



PELATIHAN KEPEMIMPINAN YANG KREATIF DAN INOVATIF PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MURIA KUDUS

Oleh

Dwi Soegiarto

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muria Kudus

E-mail: dwi.soegiarto71@gmail.com

Article History:

Received: 02-05-2022

Revised: 14-05-2022

Accepted: 23-06-2022

Keywords:

Pelatihan, Kreatif, Organisasi

Abstract: Tujuan dari pelatihan Kepemimpinan Kreatif dan Inovatif adalah memberikan pemahaman dan kemampuan kreatifitas dan inovasi mahasiswa agar dapat menghasilkan keputusan yang baik dan memberikan solusi pada permasalahan dalam organisasi. Metode yang digunakan adalah pelatihan, diskusi dan studi kasus. Hasil dari pelatihan ini mahasiswa melakukan pelatihan dengan tertib dan lancar, mahasiswa juga memahami apa yang sudah dilatihkan melalui feedback yang didapatkan dari mahasiswa. Pelatihan dilakukan selama 2 hari penuh di Puri Colo Kabupaten Kudus.

PENDAHULUAN

Pelatihan kreativitas dan inovasi bagi mahasiswa bisa meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berorganisasi. Dalam berorganisasi mahasiswa harus memiliki kreatifitas dan inovasi untuk menyelesaikan berbagai dinamika dalam organisasi. Kualitas keputusan yang baik dalam organisasi tergantung pada kemampuan kreatifitas dan inovasi dari mahasiswa.

Kemahasiswaan Universitas Muria Kudus memiliki program untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengelola organisasi. Mahasiswa sebagai kader penerus harus dapat menjadi pemimpin yang kreatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Pelatihan kepemimpinan yang kreatif dan inovatif dilakukan sebagai latihan bagi mahasiswa dalam berorganisasi.

Banyak organisasi mahasiswa yang saat ini kurang aktif karena kurang pelatihan dan pemahaman tentang pentingnya kreativitas dan inovasi dalam organisasi. Tujuan pelatihan kepemimpinan pada mahasiswa mempersiapkan kader pemimpin yang kreatif dan inovatif. Setelah mahasiswa lulus, mereka akan menjadi pemimpin yang bisa menjadi pemimpin yang jadi panutan, cerdas, kreatif dan inovatif dan memiliki perilaku yang baik.

Materi pelatihan diperoleh dari sumber literatur Ilmu Kepemimpinan, Manajemen Sumber Daya Manusia dan Ilmu psikologi. Pelatihan menggabungkan antara teori yang diperoleh dan pengalaman dari narasumber dalam berorganisasi. Gabungan dari teori dan praktek dapat memberikan inspirasi bagi peserta pelatihan Kepemimpinan ini.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode, pelatihan, diskusi dan studi kasus.

1. Orientasi: penjelasan mengenai materi pelatihan kepemimpinan yang kreatif dan inovatif.



2. Mahasiswa yang hadir harus mengikuti pelatihan dengan sungguh – sungguh dan hadir tepat waktu.
3. Mahasiswa wajib menghadiri pelatihan sampai dengan selesai, sehingga hasil dari pelatihan optimal dari kegiatan pelatihan kepemimpinan yang kreatif dan inovatif.
4. Studi Kasus: mahasiswa wajib mengikuti tahapan dalam rangkaian kegiatan dilaksanakan dengan diberikan contoh soal dan cara penyelesaiannya selama pelatihan.
5. Feedback: mahasiswa dapat mengetahui kekurangan serta kesalahan yang ada yang akan memberikan pemahaman tentang konsep pelatihan.

