

KEPEMIMPINAN, KREATIVITAS DAN KECAKAPAN HIDUP (Leadership, Creativity and Life Skills)

W.P. Napitupulu

Abstract

A country and her people could be well developed if there are available enough qualified human resources which are produced by educational institutions. This article discusses leadership, creativity, and life skills which are very important for human survival. The success of an organization to sustain and develop is much depends on the leadership practiced by the leaders within the organization. While individual or group creativity is required to find innovative solutions to overcome the problems effectively and efficiently. Finally, life skills are needed by everybody to enable him/her to survive successfully. The roles of education in developing leadership, creativity, and life skills are put forwards thoroughly

Kata kunci: kepemimpinan, kreativitas, kecakapan hidup

PENDAHULUAN

Topik kepemimpinan, Kreativitas dan Kecakapan Hidup atau *Leadership, Creativity and Life Skills* – adalah topik yang sungguh bukan hanya sangat menarik perhatian sepanjang masa, tetapi memang sangat diperlukan untuk kelangsungan hidup (*human survival*). Adapun alasan yang mendorong adalah sebagai berikut.

Pertama, soal kepemimpinan (*leadership*) merupakan hal yang penting sepanjang masa, karena perkembangan masyarakat banyak tergantung pada mutu atau kualitas, jenis dan gaya kepemimpinan yang terdapat di dalam masyarakat itu. Jika masyarakat terkecil yakni keluarga mempunyai pemimpin (bapak-ibu) yang benar-benar mampu menggerakkan keluarga dengan semua anggotanya itu, di dalam semua bidang tugas-tanggungjawabnya, dan jika semua keluarga yang ada di dalam suatu masyarakat [seperti kelurahan, kecamatan, kabupaten/kota, provinsi, negara, dan dunia] berbuat demikian, maka ‘dengan sendirinya’ keseluruhan masyarakat itu akan maju dengan pesat di dalam semua bidang kehidupannya. Dalam keadaan seperti ini di mana masyarakatnya dapat disebut masyarakat madani (*civil society*) dan setiap orang menyadari, menerima dan melaksanakan tugas/ tanggungjawabnya tanpa dimandori, setiap warganegara menjalankan tugasnya juga sebagai ‘pemimpin’, maka pastilah berbagai program pembaharuan dan pembangunan akan terlaksana dengan baik, dan negara-bangsa pun akan berkembang makmur, adil dan sejahtera. Kepemimpinan memang berhubungan dengan hampir semua aspek kehidupan, seperti visi,

misi, strategi dan taktik; nilai (pribadi dan umum/publik); kekuasaan; pengambilan keputusan; motivasi; perubahan; kebudayaan; pembangunan regu; pemecahan konflik; dan sebagainya, namun tidaklah semua aspek itu dibicarakan di dalam tulisan ini.

Kedua, soal kreativitas (*creativity*) yakni kemampuan seseorang atau suatu masyarakat untuk mencahari-menemukan tata cara berbuat yang lebih mangkus (efektif), sangkil (efisien) dan produktif dibandingkan dengan tata cara berbuat yang lama yang tidak menguntungkan. Dengan perkataan lain, jika cara pemecahan masalah yang lama yang digunakan maka masalah itu tidak akan terpecahkan dengan baik. Kreativitas diperlukan untuk menemukan tata cara pemecahan masalah yang baru yang lebih baik. Namun demikian, seseorang hendaklah berhati-hati agar tidak terjerumus ke dalam eksentrisitas (*eccentricity*). Jika seseorang ‘setiap saat’ mengajukan cara baru walaupun belum diperlukan, karena cara lama masih mangkus (efektif) atau belum usang (*obsolete*), maka perbuatan itu tentu mengganggu dan bukanlah suatu perbuatan yang kreatif, akan tetapi eksentrik. Di dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menemukan orang seperti itu walaupun tidak banyak jumlahnya yang perlu dibantu agar mengurangi perbuatan seperti itu yang memang dapat mengganggu proses komunikasi khususnya dan pergaulan umumnya. Perubahan tingkah-laku seperti itu mutlak diperlukan dalam rangka gerak bersama yang ‘licin’ tanpa gangguan ke arah tujuan bersama yang akan diraih. Setiap orang, baik melalui program pendidikan sekolah (formal) maupun program pendidikan luar sekolah (nonformal) dan pembelajaran informal perlu dibantu untuk berubah menjadi manusia yang kreatif yang

amat dibutuhkan di dalam proses pembaharuan dan pembangunan negara-bangsa kita.

Ke tiga, kecakapan atau keterampilan hidup (*life skills*) yang wajib dimiliki seseorang agar ia mampu mengharungi kehidupannya di dalam dunia yang fana ini, mampu mencahari nafkah sehari-hari, karena ada ungkapan dan saya kira itu ada benarnya, bahwa 'manusia yang tidak bekerja tidak berhak makan!' Artinya, manusia tidak boleh menjadi parasit bagi sesama manusia, tetapi harus berupaya melaksanakan prinsip hidup simbiosis mutualisme. Memang manusia hendaklah berkembang dan berubah dari manusia bermain (*homo ludens*) – sewaktu kecil kita adalah terutama berciri manusia bermain – menjadi manusia bekerja (*homo faber*) dan manusia berpikir (*homo sapiens*). Di dalam proses pertumbuhan dan perkembangan manusia, ciri-ciri perkembangan yang sebelumnya 'tidaklah' seluruhnya ditinggalkan. Itulah sebabnya, orang-orang dewasa bertanding dalam olahraga dan permainan serta bertukar lelucon (kelakar) sebagai sisa-sisa *homo ludens* di dalam diri manusia itu. Jika sewaktu kecil hampir semua waktu digunakan untuk bermain, karena proses belajar anak itu melalui proses bermain juga, namun sesudah menjadi orang dewasa tentu tidaklah terlalu banyak waktu digunakan untuk keperluan 'bermain' itu, karena jika demikian halnya maka tidak ada hasil pekerjaan yang akan kita makan.

Secara terperinci masing-masing sub-topik di atas dapat dibahas dan dikaitkan dengan proses pendidikan dalam rangka mempersiapkan sumberdaya manusia atau manusia yang berkualitas yang dapat diandalkan untuk melaksanakan proses pembaharuan dan pembangunan negara-bangsa Indonesia ini.

Di samping batasan pendidikan yang tercantum di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional¹, berpuluh tahun sebelumnya suatu batasan sederhana – yang mudah diingat dan oleh karena itu diharapkan lebih mudah dilaksanakan – sudah dikembangkan yakni "pendidikan sebagai upaya yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah tingkah-laku manusia ke arah yang diinginkan". Batasan pendidikan yang sederhana inilah yang akan digunakan 'pada waktunya yang tepat dan relevan' ketika membicarakan masing-masing tiga sub-topik bahasan ini. Namun, sebelum kita memulai hal itu, perlu ditegaskan bahwa tiga sub-topik tersebut terkait atau saling berhubungan erat satu dengan yang lain. Diharapkan nanti, agar pada waktu kita membicara-

kan sub-topik itu satu per satu, perhatian hendaklah juga diberikan dan ditunjukkan pada kaitan antarsub-topik. Dengan berbuat demikian, maka keseluruhan relevansi antara tiga sub-topik dengan kehidupan manusia sehari-hari akan terungkap dengan jelas; dengan perkataan lain 'seorang pemimpin adalah juga seorang yang kreatif yang mampu menjalankan kecakapan hidup sebaik-baiknya demi kemaslahatan diri sendiri, keluarga dan masyarakat'.

