



SERIAL LECTURE

TENTANG

**Creative Thinking: Exploring and Developing
Unlimited Possibilities**

Jumat, 22 September 2017

**SEKRETARIAT BADAN LITBANG SDM
TAHUN 2017**

**CREATIVE THINKING:
EXPLORING AND DEVELOPING UNLIMITED POSSIBILITIES
(MENEMUKAN DAN MENGEMBANGKAN KEMUNGKINAN TIDAK TERBATAS)**

Oleh: Parni Hadi *

1. Apakah itu Kreativitas? Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk MENCIPTA sesuatu yang BARU melalui cara-cara yang tidak biasa (*unconventional*), aneh (*strange/novel*) dan imajinatif.
2. *Creativity is relating things, which are previously unrelated.*(Menyambungkan hal-hal yang sebelumnya belum terhubung dengan makna baru).
3. *Creativity is reorganizing knowledge and experiences to create something new* (mereorganisi pengetahuan dan pengalaman untuk mencipta sesuatu yang baru).
4. Sesuatu yang baru itu bisa berupa:
 - a. Solusi untuk suatu masalah
 - b. Produk atau peralatan
 - c. Karya seni (sastra, lukisan, musik dan tarian)
 - d. Lelucon
5. Karena diciptakan dengan cara yang tidak biasa, aneh dan imajinatif, sesuatu yang baru itu bersifat ORISINAL.
6. Proses penciptaan itu dapat berlangsung sebagai:
 - a. Reaksi atau solusi atas suatu masalah/keadaan
 - b. Pengembangan lebih lanjut dari gagasan atau produk yang sudah ada, tetapi memiliki makna dan atau fungsi baru. Proses ini sejalan dengan salah satu definisi kreativitas yang berbunyi: mengorganisasikan pengetahuan dan pengalaman untuk melahirkan sesuatu yang baru.
 - c. Gabungan dari a dan b.
7. Contoh proses terciptanya produk baru sebagai hasil gabungan dari butir 4a dan 4b adalah terciptanya pesawat terbang: ketika melihat burung terbang, orang lalu membuat layang-layang, balon dan kemudian pesawat terbang.
8. Orang-orang yang kreatif, menurut sebuah studi psikologi, memiliki minat yang besar atas sesuatu yang tampak kacau, tidak teratur dan tidak seimbang dan juga sebaliknya menjungkirbalikkan sesuatu yang mapan untuk menemukan makna dan fungsi baru.
9. Sebuah studi psikologi juga menunjukkan bahwa hanya kaitan kecil antara kecerdasan dan kreativitas. Orang yang sangat cerdas, belum tentu sangat kreatif.

10. Kreativitas bisa muncul karena:
 - a. bawaan lahir (*born*)
 - b. hasil pendidikan dan pelatihan (*made*).
 - c. gabungan a dan b.
11. Karena itu, kreativitas bisa dibangun melalui cara berpikir kreatif (*Creative Thinking*).
12. Berpikir adalah proses menghasilkan gagasan-gagasan.
13. ***Creative thinking***: sebuah cara memandang masalah atau situasi dari perspektif yang segar yang menyarankan solusi yang tidak *orthodox*. *Creative thinking* dapat dirangsang dengan curah pikir (*Brainstorming*) dan *Lateral Thinking* (Berpikir lateral).
14. *Creative Thinking* memunculkan gagasan-gagasan dan sekaligus mengevaluasi secara kritis gagasan-gagasan itu (*generate ideas and critically evaluate ideas*).
15. *Brainstorming*: cara sebuah kelompok untuk mencari solusi untuk suatu masalah dengan mengumpulkan gagasan-gagasan spontan dari setiap anggota kelompok itu. Karena spontan, *brainstorming* tidak terstruktur.
16. *Lateral Thinking* (Berpikir Lateral) adalah upaya sengaja untuk mencari alternatif di atas, sekitar dan di luar (*above, around and beyond*) alternatif yang tampak dan logis.
17. *Lateral thinking* membantu menyelesaikan masalah melalui cara kreatif dan tidak langsung, menggunakan alasan-alasan yang sekilas tidak jelas dan melibatkan gagasan yang tidak mungkin diperoleh dengan cara berpikir selangkah demi selangkah (*Linear Thinking* atau Berpikir Linear).
18. Contoh cara Berpikir Lateral: Di suatu sore yang gelap dengan hujan lebat dan angin ribut, Anda mengendarai mobil. Di sebuah halte Anda melihat tiga orang berteduh: 1). Seorang tua yang menggigil kedinginan dan hampir jatuh pingsan. 2). Seorang teman dekat yang pernah menyelamatkan nyawa Anda dengan membawa Anda ke rumah sakit yang disopirinya sendiri ketika Anda mendapat kecelakaan 3). Seorang kekasih yang lama Anda mimpikan untuk dapat berduaan. Karena Anda baru saja berbelanja, bagasi dan dua tempat duduk di belakang Anda penuh. Tinggal satu tempat duduk di samping Anda (sopir). Siapa yang akan Anda ajak naik mobil?
19. Pendidikan Taman Siswa memperkenalkan pengembangan berpikir/belajar dengan rumus tiga N dalam bahasa Jawa, yakni *Niteni* (Memperhatikan), *Niroke* (Menirukan) dan *Nambahi* (Menambah/Mengembangkan). Biar lebih mudah, kita pakai saja rumus tiga M dalam bahasa Indonesia, yakni Memperhatikan, Menirukan dan Mengembangkan.
20. Permainan untuk berpikir kreatif (*Creative Thinking Games*):
 - a. MENGINGAT. Peserta yang terdiri dalam beberapa orang, yang dibagi dalam kelompok, diminta mereorganisasi pengetahuan dan pengalaman, misalnya dengan mengingat nama-nama benda yang dimulai dengan huruf A. Kemudian, berkembang benda itu berupa tanaman, binatang, negara, sungai, kota dst. Tugas dikembangkan terus semakin spesifik, misalnya dalam wilayah, waktu dan bahasa tertentu. Permainan ini bisa juga dimulai untuk semua huruf, dari A sampai Z.