PEMBAHASAN

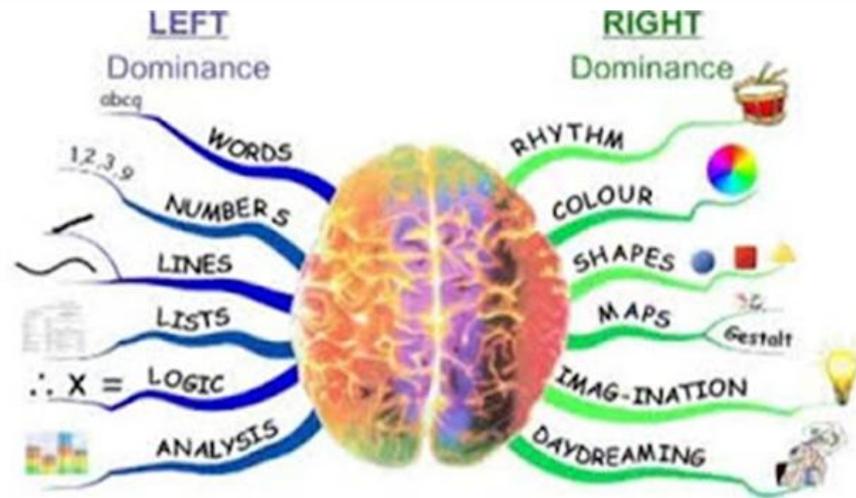
Teori Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, model baru, yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal-hal baru itu tidak selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya bisa saja telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi, hal baru itu adalah sesuatu yang bersifat inovatif. Kreativitas memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia. Kreativitas banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotor.

Menurut Dubina (2012), kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat. Pengertian Kreativitas menurut para ahli lainnya: Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Guilford (1973: 236) mengatakan bahwa kreatifitas adalah mengacu pada kemampuan yang menandai cirri-ciri seorang kreatif. Utami Munandar (1992: 41) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Dahani at. all. (2014: 48) mengatakan bahwa kreativitas adalah proses munculnya hasil-hasil baru dalam suatu tindakan. Drevdahl (1956: 3) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola bar dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Menurut Torrance (1993) kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan



Gambar 1 Diagram Kreativitas

Tahap-tahap Kreativitas (Torrance, 1993)

- a) Persiapan (*preparation*)
Merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data-informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada.
- b) Inkubasi (*incubation*)
Merupakan tahap menjelaskan, membatasi, membandingkan masalah. Pada proses inkubasi ada pemisahan, mana hal-hal yang benar-benar penting dan mana yang tidak, mana yang relevan dan mana yang tidak.
- c) Iluminasi (*illumination*)
Merupakan tahap mencari dan menemukan kunci pemecahan, mengumpulkan informasi untuk dianalisis guna merumuskan beberapa keputusan.
- d) Verifikasi (*verification*)
Merupakan tahap pengujian dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil itu tepat atau tidak.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas

Clark (1999) mengkategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ke dalam 2 kelompok yakni:

- a. Faktor-faktor yang mendukung
 1. Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan
 2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
 3. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
 4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- b. Faktor-faktor yang menghambat
 1. Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan
 2. Otoritarianisme
 3. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
 4. Stereotif peran seks/jenis kelamin
 5. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.



Upaya Membantu Mengembangkan Kreativitas dan Implikasinya Dalam Pelatihan Dalam konteks relasi dengan anak-anak kreatif Torrance (1993) menamakan relasi bantuan dengan istilah “Creative relationship” yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Pembimbing berusaha memahami pikiran dan perasaan anak
- Pembimbing mendorong anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya tanpa mengalami hambatan
- Pembimbing lebih menekan pada proses daripada hasil sehingga pembimbing dituntut mampu memandang permasalahan anak sebagai bagian dari keseluruhan dinamika perkembangan dirinya.
- Pembimbing tidak memaksakan pendapat, pandangan, atau nilai-nilai tertentu kepada anak.
- Pembimbing berusaha mengeksplorasi segi-segi positif yang dimiliki anak dan bukan sebaliknya mencari-cari kelemahan anak.

Torrance (1993), kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.

HASIL

Pelatihan dilakukan dengan presentasi kepada anggota BEM bertempat di Puri Colo selama 2 hari. Peserta diajarkan tentang kreatifitas yang harus dilakukan dengan memberikan contoh-contoh kreativitas yang pernah dilakukan oleh umat manusia. Kemudian diajarkan bagaimana melakukan kreativitas dalam organisasi yaitu dengan: memikirkan sesuatu yg baru, melihat dengan sudut pandang baru, menemukan hubungan baru dan membentuk kombinasi baru.