Kepemimpinan (Leadership)

Istilah kepemimpinan adalah kata sifat perihal memimpin, dan asal katanya adalah pimpin, sebagai kata kerja memimpin, dan pemimpin adalah orang yang memimpin sebagai kata benda. Sub-topik kepemimpinan ini akan membicarakan hal-ihwal memimpin (membimbing, memandu, mengarahkan, memberdayakan atau memampukan) orang-orang yang dipimpin (pengikut, pendukung) bergerak ke tujuan bersama yang sudah ditetapkan terlebih dahulu. Adanya tujuan yang harus diraih merupakan syarat mutlak bagi keberadaan atau eksistensi pemimpin, artinya jika tidak ada tujuan yang ingin dicapai, maka tiada gunanya pemimpin.

Pentingnya tujuan yang akan diraih ini diungkapkan sebagai kebiasaan ke dua (*keep the end in mind*) setelah seseorang sudah menjadi manusia yang proaktif (kebiasaan pertama, *proactive*) oleh Dr. Stephen R. Covey, dan kebiasaan pertama dan ke dua yang sudah didarahdagingkan itu akan memudahkan seseorang untuk mendarahdagingkan kebiasaan ke tiga (*ambeg parama arta* atau memprioritaskan – *prioritizing*), dan jika tiga kebiasaan ini sudah benar-benar dihayati dan dipraktikkan di dalam kehidupan sehari-hari, maka manusia itu akan meninggalkan kedudukan dependensi (ketergantungan) dengan paradigma "Anda mengurus saya" dan melalui pengalaman kemenangan pribadi (*private victory*) tiba pada kedudukan independensi (kemandirian) dengan paradigma baru, "Saya mengurus diri saya". Namun bukan hanya sampai di sini.

Proses kepemimpinan adalah fungsi pemimpin, pengikut, dan variabel situasional lain { $K = f(P, p, s)$, di mana K = kepemimpinan; f = fungsi; P = pemimpin; p = pengikut, dan s = variabel situasional}.⁵ Terdapat tiga buah gaya kepemimpinan yang pokok di dunia ini yang sudah kita dengar sejak lama dan yang juga diajukan oleh Mullins, yaitu (1) otokratis, artinya seorang diri alias pemimpin (*oto*) saja yang berkuasa (*cratein*), dan semua pengikut harus atau tinggal menurut saja, tiada kesempatan untuk mengusulkan sesuatu yang lain atau berbeda; (2) demokratis, artinya

rakyat (*demos*) yang berkuasa (*cratein*) dan pemimpin wajib memperhatikan kepentingan dan aspirasi rakyat; pemimpin tidak boleh berbuat sesuka hati atau semena-mena apalagi bertentangan dengan kepentingan umum; pemimpin juga berusaha membantu setiap orang (pengikut) agar mampu pula menjadi 'pemimpin'; dan (3) *laissez-faire* (dibebaskan atau lepas kendali) di mana pemimpin 'membiarkan saja' ke mana arah angin bertiup (gerak) dan demikian pula rakyat sering bersikap tidak peduli. Jika dipikirkan secara mendalam, maka tiga gaya kepemimpinan ini pada hakikatnya terletak pada satu garis kontinum. Rumus yang digunakan untuk kontinum adalah " $Odef + Sdef = 1$ atau $1 - Odef = Sdef$ atau $1 - Sdef = Odef$." ⁶ Berdasarkan pemikiran kontinum ini, maka gaya kepemimpinan yang akan mewarnai bahasan selanjutnya - sesuai dengan *Zeitgeist* atau jiwa masa - adalah kepemimpinan dan pemimpin yang 'lebih' demokratis!

Di samping mengemukakan tiga gaya kepemimpinan tersebut di atas, diajukan pula oleh Mullins lima gaya dasar kepemimpinan yang merupakan variasi dari tiga gaya kepemimpinan yang pokok itu, karena dikaitkan langsung dengan manajemen produksi dan manajemen orang (bawahan), yakni (1) Manajemen yang memiskinkan (*impoverished management*) yang memberi perhatian yang rendah, baik terhadap produksi maupun orang; (2) Manajemen perkumpulan di luar kota (*country club management*) yang memberi perhatian yang rendah terhadap produksi, tetapi tinggi terhadap orang; (3) Manajemen tugas atau otoriter (*task or authoritarian management*) yang memberi perhatian yang tinggi pada produksi, tetapi rendah kepada orang; (4) Manajemen jalan tengah (*middle-road management*) yang memberi perhatian yang seimbang, baik terhadap produksi maupun orang; dan (5) Manajemen regu atau demokratis (*team or democratic management*) yang memberi perhatian yang tinggi, baik terhadap produksi maupun orang.

Hampir sama dengan Mullins yang memberi perhatian pada produksi dan orang, maka pakar manajemen lain mengemukakan adanya gaya kepemimpinan yang (a) berorientasi tugas, dan (b) yang mengutamakan hubungan kemanusiaan. Dengan dua perangkat tingkah-laku ini, maka dapat terjadi empat gaya kepemimpinan sebagai berikut: (1) mengatakan (*telling*): perilaku tugas tinggi, perilaku hubungan rendah; (2) menjual (*selling*): baik perilaku tugas maupun hubungan sama tingginya; (3) berperanserta (*participating*): perilaku tugas rendah,

tetapi perilaku hubungan tinggi; dan (4) mendelegasikan (*delegating*): baik perilaku tugas maupun perilaku hubungan sama-sama rendah. Yang terakhir inilah yang 'lebih' demokratis sifatnya, karena memberdayakan orang-orang yang melaksanakan tugas; pelaksana tugas di sini tidak perlu dimandori.

Seperti yang sudah dikemukakan di atas, maka adanya pemimpin merupakan syarat mutlak di dalam mengarahkan para pengikut bergerak bersama ke tujuan yang sudah ditetapkan terlebih dahulu. Bapak Pendidikan Nasional Dr. Ki Hajar Dewantara mengemukakan tiga buah prinsip pendidikan yang pada hakikatnya adalah juga prinsip kepemimpinan (*educational cum leadership principles*), yaitu *ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso* dan *tut wuri handayani*.

Selanjutnya, Krause di dalam bukunya, *The Way of the Leader* berupaya mengembangkan prinsip-prinsip Jenderal terkenal Sun Tzu dalam bukunya, *The Art of War* (2.500 tahun lalu; Seni Berperang) dan filsuf besar Konfusius dalam buku, *The Analects of Confucius* (juga kira-kira 2.500 tahun lalu; Kumpulan ajaran Konfusius) dengan pemikiran terbaik pemimpin militer dan politik modern untuk digunakan oleh pemimpin mas kini agar ia efektif di dalam lingkungan dunia di era globalisasi sekarang ini. Dikemukakannya prinsip-prinsip *SPARKLE* (bersinar, bercahaya), artinya seorang pemimpin yang melaksanakan tujuh prinsip itu (tujuh huruf) akan menyinari para pengikut dan lingkungannya, dan pasti akan berhasil menjalankan proses kepemimpinannya. Tujuh prinsip yang dimaksud (diuraikan dengan menggunakan pengalaman sendiri) adalah:

1. **S - Self-discipline** - Disiplin diri: pemimpin hidup dengan seperangkat aturan atau prinsip yang cocok baginya dan diterima pengikutnya. Disiplin diri merupakan modal dasar yang paling berharga di dalam kehidupan manusia. Itulah sebabnya jadwal belajar bagi murid, siswa, mahasiswa dan warga belajar disusun untuk diikuti dengan sungguh-sungguh (proses pembiasaan yang diperlukan). Itulah pula sebabnya mengapa cabang ilmu pengetahuan disebut juga disiplin (*discipline*). Disiplin diri meliputi juga upaya untuk terus-menerus memperkecil jurang antara 'apa yang dipikirkan (dirasakan atau dikehendaki) dengan apa yang dikatakan dan dengan apa yang dilakukan atau diperbuat', karena keteladanan

- seseorang banyak tergantung pada besar-kecilnya jurang itu.
2. **P - Purpose** – Tujuan: pemimpin mengembangkan determinasi kuat untuk mencapai visi dan sasarannya. Perbedaan pemimpin dan manajer perlu diperhatikan baik-baik. Pemimpin adalah seseorang yang berbuat hal-hal yang baik dan benar (*to do the right things*) sedangkan manajer adalah seseorang yang mengatur hal-hal dengan baik (*to do the things right*). Pemimpin mempunyai visi, misi, strategi dan taktik serta mampu menjawab pertanyaan mengapa (*why*) sedangkan manajer biasanya mampu menjawab pertanyaan bagaimana (*how*). Namun jika dua kemampuan ini dapat digabungkan di dalam diri seseorang, tentu itu pasti akan lebih baik.
 3. **A - Accomplishment** – Pencapaian: pemimpin membataskan hasil dalam hal pemenuhan kebutuhan pendukungnya. Sering kita mendengar pernyataan atau anjuran, “Tinggalkan prestise, raihlah prestasi!” Kita mengetahui, bahwa McClelland sudah lama mengenali motivasi berprestasi (*achievement motivation*) sebagai alasan atau sebab mengapa manusia dapat maju di dalam kehidupannya. Seorang pemimpin wajib, jika dapat bersama para pengikutnya, merumuskan secara rinci dan tersurat hasil atau prestasi yang akan diraih dan dengan sungguh-sungguh bergerak bersama untuk mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditetapkan itu.
 4. **R - Responsibility** – Tanggungjawab: pemimpin mengemban tugas dan kewajiban yang berasal dari kepercayaan dan kekuasaan yang diserahkan kepadanya. Inilah pemimpin yang demokratis yang dapat diandalkan untuk bekerja bagi kepentingan rakyat. Istilah *responsibility* kadang-kadang dilihat juga sebagai berasal dari dua buah kata, *response ability*, artinya kemampuan menjawab, menanggapi keinginan dan aspirasi rakyat. Kemampuan bertanggungjawab merupakan ciri kedewasaan pula, jadi seseorang disebut sudah dewasa jika ia mampu mempertanggungjawabkan perbuatannya kepada “diri sendiri, sesama manusia, alam dan lingkungan hidup, dan Tuhan Yang Maha Esa”. Pendidikan yang mangkus atau efektif hendaklah di samping ‘memanusiakan manusia’ juga ‘mendewasakan manusia’.
 5. **K - Knowledge** – Pengetahuan: pemimpin mempunyai pengetahuan dasar, pengetahuan strategis dan pengetahuan taktis sebagai dasar kepemimpinannya. Di dalam proses pendidikan terdapat tiga buah sasaran yang harus diraih, yaitu (a) pengetahuan dan informasi fungsional (*functional knowledge and information*) yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu dan taraf hidup, (b) keterampilan yang relevan (*relevant skills*) yang dapat dijadikan bekal untuk mencahahi nafkah sehari-hari, dan (c) sikap mental pembaharuan dan pembangunan (*modernization and development mental attitude*) yang merupakan dasar mutlak bagi sasaran (a) dan (b). Dari tiga sasaran pendidikan ini, maka yang paling sulit untuk dilaksanakan dan diraih adalah sasaran ke tiga (c), karena harus dijalankan melalui keteladanan (*by example*). Sasaran pertama mudah karena cukup dengan ‘mengajar, memberi kuliah, berceramah, berkhotbah (*by teaching and preaching*)’, seperti yang saya lakukan sekarang. Yang ke dua agak sulit karena harus menyediakan alat praktik dan jadwal praktik dan pelatihan (*by training*) yang wajib diikuti dengan tekun dan sungguh-sungguh.
 6. **L - Laddership** – Jenjang: pemimpin memahami ciri-ciri khas kontrak sosial dan moral antara pemimpin dan pendukungnya. Sengaja digunakan di sini istilah tangga (*ladder*), karena pemimpin bersama para pengikutnya diumpamakan menaiki tangga dalam gerak bersama ke tujuan yang akan diraih. Inti pemikiran di sini adalah ‘sama-sama bergerak’ yang artinya antarpada pendukung dan antara para pendukung dengan pemimpin diperlukan kerjasama yang erat, saling berpegangan tangan yang erat sambil mengayunkan langkah ke anak tangga yang lebih tinggi. Tanpa kerjasama yang erat ini, mustahil kelompok dan pemimpin akan sampai ke puncak dan bersama-sama mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Kehidupan modern bukan hanya ditandai oleh kemampuan bertanding atau bersaing (*competition*) tetapi juga kemampuan bersanding (*cooperation*).
 7. **E - Example** – Teladan: pemimpin melakukan tindakan yang dapat menjadi teladan atau contoh bagi kelompok pendukungnya. Seorang pemimpin tidak boleh berkata, “Perhatikanlah apa yang saya katakan, tetapi jangan lihat pada apa yang saya perbuat atau lakukan!” Memisahkan perkataan

dengan perbuatan membuat manusia menjadi anggota *nato* (*no action talk only*) – ini tiada hubungannya dengan NATO (*North-Atlantic Treaty Organization*). Soal keteladanan ini sudah dibicarakan, baik ketika mengemukakan ajaran Dr. Ki Hajar Dewantara (*ing ngarso sung tulodo*) maupun ketika membicarakan sasaran pendidikan yang paling sulit diraih, yakni sikap mental pembaharuan dan pembangunan yang menggunakan sistem penyampaian (*delivery system*) keteladanan (*by example*). Demikian pula ketika dikemukakan kebiasaan ke delapan yang ditulis oleh Stephen R. Covey.

Kreatifitas (Creativity)

Manusia mempunyai dua belahan otak, yakni belahan otak kiri yang fungsi utamanya berpikir vertikal atau berpikir logis-sistematis-analisis, dan belahan otak kanan yang fungsi utamanya berpikir lateral atau berpikir intuitif/emosional-kritis-sintesis. Jika terjadi percakapan atau dialog yang kontinu antara kedua belahan otak tersebut, maka manusia itu akan menjadi manusia yang kreatif. Jadi kreativitas akan terjadi hanya jika kedua belahan otak itu dimanfaatkan yang juga berarti 'manusia seutuhnya berpikir'. Dalam hubungan inilah perlu diingat hubungan antara PQ (*physical quotient* – kecerdasan fisik), IQ (*intelligence quotient* – kecerdasan intelektual), EQ (*emotional quotient* – kecerdasan emosional), SQ (*spiritual quotient* – kecerdasan spiritual), AQ (*adversity quotient* – kecerdasan ketahananmalangan atau adversitas), dan FQ (*financial quotient* – kecerdasan keuangan atau finansial), dan 'mungkin' kecerdasan lain yang diperlukan di masadepan untuk mencerahkan pengertian tentang manusia.