b. PERMAINAN KATA-KATA:

- 1) MENGURAI KATA MENJADI HURUF-HURUF DAN MENYUSUN KEMBALI MENJADI KATA BARU DENGAN MAKNA BARU . Contoh, kata yang sering diucapkan setiap orang adalah SAYA. Peserta diminta mengurai kata itu menjadi urutan huruf-huruf S A Y A. Kemudian, peserta diminta untuk menyusun kembali huruf-huruf dengan urutan yang berbeda dan menjadi kata baru dengan makna baru. Dari SAYA bisa muncul kata baru dengan makna baru: YASA. Peserta bisa diminta juga untuk membaca terbalik dari belakang.
- 2) MEMBERI MAKNA SETIAP HURUF. Misalnya: sebut nama benda yang dimulai dengan huruf S, A dan Y seperti dalam butir a.
- 3) MEMBUAT KATA-KATA BARU DIMULAI DARI MASING-MASING HURUF.
- 4) MENJADIKAN KATA "SAYA" SEBAGAI SEBUAH SINGKATAN . Misalnya: Solo Atau Yogya Asyik.
- 5) MEMBUAT KALIMAT BARU DIMULAI DARI KATA-KATA YANG DIMULAI DARI MASING-MASING HURUF.
- 6) MEMBUAT KALIMAT BARU DIMULAI DARI KATA "SAYA". Misalnya: Saya pagi ini bahagia sekali.
- 7) MEMBUAT KALIMAT BARU YANG DIMULAI DENGAN MENGULANGI KATA TERAKHIR. Misalnya dari butir 6) : Sekali-sekali bolehlah kita bergembira. Peserta berikutnya membuat kata baru dimulai dengan Bergembira ria kita semua di sini.
- 8) MENYANYIKAN SEBUAH LAGU ATAU MENGUCAPKAN SEMBOYAN YANG DIMULAI DENGAN KATA TERAKHIR. Misalnya: DI SINI SENANG DI SANA SENANG atau DI SINILAH AKU BERDIRI MENJADI PANDU IBUKU (sebagai semboyan).
- 9) Bisa dikembangkan terus dengan padanan dan lawan kata dst.
 - a. MENYELESAIKAN GAMBAR/LUKISAN. Misalnya, dimulai dari sebuah titik, menjadi garis, lengkung dst. dst.
 - b. MENAFSIRKAN GAMBAR/LUKISAN
 - c. MEMBONGKAR DAN MENYUSUN KEMBALI MAINAN
 - d. MEMBENTUK SESUATU DARI PASIR ATAU MALAM (WAX)
 - e. PERMAINAN MATEMATIKA. Peserta diminta menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi secara cepat, akurat beruntun dan bergiliran. Di sini peserta diminta mengingat urutan tugas: menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Setiap peserta bebas menyebut bilangan penambah, pengurang, perkalian dan pembagi. Contoh: Peserta no 1 diberi tugas menjawab: $1 + 7 = 8$. Kemudian peserta no 1 minta peserta nomor 2, menjawab hasil pengurangan, tapi ia hanya menyebut bilangan pengurangannya misalnya 2. Maksudnya, peserta no 2 harus menjawab 6 ($8-2=6$). Peserta no 2 menyebut angka 5. Peserta no 3 harus menjawab 30 ($6 \times 5=30$). Peserta no 3 menyebut angka 3, maka peserta nomor 4 harus menjawab: 10 ($30:3=10$). Dan seterusnya sampai

b. PERMAINAN KATA-KATA:

- 1) MENGURAI KATA MENJADI HURUF-HURUF DAN MENYUSUN KEMBALI MENJADI KATA BARU DENGAN MAKNA BARU . Contoh, kata yang sering diucapkan setiap orang adalah SAYA. Peserta diminta mengurai kata itu menjadi urutan huruf-huruf S A Y A. Kemudian, peserta diminta untuk menyusun kembali huruf-huruf dengan urutan yang berbeda dan menjadi kata baru dengan makna baru. Dari SAYA bisa muncul kata baru dengan makna baru: YASA. Peserta bisa diminta juga untuk membaca terbalik dari belakang.
- 2) MEMBERI MAKNA SETIAP HURUF. Misalnya: sebut nama benda yang dimulai dengan huruf S, A dan Y seperti dalam butir a.
- 3) MEMBUAT KATA-KATA BARU DIMULAI DARI MASING-MASING HURUF.
- 4) MENJADIKAN KATA "SAYA" SEBAGAI SEBUAH SINGKATAN . Misalnya: Solo Atau Yogya Asyik.
- 5) MEMBUAT KALIMAT BARU DIMULAI DARI KATA-KATA YANG DIMULAI DARI MASING-MASING HURUF.
- 6) MEMBUAT KALIMAT BARU DIMULAI DARI KATA "SAYA". Misalnya: Saya pagi ini bahagia sekali.
- 7) MEMBUAT KALIMAT BARU YANG DIMULAI DENGAN MENGULANGI KATA TERAKHIR. Misalnya dari butir 6) : Sekali-sekali bolehlah kita bergembira. Peserta berikutnya membuat kata baru dimulai dengan Bergembira ria kita semua di sini.
- 8) MENYANYIKAN SEBUAH LAGU ATAU MENGUCAPKAN SEMBOYAN YANG DIMULAI DENGAN KATA TERAKHIR. Misalnya: DI SINI SENANG DI SANA SENANG atau DI SINILAH AKU BERDIRI MENJADI PANDU IBUKU (sebagai semboyan).
- 9) Bisa dikembangkan terus dengan padanan dan lawan kata dst.
 - a. MENYELESAIKAN GAMBAR/LUKISAN. Misalnya, dimulai dari sebuah titik, menjadi garis, lengkung dst. dst.
 - b. MENAFSIRKAN GAMBAR/LUKISAN
 - c. MEMBONGKAR DAN MENYUSUN KEMBALI MAINAN
 - d. MEMBENTUK SESUATU DARI PASIR ATAU MALAM (WAX)
 - e. PERMAINAN MATEMATIKA. Peserta diminta menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi secara cepat, akurat beruntun dan bergiliran. Di sini peserta diminta mengingat urutan tugas: menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Setiap peserta bebas menyebut bilangan penambah, pengurang, perkalian dan pembagi. Contoh: Peserta no 1 diberi tugas menjawab: $1 + 7 = 8$. Kemudian peserta no 1 minta peserta nomor 2, menjawab hasil pengurangan, tapi ia hanya menyebut bilangan pengurangnya misalnya 2. Maksudnya, peserta no 2 harus menjawab 6 ($8-2=6$). Peserta no 2 menyebut angka 5. Peserta no 3 harus menjawab 30 ($6 \times 5=30$). Peserta no 3 menyebut angka 3, maka peserta nomor 4 harus menjawab: 10 ($30:3=10$). Dan seterusnya sampai

seluruh anggota kelompok mendapat tugas. Permainan ini melatih ingatan akan urutan tugas dan kecepatan serta keakuratan dalam berhitung.

- f. Bentuk permainan lainnya terserah kreativitas fasilitator. Pokoknya tidak terbatas. Misalnya, *Associative Intelligence Game*. Misalnya, jika disebut kata “merah”, apa yang ada di benak masing-masing orang. Bisa berbeda-beda tergantung kemampuannya mengasosiasikan “merah” dengan pengetahuan dan pengalamannya.
 - g. Kunci utama kelancaran dan sukses permainan ini terletak pada fasilitator yang memang harus kreatif, cermat dan punya daya ingat yang kuat.
 - h. Permainan ini bisa dilakukan untuk anak-anak, orang dewasa sampai lansia.
21. Setiap orang, apalagi pemimpin, perlu memiliki kreativitas yang tinggi, jika ingin sukses.

Catatan:

1. *Creative Thinking* menjadi satu paket training tersendiri, lengkap dengan permainan-permainannya. Bisa juga menjadi satu mata ajar sebagai bagian dari paket *Leadership Training*. Tapi, jenis-jenis permainanannya bisa menjadi selingan di setiap sesi atau *ice breaker*.
2. Bahan-bahan ini disusun berdasar bacaan dan pengalaman pribadi sebagai anggota/pimpinan Pramuka, guru/dosen, penceramah, pelatih/fasilitator dan pemain teater.

