (e) efek instruksional dan pengiring yakni pengaruh langsung dan tidak langsung yang dialami peserta didik saat penerapan model dilakukan. Setiap pemilihan model memerlukan pertimbangan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan rumusan tersebut, jelas bahwa model pembelajaran juga merupakan strategi pembelajaran. Seperti pernyataan Burden dan Byrd, "*An Instructional strategi is a method for delivering instruction than is intended to have students achive learning objective*" Burden & Byrd (1999). Model pembelajaran berperan sebagai fasilitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Joyce (1992) mengemukakan lima unsur penting sebagai uraian suatu model pembelajaran, yaitu: 1) *syntax*, yakni suatu urutan yang juga biasa di sebut fase atau langkah pembelajaran 2) *socialsystem*, yakni menguraikan peranan pendidik (dosen) dan peserta didik (mahasiswa), serta aturan yang diperlukan dalam *sosio cultural*; 3) prinsip reaksi, yakni memberikan gambaran kepada pendidik tentang cara memandang atau merespon pertanyaan peserta didik ; 4) sistem

pendukung, yakni kondisi yang diperlukan agar model dapat terlaksana secara efektif dan efisien; dan 5) efek instruksional dan pengiring, yakni pengaruh langsung dan tidak langsung yang dialami peserta didik saat penerapan model dilakukan Joyce (2016).

Trianto (2010) mengatakan, model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur, yaitu sebagai berikut:

- (1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencinta atau pengembangnya.
- (2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang dicapai).
- (3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- (4) Lingkungan belajar diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat dicapai.

Model atau desain pembelajaran menurut Gustafson (1996) merupakan proses yang mencakup: "(a) *analyzing what is to be taught/learned*, (b) *determining how it is to be taught*, (c) *conducting try out and revision*, and (d) *assessing whether learners do learn.*"

Kemp, et.al. (1997) menyarankan dalam pengembangan model paling tidak harus berisi elemen berikut; (1) identifikasi masalah instruksional termasuk mendesain tujuan pembelajaran, (2) mengecek karakteristik pembelajaran yang akan di rencanakan, (3) mengidentifikasi isi materi dan analisis tugas yang berkaitan dengan tujuan yang diusulkan, (4) menyatakan tujuan untuk mahasiswa, (5) mengurutkan isi materi pembelajaran setiap bagian secara logis, (6) mendesain strategi pembelajaran, (7) merancang rencana pembelajaran (RPP) yang akan disampaikan, (8) pengembangan alat evaluasi, dan (9) menyeleksi sumber bahan untuk menunjang aktifitas pembelajaran.

5. Hakekat Pembelajaran Berpikir Kreatif

a. Pengertian Berpikir

Definisi yang paling umum dari berfikir adalah berkembangnya ide dan konsep Bochenki, (Suriasumantri (ed), 1983) di dalam diri seseorang. Perkembangan ide

dan konsep ini berlangsung melalui proses penjalinan hubungan antara bagian-bagian informasi yang tersimpan di dalam diri seseorang yang berupa pengertian-pengertian. "Berpikir" mencakup banyak aktivitas mental.

Berpikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak. Walaupun tidak bisa dipisahkan dari aktivitas kerja otak, pikiran manusia lebih dari sekedar kerja organ tubuh yang disebut otak. Kegiatan berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan perasaan dan kehendak manusia.

Memikirkan sesuatu berarti mengarahkan diri pada obyek tertentu, menyadari secara aktif dan menghadirkannya dalam pikiran kemudian mempunyai wawasan tentang obyek tersebut. Berpikir juga berarti berjerih-payah secara mental untuk memahami sesuatu yang dialami atau mencari jalan keluar dari persoalan yang sedang dihadapi. Dalam berpikir juga termuat kegiatan meragukan dan memastikan, merancang, menghitung, mengukur, mengevaluasi, membandingkan, menggolongkan, memilah-milah atau membedakan, menghubungkan, menafsirkan, melihat kemungkinan-kemungkinan yang ada, membuat analisis dan sintesis menalar atau menarik kesimpulan dari premis-premis yang ada, menimbang, dan memutuskan.

Secara sederhana, berpikir adalah memproses informasi secara mental atau secara kognitif. Secara lebih formal, berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam *long term memory*. Jadi, berpikir adalah sebuah representasi simbol dari beberapa peristiwa atau item. Sedangkan menurut Drever (Walgito, 1997) berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. Solso (1998) berpikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah.