Jika orang berbicara mengenai penelitian kreativitas (*creativity research*), maka pada hakikatnya orang itu berbicara tentang 'tangan kreativitas' (*the hand of creativity*): berpikir kreatif (*creative thinking* – ibu jari), pemecahan masalah secara kreatif (*creative problem-solving* – jari telunjuk), berpikir kritis (*critical thinking* – jari tengah), pemecahan masalah sosial (*social problem-solving* – jari manis), dan berbakat (*gifted and talented* – jari kelingking). Tentu hal yang lima ini biarpun terkait erat satu sama lain, dan di dalam penelitian sering kelimanya terungkap, namun tidaklah sama, ada perbedaannya. Berpikir kreatif atau pemecahan masalah secara kreatif biasanya merujuk pada situasi di mana gagasan-gagasan baru diperlukan, di mana baik orang baru (*novices*) maupun pakar (*experts*) tidak mengetahui jawaban yang benar.

Sesudah melihat 'tangan kreativitas' itu, maka perlu kiranya diajukan pertanyaan tentang batasan atau definisi kreativitas yang akan menunjukkan batas-batas di sekitar pengertian kreativitas. Batasan tentang kreativitas sangat banyak,¹⁵ sedangkan yang dikemukakan pada kesempatan ini hanyalah beberapa, lima buah yang sifatnya sangat umum, antara lain adalah: (1) kreativitas sebagai perjumpaan yang intensif antara manusia yang sadar dengan dunianya (Rollo May); (2) kreativitas sebagai produksi makna melalui sintesis (Myron Allen); (3) proses kreatif adalah munculnya dalam tindakan suatu produk hubungan baru yang tumbuh dari keunikan individual (Carl Rogers); (4) kreativitas dibataskan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru yang bermanfaat sosial (John Haefele); dan (5) kreativitas adalah kemampuan untuk melihat (menyadari) dan menanggapi (Erich Fromm).

Lima buah batasan yang tidak lagi terlalu umum sifatnya, tetapi memang sudah lebih mengenai pengertian kreativitas adalah antara lain: (1) kegiatan kreatif tampak jelas sebagai suatu kelas kegiatan pemecahan masalah bercirikan sesuatu yang baru (Newell, Shaw, & Simon); (2) kreativitas adalah terjadinya suatu gubahan atau komposisi yang baru dan berharga (Henry Murray); (3) kreativitas adalah kecondongan atau disposisi untuk membuat dan mengakui inovasi-inovasi yang berharga (Harold D. Lasswell); (4) proses kreatif adalah setiap proses berpikir yang memecahkan suatu masalah dengan cara yang asli dan berguna (H. Herbert Fox); dan (5) proses kreatif mungkin terdekat dengan pemecahan masalah, tetapi berbeda dengan itu dalam beberapa hal. Dalam pemecahan masalah, tujuan yang akan diraih bersifat spesifik . . . dalam proses kreatif tiada tujuan yang jelas seperti itu (Anne Roe).

Manusia yang mengembangkan kreativitas-nya akan memperoleh nilai tambah (*added value*) dari tata cara berbuat yang ditemukannya. Suatu rumusan tentang apa kreativitas diungkapkan dengan memperhatikan nilai tambah tersebut sebagai berikut:

Sebatang besi berharga 5 dolar. Jika Anda menempunya menjadi sepatu kuda, nilainya meningkat menjadi 10,5 dolar. Jika besi itu dibuat jarum, nilainya menjadi 3.285 dolar. Dan jika Anda membuat besi tersebut menjadi per arloji, maka nilainya menjadi 250.000 dolar. Perbedaan antara 5 dolar dan 250.000 dolar itulah yang dimaksud dengan kreativitas.

Dengan memperhatikan rumusan-rumusan di atas, maka secara sederhana kreativitas dapat dibataskan sebagai kemampuan untuk mewujudkan suatu gagasan baru. Dengan perkataan lain, secara singkat dapat dikatakan, bahwa seseorang yang berbuat di luar hal-hal yang sudah biasa (konvensional, tradisional) itulah yang disebut manusia kreatif. Namun hendaklah juga dipahami segera, seperti yang sudah dikemukakan pada bagian pendahuluan, bahwa tidaklah semua perbuatan yang di luar kebiasaan dengan sendirinya atau otomatis menjadi perbuatan kreatif. Hal ini perlu dikemukakan untuk menghindari perbuatan eksentrik (keanehan atau kesintingan).

Sering orang berpendapat, bahwa urusan kreativitas adalah urusan para seniman. Ini tidaklah seluruhnya benar. Yang benar adalah bahwa setiap orang memiliki kemampuan untuk menjadi manusia kreatif. Jika diperhatikan klasifikasi yang diajukan oleh Arthur Koestler, maka terdapat tiga wilayah kreativitas, yakni *pertama*, lelucon atau kelakar (*humor*) yang dapat diungkapkan dengan gelak-tawa, "Ha, ha, ha!", *kedua*, penemuan ilmiah (*scientific discovery*) yang diungkapkan dengan "Aha! atau Eureka!" dan *ketiga*, bidang seni yang dapat diungkapkan dengan rasa senang dan puas, "Aaaah!"

Seseorang yang tidak menyenangi lelucon atau kelakar pada hakikatnya akan kehilangan suatu kesempatan yang berharga untuk mengembangkan kreativitasnya. Demikian pula dengan seseorang yang sudah merasa puas dengan tata cara berbuat yang lama (konvensional, tradisional) biarpun yang baru sudah mendesak, bukan hanya akan ketinggalan kereta api, tetapi terutama akan ketinggalan kesempatan yang indah untuk menjadi manusia yang kreatif. Manusia yang tidak dapat menikmati keindahan (estetik) juga akan kehilangan kesempatan yang sama. Kreativitas akan tampak pada waktu manusia menghadapi tantangan atau masalah yang menuntut pemecahannya. Dengan perkataan lain, tanpa kreativitas maka tata cara pemecahan masalah yang baru tidak mungkin akan ditemukan. Hendaklah setiap orang mengembangkan kreativitas masing-masing di tiga wilayah kreativitas tersebut di atas demi pembaharuan dan pembangunan negara-bangsa tercinta ini.

Proses kreatif manusia terdiri atas enam tahap yang diuraikan oleh Geoffrey Petty, dan penjelasan singkatnya dicantumkan di bawah ini. Setiap tahap harus dilakukan beberapa kali, tidak perlu berurutan dan kadang-kadang dalam waktu yang sangat

singkat. Setiap orang perlu melaksanakan tahap-tahap itu dengan sungguh-sungguh dalam rangka pengembangan kreativitasnya. Enam tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ilham atau inspirasi (*inspiration*), yakni melahirkan dan membangkitkan gagasan sebanyak-banyaknya. Ini adalah tahap pembangkitan gagasan; proses tanpa halangan dan cirinya adalah spontanitas, eksperimentasi, intuisi dan berani mengambil risiko. Di sini yang dipentingkan adalah kuantitas, belum kualitas gagasan!
2. Penjelasan atau klarifikasi (*clarification*), yakni fokus pada sasaran (berpikir strategis dan logis) dengan menjawab pertanyaan, "Apa sesungguhnya yang ingin dicapai (tujuan)? Apa yang ingin diucapkan? Masalah apa yang dipecahkan? Hasil karya apa yang diinginkan?" Pendek kata, tujuan yang akan diraih itu haruslah jelas.
3. Penyaringan atau distilasi (*distillation*), yakni memeriksa gagasan yang telah dihasilkan dan mencoba menentukan pekerjaan yang akan dilaksanakan. Inilah tahap berpikir kritis terhadap diri sendiri yang memerlukan analisis dan penilaian dengan kepala dingin. Penyaringan ini hendaklah dilaksanakan dengan tekun dan sungguh-sungguh.
4. Berkeringat atau perspirasi (*perspiration*), yakni mengerjakan gagasan terbaik dengan tekun; usaha gigih menuju sasaran. Diperlukan tahap inspirasi, klarifikasi dan distilasi lebih lanjut terhadap gagasan yang sudah disaring, sebelum gagasan itu dilaksanakan lagi (perspirasi). Berani berkeringat berarti pula berani melaksanakan gagasan yang sudah dipilih.
5. Penilaian atau evaluasi (*evaluation*), yakni melihat ke belakang pekerjaan Anda yang sedang berlangsung, kekuatan dan kelemahan; bagaimana menghilangkan kelemahan sekaligus meningkatkan kekuatan. Di sini tahap perspirasi dan evaluasi sering silih berganti; orang yang sangat kreatif hampir selalu melakukan revisi mengenai hal-hal yang akan dikerjakannya.
6. Pengeraman atau inkubasi (*incubation*), yakni meninggalkan pekerjaan meskipun terkadang masih mempertimbangkannya, membiarkannya 'pada permukaan pikiran'. Inkubasi bermanfaat setelah tahap inspirasi atau perspirasi atau jika sebuah masalah sudah