Kemudian mahasiswa diminta untuk menjawab pertanyaan dasar yang dikaitkan dengan organisasi yaitu:

Apa kreativitas itu?

Mengapa manusia berkreasi?

Apa hambatan untuk menjadi kreatif?

Setelah itu mahasiswa diminta untuk menjelaskan tentang bagaimana ciri / sifat orang yg kreatif, beserta contohnya yaitu:

1. FLUENCY: Kelancaran – banyak gagasan dikemukakan scr lancar.
2. FLEXIBILITY: Keluwesan – dalam pemecahan masalah.
3. ORIGINALITY: Keaslian – mempunyai gagasan asli.
4. ELABORATION: Penguraian – dapat menguraikan secara rinci.
5. REDEFINITION: Perumusan kembali – dengan perspektif yg baik.

Kemudian mahasiswa diminta memberikan contoh tentang KARAKTER INDIVIDU YG MEMILIKI PERILAKU INOVATIF (George JM dan Zhou J, 2001) seperti:

1. Cara cari teknologi baru, proses, teknik, ide-ide baru
2. Menghasilkan ide-ide kreatif
3. Memajukan dan memperjuangkan ide-ide ke org lain
4. Meneliti & menyediakan sumber daya yg diperlukan utk mewujudkan ide-ide baru
5. Mengembangkan rencana & jadwal yg matang utk mewujudkan ide baru tsb



6. Berpikir kreatif

Mahasiswa diminta untuk menjelaskan dan memberikan contoh hambatan mental apa yang menghambat kreatifitas dalam berorganisasi:

1. Berprasangka
2. Fiksasi fungsional
3. Merasa tidak ada pertolongan
4. Hambatan psikologis

Setelah itu mahasiswa mengikuti game-game tentang kreativitas, dengan membagi 4 kelompok. Tiap kelompok diberikan satu kasus kemudian mereka menunjukkan jawaban dan kelompok yang lain menyanggah atau mendukung jawaban tadi.

Foto-foto kegiatan pelatihan kepemimpinan kreatif kepada mahasiswa sebagai berikut:



Gambar 2 Foto kegiatan Pelatihan

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan topik “Pelatihan Kepemimpinan Kreatif dan Inovatif pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis” telah dilaksanakan dengan baik dan berjalan dengan lancar. Kegiatan pelatihan yang dilatarbelakangi akan pentingnya kemampuan mahasiswa dalam menjalankan organisasi dan mendapatkan solusi dari permasalahan dalam berorganisasi. Diharapkan dengan adanya kegiatan tersebut dapat membuka wawasan mahasiswa dalam berorganisasi yang baik dan kelak jika sudah lulus bisa menjadi pemimpin yang baik dan menjadi teladan.

**DAFTAR REFERENSI**

- [1] Clark, K., & James, K. (1999). Justice and positive and negative creativity. *Creativity Research Journal*, 12(4), 311-320.
- [2] Danahy, E., Wang, E., Brockman, J., Carberry, A., Shapiro, B., & Rogers, C. B. (2014). Lego-based robotics in higher education: 15 years of student creativity. *International Journal of Advanced Robotic Systems*, 11(2), 27.
- [3] Dubina, I. N., Carayannis, E. G., & Campbell, D. F. (2012). Creativity economy and a crisis of the economy? Coevolution of knowledge, innovation, and creativity, and of the knowledge economy and knowledge society. *Journal of the Knowledge Economy*, 3(1), 1-24.
- [4] Drevdahl, J. E. (1956). Factors of importance for creativity. *Journal of Clinical Psychology*.
- [5] Guilford, J. P. (1973). Characteristics of Creativity.
- [6] Torrance, E. P. (1993). Understanding creativity: where to start?. *Psychological inquiry*, 4(3), 232-234.