Dari pengertian tersebut tampak bahwa ada tiga pandangan dasar tentang berpikir, yaitu: (1) berpikir adalah kognitif, yaitu

timbul secara internal dalam pikiran tetapi dapat diperkirakan dari perilaku, (2) berpikir merupakan sebuah proses yang melibatkan beberapa manipulasi pengetahuan dalam sistem kognitif, dan (3) berpikir diarahkan dan menghasilkan perilaku yang memecahkan masalah atau diarahkan pada solusi. Biasanya kegiatan berpikir dimulai ketika muncul keraguan dan pertanyaan untuk dijawab atau berhadapan dengan persoalan atau masalah yang memerlukan pemecahan.

Pierce mengemukakan bahwa dalam berpikir ada dinamika gerak dari adanya gangguan suatu keraguan (*irritation of doubt*) atas kepercayaan atau keyakinan yang selama ini dipegang, lalu terangsang untuk melakukan penyelidikan (*inquiry*) kemudian diakhiri dengan pencapaian suatu keyakinan baru. Kegiatan berpikir juga dirangsang oleh kekaguman dan keheranan dengan apa yang terjadi atau dialami. Dengan demikian, kegiatan berpikir manusia selalu tersituasikan dalam kondisi konkret subyek yang bersangkutan. Sudarminta (2000) menyatakan bahwa kegiatan berpikir juga dikondisikan oleh stuktur bahasa yang dipakai serta konteks sosio-budaya dan historis tempat kegiatan berpikir dilakukan

Sebagai contoh pertama, yaitu obyek yang ingin diketahui sudah tertentu, yang harus disadari adalah obyek tersebut tidak pernah sederhana. Biasanya, obyek itu sangat rumit. Mungkin mempunyai beratus-ratus segi, aspek, karakteristik, dan sebagainya. Pikiran kita tidak mungkin untuk mencakup semuanya dalam suatu ketika. Dalam upaya untuk mengenal benar-benar obyek semacam itu, seseorang harus dengan rajin memperhatikan semua seginya, menganalisis obyek tersebut dari berbagai pendirian yang berbeda. Kesemuanya ini adalah berpikir Bochsenski (Suriasumantri, 1999).

Perbedaan dalam cara berpikir dan memecahkan masalah merupakan hal nyata dan penting. Perbedaan itu mungkin sebagian disebabkan oleh faktor pembawaan sejak lahir dan sebagian lagi berhubungan dengan taraf kecerdasan seseorang. Namun, jelas bahwa proses keseluruhan dari pendidikan formal dan pendidikan informal sangat mempengaruhi gaya berpikir seseorang di

kemudian hari, disamping mempengaruhi pula mutu pemikirannya Leavitt (1978).

Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah suatu cara berpikir dimana seseorang mencoba menemukan hubungan-hubungan baru untuk memperoleh jawaban baru terhadap suatu masalah. Coleman dan Hammen (1974) berpendapat bahwa berfikir kreatif adalah " *thinking which produces new methods, new concepts, new understandings, new inventions, new work of art*". Berpikir kreatif diperlukan oleh berbagai pihak, misalnya komunikator yang mendisain pesannya, insinyur yang harus merancang bangunan, ahli iklan yang harus menata pesan verbal dan pesan grafis, sampai pada pemimin masyarakat yang harus memberikan persepektif baru dalam mengatasi masalah sosial. Berpikir kreatif harus memenuhi tiga syarat; *Pertama*, kreativitas melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau yang secara statistik sangat jarang terjadi. Tetapi kebaruan tidak cukup tetapi juga dapat dilaksanakan. *Kedua*, memecahkan persoalan secara realitas. *Ketiga*, kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan in-sight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya untuk sebaik mungkin.

Berpikir kreatif sangat berhubungan dengan fungsi kedua belahan otak . Belahan otak kiri memiliki fungsi yang berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, ilmiah, kritis, dan linear. Sedangkan, belahan otak kanan memiliki fungsi yang berkaitan dengan fungsi-fungsi non linear, non-verbal, holistik, humanistik, dan mistik. Meskipun kedua belahan otak memiliki fungsi yang berbeda, belahan otak tidak pernah bekerja sendiri-sendiri. Keduanya selalu berkerja sama, namun setiap orang memiliki kecenderungan yang berbeda tentang belahan otaknya, apakah lebih dominan belahan otak kiri atau kanan. Munculnya kreativitas baik dalam bentuk ide maupun karya nyata adalah hasil dari perpaduan fungsi kedua belahan otak.