ditemukan. Pengeraman ini pada hakikatnya berarti juga pematangan gagasan dengan jalan membiarkannya.

Tentu tidaklah begitu mudah untuk membedakan atau malah merupakan suatu hal yang mustahil untuk memisahkan kreativitas manusia perorangan (*individual creativity*) dari kreativitas kelompok (*collective/group creativity*). Dua hal itu dapat dilihat sebagai dua sisi dari mata uang yang sama atau individu tidak mungkin berdiri sendiri tanpa masyarakat (sosial). Namun demikian, pengembangan kreativitas kelompok yang juga diperlukan di dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dapat dilakukan tanpa terganggu oleh atau juga dapat dilihat meliputi pengembangan kreativitas perorangan.

Oleh Dr. Carol Kinsey Goman dikemukakan delapan buah cara untuk meningkatkan kreativitas regu (*team creativity*) sebagaimana diringkaskan di bawah ini, sebagai berikut:

1. Libatkanlah semua pihak dalam membangun kerjasama yang kreatif. Diskusikan tata cara yang diperlukan untuk membangun budaya perusahaan (*corporate culture*) yang lebih kreatif dan kolaboratif yang akan mengarahkan tingkah-laku perorangan dan regu (bersama).
2. Mintalah setiap anggota menuliskan lima buah kata yang akan ditambahkan ke dalam perbendaharaan kata regu yang akan membantu mengubah regu menjadi regu yang lebih inovatif. Bandingkan semua kata yang diusulkan dan pilihlah lima buah kata yang tertinggi jumlahnya.
3. Instruksikanlah regu Anda untuk menciptakan yel-yel yang akan membantu meneguhkan arti penting dari kreativitas dan inovasi.
4. Instruksikanlah regu untuk menuliskan Pernyataan Visi Kreatif.
5. Setiap lima bulan, instruksikanlah anggota regu untuk menilai seorang dengan yang lain berdasarkan tiga buah kriteria sederhana: "Saya ingin Anda berhenti melakukan . . . ; Anda terus melakukan . . . ; Anda mulai melakukan . . . ; dalam upaya mewujudkan kreativitas regu."
6. Adakanlah perlombaan 'mencuri gagasan'. Mintalah anggota regu mengumpulkan gagasan terbaik yang dipinjam dari berbagai sumber: "departemen lain, anggota keluarga regu, pesaing (*competitor*), daerah lain (provinsi

atau kabupaten/kota), pertunjukan televisi atau film, dan seterusnya."

7. Rangsanglah proses kreatif dengan menggunakan berbagai papan (label tulisan). Dapat juga digunakan label nama atau lain untuk membantu seseorang memperoleh gagasan dan untuk merangsang pemikiran yang kreatif.
8. Ketahuilah kapan waktunya untuk merenung sejenak. Ini diperlukan oleh setiap orang, karena tindakan meninggalkan sejenak rutinitas kegiatan sehari-hari merupakan upaya yang diperlukan untuk mampu berpikir lebih kreatif.

Teknik atau kiat manakah yang sudah terbukti terbaik untuk mengembangkan kreativitas perorangan dan kelompok?

Curah pendapat (*brainstorming*) merupakan pengejawantahan dari proses kreatif yang sudah diuraikan di atas, dan merupakan kiat yang populer dalam upaya mengembangkan kreativitas kelompok. Teknik curah pendapat ini perlu lebih sering digunakan di dalam proses pendidikan dan pembelajaran demi pengembangan kreativitas perorangan dan kelompok. Curah pendapat ini sangat sesuai dengan tuntutan proses demokratisasi Indonesia dewasa ini, karena setiap orang diperlakukan sama dan setiap gagasan juga dinilai sama sebelum semua anggota kelompok bersama-sama mengadakan penilaian untuk memilih gagasan yang terbaik.

Curah pendapat itu juga mengungkapkan dengan jelas pengertian Bhinneka Tunggal Ika (*Unity in Diversity*) yang menegaskan bahwa di dalam kehidupan manusia akan selalu terdapat dan tidak mungkin dihilangkan atau dihapuskan, 'persamaan' (*similarities*) dan perbedaan (*differences*). Memang kita tidak akan mampu melaksanakan sesuatu pekerjaan atau upaya bersama jika didasarkan pada perbedaan, jadi harus didasarkan pada persamaan. Proses membangun visi dan misi serta persepsi bersama untuk pembangunan negara-bangsa umpamanya bergerak dari keberagaman (perbedaan) ke keseragaman (persamaan) itulah yang dinamai proses demokrasi. Namun bukan hanya satu arah itu yang harus dilakukan dan yang disebut demokrasi. Diperlukan juga upaya menoleh dari keseragaman (persamaan) ke keberagaman (perbedaan), karena keseimbangan yang dinamis (*a dynamic balance*) amat diperlukan antara ketunggalikaan dan kebhinnekaan. Jika Republik Indonesia ini mampu menemukan keseimbangan yang dinamis itu terus-menerus (mungkin, sekali dalam lima tahun, jika bukan sekali

setahun!), maka proses pembaharuan dan pembangunan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang demokratis - negara kepulauan terbesar di dunia yang kadang-kadang disebut juga sebagai negara maritim terluas yang sangat tinggi keanekaragaman hayati dan budayanya - akan terwujud dengan baik.

Cita-cita yang baru diungkapkan di atas, yakni “mencahari-menemukan keseimbangan yang dinamis antara persamaan dan perbedaan terus-menerus sepanjang hayat (*lifelong*)” adalah tugas bersama kita. Hal itu sekaligus menuntut kreativitas masing-masing kita guna mengemban tugas yang mulia itu. Perilaku sehari-hari yang relevan yang bagaimana yang dituntut dari masing-masing kita di berbagai lingkungan hidup? Terutama tugas pendidikan anak, pemuda dan orang dewasa yang bagaimana yang akan kita laksanakan? Silakan merenungkan dan melaksanakannya demi kemajuan negara-bangsa Indonesia ini.

Pendidikan kreativitas adalah pendidikan yang menampung semua pertanyaan peserta didik dalam rangka menanam, memupuk dan mengembangkan ‘keberanian bertanya’ sebagai modal yang amat berharga untuk masadepan. Di samping itu, peserta didik didorong juga untuk memberi beragam jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru (curah pendapat) dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik, dan guru hendaklah memperlakukan peserta didik secara adil.