TAMBAHAN:

1. Sepasang suami istri sedang tidur dengan nyenyaknya. Tiba-tiba sang istri mengigau dengan suara keras:
“Mas...Mas...! Bangun mas...! Bangun Mas...!
Suamiku Pulang...”

Sang suami pun kaget dan dengan refleks loncat keluar lewat jendela.

Pertanyaannya: siapa yang salah?

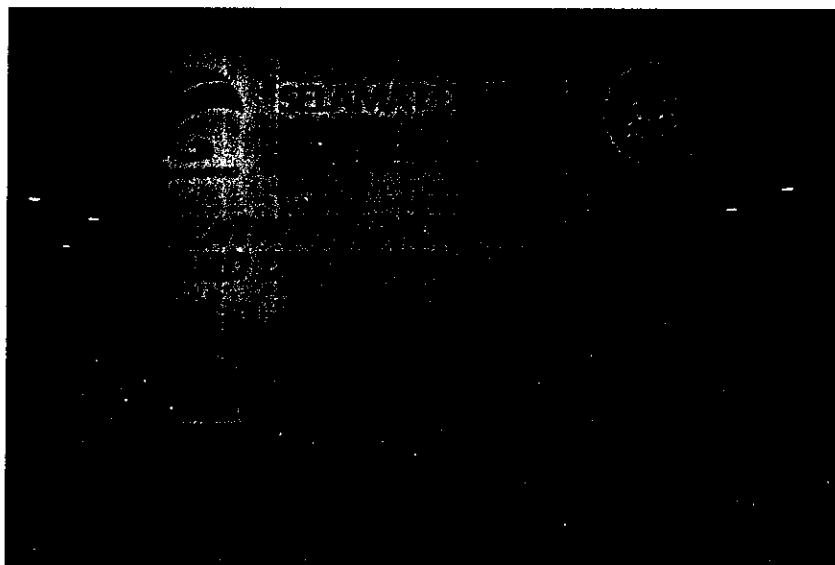
2. Istri Yang Wajahnya Bercahaya
Seorang suami bertanya di majelis kepa gurunya:
Ustadz..suatu malam tiba-tiba saya terjaga dan melihat wajah istri saya bercahaya. Istri saya berkerudung selimut tetapi kemilau cahaya dari wajahnya menembus selimut. Sepengetahuan saya dia tidak mengamalkan dzikir apa-apa. Bagaiman bisa terjadi?

Semua anggota majelis menyimak tegang. Pikirnya mungkin ini cahaya bagi istri yang sholehah.

Kemudian Ustadz menjawab:

Anakku, itu cahaya dari HP-mu. Istrimu sedang mengecek sms-sms, whatsapp dan bbm yang masuk di HP-mu. Siapa tau kamu selingkuh.

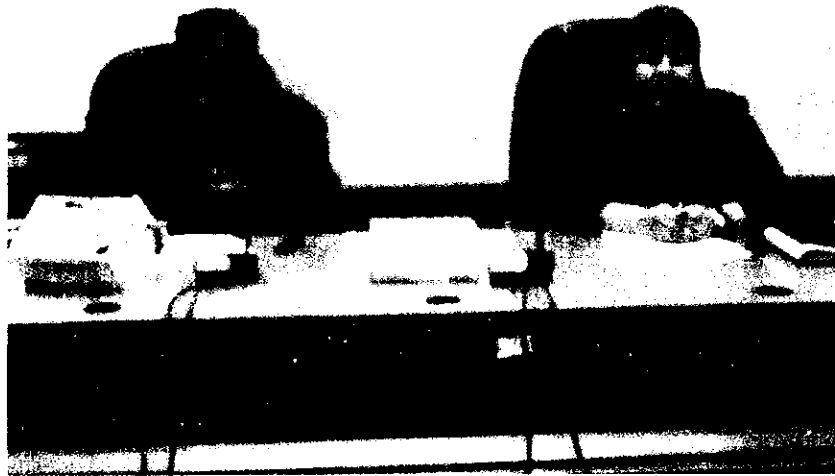
SERIAL LECTURE
Creative Thinking: Exploring and Developing Unlimited Possibilities
Jumat, 22 September 2017



SERIAL LECTURE
Creative Thinking: Exploring and Developing Unlimited Possibilities
Jumat, 22 September 2017



SERIAL LECTURE
Creative Thinking: Exploring and Developing Unlimited Possibilities
Jumat, 22 September 2017



SERIAL LECTURE
Creative Thinking: Exploring and Developing Unlimited Possibilities
Jumat, 22 September 2017