Menurut Paramitasari(2011) menyatakan bahwa berpikir divergen adalah berpikir kreatif, proses mendapatkan ide dengan cara membiarkan pikiran bekerja secara simultan dengan hasil yang diharapkan

berupa ide apapun yang muncul, tidak hanya satu. Sebanyak apapun dan sejelek apapun, hasil pemikiran divergen ini sebaiknya dicatat sehingga dapat dikembangkan dikemudian hari. Proses ini sering disebut juga dengan proses *brainstorming*.

Dalam berpikir divergen, sebaiknya tidak memikirkan terlebih dahulu baik atau buruknya suatu ide. Kunci utamanya adalah dengan menghilangkan penilaian agar berpikir kreatif dapat efektif. Berpikir secara acak dan abstrak dapat membuat mendapatkan banyak ide. Untuk mendapatkan ide, harus dapat berpikir secara menyeluruh. Dengan proses tersebut, pikiran akan semakin tajam sehingga ide yang muncul menjadi variatif.

Setelah ide-ide didapatkan, biarkan ide-ide tersebut mengendap sejenak dalam pikiran, tentu saja setelah dicatat. Sementara ide-ide tersebut mengendap, sebaiknya tidak melakukan kegiatan yang membutuhkan pemikiran berat. Aktivitas santai akan memunculkan reaksi atas ide-ide yang didapatkan sebelumnya. Selanjutnya yang dilakukan adalah proses berpikir secara konvergen, yaitu berpikir untuk memilah ide-ide tadi dengan cara menyeleksi, menyunting, dan menyempitkan. Pada akhirnya, akan mendapatkan satu ide terbaik yang akan digunakan.

Namun, banyak orang yang tidak terbiasa melakukan proses berpikir konservatif. Pola pikir konservatif biasanya dilakukan karena tidak terbiasa pada perubahan dan cenderung curiga terhadap perubahan, meskipun perubahan tersebut baik adanya. Manusia juga terbiasa berpikir dengan konservatif dan terkotak-kotak, mungkin disebabkan karena sejak pendidikan dasar lebih banyak ditekankan pada ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan otak kiri saja.

Selain merupakan hasil dari pola berpikir kedua belahan otak besar, untuk dapat berpikir divergen dibutuhkan latihan. Tanpa latihan pola pemikiran divergen tidak dapat berkembang.

Paramitasari (2011) mengemukakan bahwa ada empat langkah yang perlu

diperhatikan dalam proses berpikir divergen; (1) jangan merasa cepat puas dan menerima hasil pikiran begitu saja, peliharalah rasa penasaran; (2) banyak cara yang bisa dilakukan, jangan hanya terpaku pada satu cara saja; (3) pertajam rasa ingin tahu; (4) lakukan latihan otak.

Berfikir divergen merupakan hasil kebiasaan yang terlatih untuk memperhatikan intuisi, mengungkapkan kemungkinan baru, bermain dengan imajinasi, membuka sudut pandang, dan membangkitkan ide-ide yang unik dan tak terduga. Dengan melatih diri untuk berpikir secara divergen berarti menggunakan kedua belahan otak, sehingga dapat mencapai keseimbangan dalam berpikir, fungsi kedua belahan otak akan berkembang dan meningkat. Penggabungan unsur-unsur kedua belahan otak memungkinkan untuk mencapai kemajuan dalam kinerja secara keseluruhan.

Maka, kreativitas merupakan kemampuan seseorang berfikir dan bertindak laku. Seseorang yang memiliki kreativitas atau kemampuan berfikir divergensi yang tinggi tidak banyak kesulitan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Oleh karena itu, kreativitas yang didefinisikan para ahli selalu berkaitan dengan kemampuan berfikir dan bertindak laku.

Landasan teoritis utama dalam merancang model pembelajaran pengembangan berpikir kreatif aparatur adalah filosofis konstruktivisme dan metode pemecahan masalah teori Jhon Dewey, teori perencanaan pembangunan daerah dan teori yang berhubungan dengan teori belajar kognitif: Piaget; David Ausubel; Jerome Bruner, Kontekstual, dan teori sosial Vygotski merupakan landasan teori yang penting dalam merancang model pembelajaran berpikir kreatif secara konseptual adalah sebagai berikut:

6. Langkah-langkah Proses Pembelajaran Berpikir Kreatif.

Secara umum sintaks atau langkah-langkah proses pembelajaran model pembelajaran berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

Sintaks 1: Tahap Pendahuluan (Penyampaian Informasi)