Kecakapan Hidup (Life Skills)

Manusia mempunyai tiga buah kegiatan utama di dalam hidup ini yang jika dilaksanakan dengan sungguh-sungguh secara sengaja, teratur dan berencana sepanjang hayat, maka mutu dan taraf hidupnya akan dapat meningkat. Tiga kegiatan utama yang dimaksud adalah “belajar, bekerja, dan berdoa giat sepanjang hayat.” Di dalam laporannya kepada UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* - Organisasi Perserikatan Bangsa-Bangsa untuk Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan), berjudul “Belajar: Harta Karun di dalamnya.”, Komisi Internasional tentang Pendidikan untuk Abad XXI yang diketuai oleh Jacques Delors mengemukakan dua buah prinsip pendidikan, yakni *pertama*, pendidikan berlangsung sepanjang hayat (*lifelong education, lifelong learning*), tiada batas usia untuk belajar, asal ada kemauan dan kemampuan, seseorang dapat belajar sampai ke jenjang yang setinggi-tingginya; dan *kedua*, terdapat empat pilar pendidikan, yakni (1) belajar mengetahui (*learning to*

know), termasuk belajar tentang bagaimana belajar (*learning how to learn*), karena melalui yang terakhir ini pembelajar akan mampu mempelajari hal-hal baru secara mangkus atau efektif, tetapi juga mampu mempelajari kembali (*relearning*) sesuatu yang masih diperlukan atau meninggalkan atau melupakan (*to unlearn*) hal-hal yang sudah tidak bermanfaat atau tidak sesuai lagi; (2) belajar berbuat (*learning to do*) yang akan menghindarkan kita dari kebiasaan “bicara melulu tiada perbuatan” (*no action talk only*) yang sudah dikemukakan di atas; ini pula yang menjadi dasar bagi Kurikulum Berbasis Kompetensi (*competency-based curriculum*) yang sekarang ini mulai dilaksanakan di sekolah-sekolah kita; (3) belajar menjadi seseorang (*learning to be*), mengintegrasikan atau mendarahdagingkan (*internalization*) bukan hanya pengetahuan dan informasi serta keterampilan tetapi juga nilai-nilai di dalam diri, sehingga seseorang mempunyai jatidiri yang seterusnya ia mampu berencana, berbuat, dan memantau serta menilai perbuatannya dan perbuatan orang-orang lain; dan (4) belajar hidup bersama, hidup dengan orang-orang lain (*learning to live together, to live with others*), sehingga kita terhindar dari keterpurukan sosial-religius seperti yang dihayati beberapa waktu yang lalu, antara lain, di Ambon, Poso/Palu, Bali, Lombok, dan Pontianak.

Setiap program pendidikan hendaklah selalu bersendikan empat pilar itu, termasuk atau terlebih pendidikan kecakapan hidup (- PKH - *life skills education*), artinya (a) ada pengetahuan dan informasi tentang PKH yang perlu dikuasai, termasuk bagaimana mempelajari mata pencaharian tertentu sebagai sumber nafkah yang layak dan memadai; (b) ada praktik PKH yang perlu dilaksanakan, termasuk pelatihan mengenai keterampilan yang relevan yang dapat dijadikan bekal untuk mencari nafkah sehari-hari; (c) ada unsur-unsur PKH, seperti sikap mental pembaharuan dan pembangunan yang perlu didarahdagingkan, agar menjadi bagian dari kepribadian peserta didik dan kejelasan jatidirinya; dan (d) ada unsur-unsur PKH yang perlu dipelajari, bukan hanya agar usaha dapat berjalan mulus, akan tetapi hubungan kemanusiaan yang perlu dibina dan dikembangkan dapat menjadi dasar bagi usaha yang sedang digeluti sebagai sumber kehidupan sehari-hari.

Jika program-program PKH dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, maka *pertama*, pemerataan/perluasan akses pendidikan dapat dilaksanakan dengan baik, sehingga tidak ada seorang pun yang berbakat yang tidak melanjutkan pendidikannya hanya karena ketiadaan uang; *ke dua*, peningkatan

mutu atau kualitas pendidikan dapat dijalankan, sehingga dapat mengimbangi kuantitas pendidikan; *ke tiga*, peningkatan relevansi pendidikan yang menjamin kegunaan pengetahuan dan informasi fungsional, keterampilan yang langsung dapat digunakan untuk mencari nafkah, dan sikap mental pembaharuan dan pembangunan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan masyarakat, dan *ke empat*, kesanggupan atau efisiensi manajemen pendidikan yang berbasis sekolah dan masyarakat, karena hal itu sejalan dengan masa desentralisasi dan demokratisasi pendidikan sekarang ini.

Sewaktu membicarakan pendidikan menengah dengan kebutuhannya akan keterampilan terkait dengan PKH, UNESCO mengemukakan hal-hal berikut:

1. Keterampilan untuk mampu hidup di dalam masyarakat:
 - a. Kebutuhan untuk kompetensi dan keterampilan sosial dan antarbudaya di bidang-bidang non-kognitif, termasuk tanggungjawab, toleransi dan akuntabilitas;
 - b. Kebutuhan untuk belajar bagaimana belajar untuk bergerak dari suatu pengetahuan ke pengetahuan lain dan dari suatu perangkat keterampilan ke keterampilan lain dengan mudah dan efektif;
 - c. Kebutuhan untuk kompetensi komunikasi yang kritis, analitis, kreatif dan lentur; dan
 - d. Kebutuhan untuk mendaftarkan – tugas-tugas pembangunan berkelanjutan – untuk mampu berurusan dengan paradoks dan konflik yang ditimbulkan oleh sejumlah perubahan dan langkahnya.
2. Keterampilan untuk mampu berurusan dengan ekonomi yang berubah:
 - a. Kebutuhan untuk menyesuaikan dengan permintaan ekonomi yang berubah yang timbul dari industri murni ke teknologi tinggi berbasis pengetahuan dan/atau berorientasi jasa; dan
 - b. Kebutuhan untuk memiliki atau mempelajari keterampilan baru, seperti kemampuan menyesuaikan dengan perkembangan, pemecahan masalah dan persaingan. Terdapat juga kebutuhan untuk menekankan kecakapan hidup yang mendukung prakarsa, motivasi, dan kewirausahaan.
3. Keterampilan untuk mampu berurusan dengan pola kerja yang berubah:
 - a. Kebutuhan untuk memenuhi permintaan pola kerja baru yang menuntut kemampuan berkomunikasi, bekerja dalam regu,

menyesuaikan pada perubahan secara inovatif dan kreatif serta mampu memanfaatkan teknologi baru;

- b. Perorangan atau individu mungkin perlu lebih lentur dan menyesuaikan diri dengan mudah agar mampu bergiat dalam beragam pekerjaan di dalam atau sepanjang proses kehidupannya;
- c. Kebutuhan akan inteligensi kolektif dan bukan individual yang mendukung kedudukan bahwa semua mampu dan bukan hanya sedikit; perspektif ganda dan bukan kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah dengan satu jawaban yang benar; keterlibatan imajinasi dan emosi sama pentingnya dengan kepakaran teknis; inteligensi hendaklah meliputi kemampuan untuk membayangkan alternatif masadepan; untuk memecahkan masalah-masalah terbuka (tidak terbatas), demikian pula pelaksanaan keterampilan antarpribadi yang sehat; dan
- d. Kebutuhan akan kompetensi generik yang penting, seperti keterampilan menganalisis dan keterampilan memecahkan masalah yang dapat diterapkan pada suatu lingkup keadaan yang luas dan diperlukan untuk semua pekerjaan.

Broling (1989) merumuskan kecakapan hidup (*life skills*) sebagai “interaksi berbagai pengetahuan dan kecakapan yang sangat penting dimiliki oleh seseorang untuk dapat hidup mandiri.” Beliau mengelompokkan kecakapan hidup ke dalam tiga kelompok, yakni (a) kecakapan hidup sehari-hari (*daily living skills*): pengelolaan kebutuhan pribadi, keuangan, rumah, kesehatan, keamanan, kewarganegaraan, dan sebagainya; (b) kecakapan hidup pribadi/sosial (*personal/social skills*): kesadaran diri, percaya diri, komunikasi, kepedulian, kemandirian, dan sebagainya; dan (c) kecakapan hidup dalam pekerjaan (*occupational skills*): kecakapan memilih pekerjaan, perencanaan kerja, latihan keterampilan, penguasaan kompetensi, menguasai dan menerapkan teknologi, dan sebagainya.

Pan American Health Organization (Organisasi Kesehatan Pan Amerika)²⁴ merumuskan secara luas “pendekatan kecakapan hidup untuk mengembangkan keterampilan, baik untuk kompetensi-kompetensi yang diperlukan bagi perkembangan manusia maupun untuk penggunaan tingkah-laku positif yang memungkinkan mereka berurusan secara efektif dengan tantangan-tantangan hidup sehari-hari”. Makalah ini mengidentifikasi ‘kecakapan hidup’ sebagai (1) keterampilan sosial dan antarpribadi,

termasuk komunikasi, keterampilan menolak, ketegasan dan empati; (2) keterampilan kognitif, termasuk pengambilan keputusan, berpikir kritis dan penilaian diri; dan (3) keterampilan mengatasi emosi, termasuk mengelola stres dan meningkatkan kemampuan pengendalian internal. Terkait dengan rumusan itu diidentifikasi juga tiga unsur kunci program kecakapan hidup, sebagai berikut: (1) pembangunan keterampilan (keterampilan sosial, keterampilan kognitif, keterampilan mengatasi emosi); (2) informasi atau isi yang mengalamatkan tugas-tugas sosial dan pembangunan yang relevan; dan (3) metode belajar-mengajar yang interaktif sifatnya

World Health Organization (WHO – Organisasi Kesehatan Dunia) di tahun 1993, 1997 dan 2003 mengemukakan batasan, bahwa “kecakapan hidup adalah berbagai keterampilan/kemampuan untuk dapat beradaptasi dan berperilaku positif yang memberdayakan seseorang untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam kehidupannya sehari-hari dengan efektif.” Selanjutnya dikemukakan, bahwa “Setiap sekolah hendaklah memampukan anak, remaja dan pemuda di semua jenjang persekolahan melalui pembelajaran keterampilan kesehatan dan kecakapan hidup yang penting . . . Pendidikan seperti itu meliputi PKH menyeluruh dan terpadu yang dapat memberdayakan manusia muda membuat pilihan untuk hidup sehat dan mempraktikkan tingkah-laku hidup sehat sepanjang hayat.” WHO mengelompokkan kecakapan hidup ke dalam lima kelompok, yaitu (1) kecakapan mengenal diri atau kesadaran diri (*self-awareness*) atau keterampilan pribadi (*personal skills*); (2) kecakapan sosial (*social skills*); (3) kecakapan berpikir (*thinking skills*); (4) kecakapan akademik (*academic skills*), dan (5) kecakapan kejuruan (*vocational skills*)

Penjelasan atas undang-undang tentang sistem pendidikan nasional, mengemukakan, bahwa “Pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) adalah pendidikan yang memberikan kecakapan pribadi (saya ubah kata *personal* menjadi *pribadi!*), kecakapan sosial, kecakapan intelektual, dan kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri.” Batasan PKH ini dalam pelaksanaannya sebaiknya dilihat berbeda-beda penekanannya sesuai dengan kelompok sasaran yang dihadapi, terlebih mengingat pernyataan yang sudah sering kita dengar dan kebenarannya juga tidak diragukan lagi, yaitu “*Education is a powerful means for reducing poverty and inequality*” (Pendidikan adalah alat yang ampuh untuk mengurangi kemiskinan dan ketidaksetaraan/

ketidakadilan). Jika sasaran yang akan dibantu itu adalah penduduk miskin – minum teh pagi hari, makan tiwul siang hari, dan hanya satu kali makan nasi di malam hari dengan lauk-pauk yang tidak seberapa – maka PKH hendaklah terutama dan pertama-tama suatu keterampilan yang relevan yang dapat digunakan untuk mencari nafkah sehari-hari. Jadi prioritas satu adalah keterampilan ekonomi atau vokasional yang didukung oleh kecakapan sosial (bekerjasama dan membuat jejaring ekonomis dengan orang/orang-orang lain). Juga didukung oleh kecakapan intelektual, terutama kemampuan untuk memecahkan masalah yang timbul terkait dengan kecakapan vokasional atau ekonomis itu (*problem-solving*) dan kecakapan pribadi. Jadi keterampilan ekonomi atau vokasional ditempatkan di tengah-tengah, didukung dan diarahkan oleh berbagai kecakapan/keterampilan yang relevan, sebab jika tidak demikian halnya maka rumusan tentang kecakapan hidup ini tidak ada bedanya dengan rumusan umum pendidikan. Dengan perkataan lain, PKH untuk kaum miskin hendaklah pertama-tama urusan ‘perut’, karena jika perutnya keroncongan maka mustahil mereka mampu memikirkan pendidikan, apalagi perdamaian.

Namun, perhatian yang sungguh-sungguh diberikan pada PKH akhir-akhir ini bukanlah terutama karena gejala pengangguran dan setengah pengangguran (masalah ekonomi itu) yang belum tertanggulangi, karena pertumbuhan ekonomi yang masih rendah. Juga bukan hanya karena diperkirakan bahwa jumlah remaja dan pemuda berusia 10-19 tahun menjelang tahun 2010 akan berjumlah kira-kira 1,2 milyar orang (akankah mereka menjadi aset atau beban masyarakat?), akan tetapi juga karena kepedulian yang meningkat tentang masalah-masalah kesehatan yang berdampak khusus pada generasi muda, yaitu HIV/AIDS, STDs,²⁷ konsumsi obat dan alkohol, pengaruh teman sebaya, dan gejala bunuh diri. Hal ini semua mendesak, agar di dalam diri para peserta didik dikembangkan beragam keterampilan inti terkait dengan PKH (sebagaimana sudah disebut di atas!), yakni kemampuan membuat keputusan, pemecahan masalah, berpikir kritis, berpikir kreatif, kesadaran diri, empati, kemampuan berkomunikasi, hubungan antarpribadi, kemampuan mengatasi stres (*enjoy the stress, have a joy with stress*) dan mengatasi emosi. Khusus mengenai stres perlu dikemukakan, bahwa stres diperlukan untuk kemajuan. Tanpa stres maka tidak ada yang mendorong kita untuk bergerak, untuk maju ke arah tujuan yang akan diraih. Tentu

juga benar bahwa jika stres itu terlalu berat, maka hal tersebut dapat melumpuhkan usaha kita untuk maju.