Pada kegiatan ini Widyaiswara/instruktur memberikan informasi kepada peserta diklat ASN adalah tentang materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi agar peserta diklat ASN tertarik pada materi. Selanjutnya Widyaiswara dapat memberikan pembelajaran berpikir kreatif tingkat *pertama (Brainstroming)* yaitu: (1) memberikan pemanasan melalui masalah (konstekstual) yang menarik dan menantang, (2) melatih peserta didik berpikir divergen dengan cara mencari fakta terhadap masalah, (3) meminta peserta diklat ASN menuliskan semua ide atau gagasan dengan merencanakan penyelesaian masalah, (4) meminta peserta diklat ASN mendiskusikan ide atau gagasan masing-masing peserta diklat ASN dalam menyelesaikan masalah bersama kelompok, (5) memberikan tugas mandiri sebagai penguatan. Widyaiswara memberikan pembelajaran berpikir kreatif tingkat *Kedua* pada intinya ingin mengupayakan lebih meluaskan pemikiran dalam kegiatan-kegiatan yang majemuk dan menantang dapat digunakan widyaiswara melalui teknik analisis *morfologis, bermain peran* dan *synectics*. Pada pembelajaran tingkat kedua ini diharapkan peserta diklat ASN mampu mengidentifikasi ide-ide baru dengan cara mengkaji secara cermat bentuk dan struktur masalah, analogi, serta mengupayakan peserta didik dapat menangani konflik/masalah yang timbul dari pengalaman dalam kehidupannya.

Widyaiswara membentuk peserta diklat ASN ke dalam kelompok 4-5 orang yang sudah direncanakan. Menginformasikan kepada peserta diklat ASN tentang model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar peserta diklat ASN dapat mengenal dan memahaminya. Widyaiswara/instruktur memberikan apresiasi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Sintaks 2: Tahap Pengembangan (Membimbing Kegiatan Pembelajaran)

Tahap pengembangan merupakan pembelajaran berpikir kreatif tingkat *Ketiga* yaitu *Teknik Pemecahan Masalah* secara kreatif, mengupayakan keterlibatan peserta diklat ASN dalam masalah dan tantangan nyata. Widyaiswara mengembangkan materi

pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari peserta diklat ASN dalam kelompok, Peserta diklat diberi kesempatan untuk menyelesaikan permasalahan pembangunan daerah sesuai dengan tugas dan fungsi OPD bersama kelompoknya serta melakukan: penyajian data dan informasi, identifikasi penyebab masalah melalui tahapan-tahapan pemecahan masalah.

Widyaiswara membantu dan membimbing, dari tiap-tiap kelompok yang mengalami kesulitan. Peserta diklat mengkaji teori-teori yang relevan dengan masalah, mengatasi masalah atau menemukan solusi berupa: ide-ide baru/gagasan-gagasan baru. Selanjutnya ide baru tersebut menjadi usulan baru sebagai arah kebijakan pembangunan, program/kegiatan baru pada penyusunan rencana strategis SKPD yang sesuai dengan tugas dan fungsi SKPD, bentuk dan daftar tabel format isian sudah diatur dalam Permendagri nomor 54 tahun 2010.

Sintaks 3: Tahap Penerapan

Setelah peserta diklat selesai mengerjakan permasalahan pembangunan daerah yang sesuai dengan tugas dan fungsi OPD yang dibuat berkelompok dan yakin dengan jawaban yang diperoleh, kertas kerja kelompok berupa hasil karya ide baru dan gagasan-gagasan baru dikumpulkan untuk dinilai/dibahas bersama-sama widyaiswara dan peserta diklat. Memanggil nomor peserta diklat secara acak untuk menjawab atau menyelesaikan permasalahan pembangunan daerah yang sesuai dengan tugas dan fungsi OPD, supaya semua peserta diklat selalu mempersiapkan diri sebaik-baiknya.

Sintaks 4: Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan memberikan tes prestasi berupa soal-soal yang harus dikerjakan peserta diklat secara individual.

Sintak 5: Penutup

Widyaiswara/narasumber menginstruksikan pada peserta diklat untuk membuat suatu refleksi secara tertulis melalui penilaian sikap kemampuan berpikir kreatif.

Sistem Sosial

Sistem Sosial adalah menguraikan peranan pendidik widyaiswara/narasumber dan peserta didik, serta aturan yang diperlukan

dalam *sosio cultural*. Kemampuan berpikir tingkat tinggi didefinisikan sebagai penggunaan pikiran secara lebih luas untuk menentukan tantangan baru. Pada pembelajaran pengembangan berpikir kreatif dalam pembelajaran rencana strategis OPD ini merupakan pembelajaran yang kooperatif dengan maksud agar peserta diklat lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Peserta diklat secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Jadi hakekat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Prinsip Reaksi

Widyaiswara/narasumber harus memahami bagaimana memberikan gambaran kepada peserta diklat tentang cara memandang aturan-aturan serta tahapan-tahapan pembelajaran berpikir kreatif. Pembelajaran pengembangan berpikir kreatif adalah merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi, yaitu kecakapan mengolah pikiran untuk menghasilkan ide-ide baru untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang maka dipergunakan belajar perkembangan kognitif yang memakai metode pemecahan masalah.

Sistem Pendukung

Model pembelajaran pengembangan berpikir kreatif dalam pembelajaran rencana strategis OPD ini membutuhkan sistem pendukung yang meliputi: 1) Buku Model Pembelajaran pengembangan berpikir kreatif, 2) Buku Pedoman Widyaiswara, 3) Buku Pedoman Peserta Diklat, 4) Data-data pendukung perencanaan pembangunan daerah selama lima tahun terakhir, dan data-data lapangan, data hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pemecahan masalah serta data lainya, 5) komputer, 6) Video: motivasi perubahan sikap peserta didik.

KESIMPULAN

Model pembelajaran pengembangan berpikir kreatif dalam pembelajaran rencana strategis OPD. Pertemuan awal digunakan untuk menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran dengan berpikir kreatif atau berpikir tingkat tinggi dalam arti kata lain untuk menghasilkan banyak

gagasan baru. Kefasihan ditunjukkan dengan kemampuan menghasilkan sejumlah besar gagasan pemecahan masalah secara lancar dan cepat. Keluwesan mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan yang berbeda-beda dan luar biasa untuk memecahkan masalah. "Baru" lebih ditunjukkan dari keberagaman (variasi) atau perbedaan gagasan yang dihasilkan.

Metode pembelajaran adalah cara memproses kegiatan belajar supaya peserta didik dapat berinteraksi secara aktif sehingga terjadi perubahan pada dirinya sesuai dengan yang diinginkan. Pembelajaran berpikir kreatif untuk menghasilkan produk kreativitas widyaiswara melakukan metode pemecahan masalah terbimbing pada peserta didik di dalam kelas. Kemampuan untuk memecahkan masalah menjadi salah satu fokus yang ingin dicapai oleh widyaiswara, sebab melalui kemampuan pemecahan masalah para peserta didik dapat mengaktualisasikan apa yang mereka dapatkan dari pembelajaran untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan mereka serta dapat juga diterapkan pada penyusunan perumusan rancangan rencana strategis (Renstra) OPD.

Model pembelajaran pengembangan berpikir kreatif aparatur ini memiliki 6 (enam) komponen pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar sebagai berikut: (1) perencanaan pembelajaran, (2) pendekatan pembelajaran, (3) metode pembelajaran, (4) materi dan bahan ajar, (5) media belajar dan peralatan, dan (6) evaluasi belajar.

Berdasarkan berbagai kesimpulan diatas, maka penulis dapat mengemukakan satu kesimpulan umum, penulisan ini telah menunjukkan bahwa model pembelajaran pengembangan berpikir kreatif aparatur dalam pembelajaran rencana strategis OPD merupakan model pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk diterapkan.

REFERENCE

- Borg and Gall, 1989. *Educational Researchan Introduction*. Fifth Edition. New York: Longman.
- Griffith, S. 1999. Children Who Pay creativity Early Show Best Creativity and Problem Solving Later. (Online) <http://www.eurekaalert.org/pub-release/1999-08/CRWU-Cwpc-020899.php> Diakses 8 Agustus 2017.
- Munandar, 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Parnes, SJ. 1999. *Creative Behavior Workbook*. New York: Scribners.
- Sternberg, R.J. 1999. Schools Should Nurture Wisdom. Dalam B.Z. Pressein (ED). *Teaching for Intelegence* (hlm. 74-86) Washington, D.C: Skylight Training and Publishing Inc.
- Syahrul, dkk.2011. *Buku Panduan Penulisan Tesis dan Disertasi*. Padang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang
- Treffinger, D. J.1980. *Encouraging Creative Learning For and Gifted and Talented*. Ventura, CA: Ventura County Superintendent of Schools.LTIPublications.
- Undang-Undang RepublikIndonesia Nomor 25, Tahun 2004, Tentang *Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional*, Jakarta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23, Tahun 2014 Tentang *Pemerintahan Daerah*, Jakarta
- Pehkonen, Erkki (1997). *The State-of-Art in Mathematical Creativity*. <http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm> ZDM Volum 29 (June 1997) Number 3. Electronic Edition ISSN 1615-679X. Download 6 Agustus 2017.