PKH hendaklah dilaksanakan berdasarkan proses pembelajaran aktif (*pedagogy of active learning*), termasuk penggunaan berbagai teknik dan metode pembelajaran, seperti bermain peranan, teknik pemetaan otak (*mind-mapping techniques* – Tony Buzan), mempercepat proses membaca (*reading speed*), belajar sambil bekerja atau bekerja sambil belajar (*kejar*), kerjakan sendiri (*do-it-yourself*), belajar dengan menyenangkan, dan sebagainya.

Dapatlah disimpulkan, bahwa PKH yang dijalankan dengan sungguh-sungguh akan mempersiapkan peserta didik berkembang menjadi manusia yang mampu 'mengidentifikasi atau mengenali masalah, merumuskan masalah itu secara rinci dan tersurat, serta memecahkan masalah-masalah demi kemaslahatan masyarakat'. Pendek kata, peserta didik akan menjadi penemu masalah (*problem-finders*) dan pemecah masalah (*problem-solvers*) yang mempunyai mata pencaharian yang layak, penduduk yang dalam keadaan saling tergantung (*interdependensi*) dengan sesama manusia dapat diandalkan untuk pembaharuan dan pembangunan negara-bangsa.

PENUTUP

Tulisan tentang 'Kepemimpinan, Kreativitas dan Kecakapan Hidup' ini diakhiri dengan cara yang tidak konvensional atau biasa. Ditutup dengan dua buah kutipan dalam bahasa Inggris berjudul (1) *The Ten Polarities of the Creative Personality*, dan (2) *The creative teacher . . .*. Keduanya memang dengan sengaja tidak diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, karena diharapkan diharapkan dapat memotivasi memahami bagian penutup ini.

The Ten Polarities of the Creative Personality:

1. Creative individuals have a great deal of physical energy, yet they are often quiet and at rest.
2. Creative individuals tend to be "smart" (in the traditional sense of knowing things) but also can appear to be quite naïve.
3. Creative people can appear quite playful and undisciplined, but also can be exceptionally hard-working and responsible.
4. Creative people can alternate between imagination and "flights of fantasy" on the one hand and a very "down-to-earth", concrete sense of reality.
5. Creative people seem to harbor opposite tendencies to introversion and extraversion.

6. Creative individuals are both very humble and proud of their achievements at the same time.
7. Creative persons tend to escape the typical "masculine" and "feminine" gender stereotyping.
8. Creative people are thought to be rebellious and independent, yet they cannot create absent the knowledge, rules, conventions of their cultures. They have internalized the values of their domains as well as maintained their instinct for questioning the "givens" and assumptions of their domains.
9. Creative individuals are both passionate about their work as well as extremely objective about it.
10. The openness and sensitivity of creative persons exposes them to a great deal of pain and suffering as well as enjoyment.

"*The creative teacher . . .*" dijadikan benar-benar penutup, karena serentak menyinggung dan mengenai guru sebagai pemimpin, guru sebagai manusia yang kreatif, dan guru yang perlu mengembangkan kecakapan hidup di dalam diri peserta didik, agar mereka tumbuh-kembang menjadi manusia yang berguna bukan hanya bagi dirinya sendiri akan tetapi juga bagi sesama manusia. Guru yang kreatif melaksanakan 12 (duabelas) kegiatan penting sebagaimana dicantumkan di bawah ini.

The creative teacher . . .

1. Provides for self-initiated learning.
2. Sets up non-authoritarian learning environments.
3. Encourages pupils to overlearn.
4. Encourages creative thought processes.
5. Defers judgment.
6. Promotes intellectual flexibility.
7. Encourages self-evaluation of individual progress and achievement.
8. Helps the student become a more sensitive person.
9. Knows how to make use of the question.
10. Provides opportunities for students to manipulate materials, ideas, concepts, tools, and structures.
11. Assists the student in coping with frustration and failure.
12. Urges pupils to consider problems as wholes.

DAFTAR PUSTAKA

- Birch, P., & Clegg, B. (1996). *Business creativity: Berpikir kreatif dalam berbisnis*. (D. Heru Sutrisno, Penerjemah). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. (2003). *Head first: 10 cara memanfaatkan 99% dari kehebatan otak anda yang selama ini belum pernah anda gunakan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Broling, C. (2004). Dikutip dalam *Pedoman penyelenggaraan program kecakapan hidup (life skills) pendidikan nonformal*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda, Departemen Pendidikan Nasional.
- BP7. (1988). *Buku I Bahan penataran pedoman penghayatan dan pengamalan Pancasila*, Jakarta: BP7.
- Confucius, (1998). *The analects of*. Dalam buku Krause, D. G., *The way of the leader; Kiat sang pemimpin*; M. Samosir, Penerjemah). Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Covey, S. R. (1989). *The seven habits of highly effective people*. New York: Simon & Schuster.
- _____. *The 8th habit; Melampaui efektivitas, menggapai keagungan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper/Collins.
- Delors, Jacques (Chairman). (1999). *International commission on education for the twenty-first century*. Report to UNESCO: "Learning: the treasure within". (W.P. Napitupulu, Penerjemah) "Belajar: Harta karun di dalamnya". Jakarta: Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO.
- Dryden, G., & Vos, J. (1999). *Learning revolution to change the way the world learns*. New Zealand: The Learning Web.
- Ditjen PLSP. (2004). *Pedoman penyelenggaraan program kecakapan hidup (life skills) pendidikan nonformal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Goleman, Daniel. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ?* New York: Bantam Books.
- Goman, & Kinsey, C. (2003). *Creativity in bussiness: Mengubah gagasan menjadi keuntungan*. (Boni F. Syndyarta, Penerjemah, Otok S. Pamudji: Penyunting). Jakarta: Penerbit PPM.
- Hersey, P., & Blanchard, K. (1988). *Management of organizational behavior*. Singapore: Prentice-Hall, Inc.
- Houtz, J. C. (2001). *A handout: Professor of educational psychology*. Fordham University School of Education, Fall.
- Koestler, A. (1966). *The act of creation*. London: Pan Books.
- Krause, D. G. (1998). *The way of the leader, Kiat sang pemimpin*. (M. Samosir, Penerjemah). Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Mullins, L. J. (1999). *Management and organizational behaviour*. London: Prentice-Hall.
- Napitupulu, W. P. (1967). *Dimensi-dimensi pendidikan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- _____. (2001). *Universitas yang kudambakan*. Jakarta: Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO.
- _____. (2003). *Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika, (dalam Agar semua menjadi baru*. (Ied Veda Sitepu, Penyunting). Refleksi 50 Tahun UKI. Jakarta: Universitas Kristen Indonesia Press.
- Peace Corps. (2001). *Life skills manual*. Washington, DC
- Petty, G. (2002). *How to be better at ...creativity. Memaksimalkan potensi kreatif*. (Hari Wahyudi, Penerjemah). Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Pinotti, M. V. (2001). *Life skills approach to child and adolescent healthy human development*. Washington DC: Pan American Health Organization.
- Tim Penyusun. (1988). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Timpe, D. (1998). *Seri ilmu dan seni manajemen bisnis: Kepemimpinan*. (M. Samosir, Penerjemah). Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

KETERANGAN PENULIS

Prof. Em. W. P. Napitupulu, Ed.D, Profesor Emeritus, mantan Direktur Jenderal Pendidikan Luar Sekolah, menjadi pembicara dan nara sumber dalam berbagai seminar/ lokakarya di dalam dan luar negeri, penulis dan penerjemah berbagai buku di bidang pendidikan, saat ini sebagai Dosen UKI, UNJ, UNKRIS, dan Univ. Pancasila; Konsultan 'Education for All', DEPDIKNAS; anggota Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia (AIPI).