



BERPIKIR KREATIF DALAM PENGAMBILAN KEPUTUSAN

Heri Rohayuningsih

Guru Sejarah pada SMAN 12 Semarang

Eko Handoyo

Dosen Jurusan PKn FIS UNNES

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima Mei 2015

Disetujui Juni 2015

Dipublikasikan Juni 2015

Keyword :

Decision Making, Creative Thinking

Abstrak

Setiap orang selalu dihadapkan pada pilihan untuk mengambil keputusan. Untuk dapat mengambil keputusan yang tepat, setiap orang harus tahu langkah-langkah. Makalah ini menyajikan langkah-langkah pengambilan keputusan dan pentingnya berpikir kreatif dalam pengambilan keputusan. Berpikir kreatif akan membantu pengambil keputusan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pemecahan masalah dan hasil pengambilan keputusan dibuat. Berkaitan dengan proses pengambilan keputusan, berpikir kreatif diperlukan, terutama dalam mengidentifikasi masalah dan mengembangkan solusi alternatif.

Abstrac

Everyone is always faced with the choice to take a decision. To be able to take the right decisions, every person should know the steps. This paper presents what the decision-making steps and what is the importance of creative thinking in decision making. Creative thinking will help decision makers to improve the quality and effectiveness of problem solving and decision making results were made. In relation to the process of decision making, creative thinking is needed, especially in identifying problems and develop alternative solutions.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

* Alamat korespondensi

- email: yayukrohayuningsih@gmail.com

- email: eko.handoyo@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Ada dua hal penting yang selalu dihadapi manusia dalam hidupnya, yaitu masalah dan pengambilan keputusan. Menurut kamus bahasa, masalah adalah

sesuatu yang harus diselesaikan, sedangkan keputusan adalah segala putusan yang telah ditetapkan. Setiap orang memiliki masalah yang harus diputuskan dalam hidupnya (Weiss and Weiss 2009; Pownall 2012).

Adanya masalah mendorong kreativitas manusia dalam hidupnya, namun jika dengan munculnya masalah tersebut manusia tidak mampu mengatasinya, hidupnya akan penuh dengan ketegangan. Ketegangan merupakan hal yang biasa bagi manusia; namun hal itu menjadi tidak biasa ketika ia selaluhadir dalam diri manusia dan manusia tersebut selalu tidak mampu melewatinya dengan baik.

Untuk memperkecil kemungkinan manusia dilanda masalah yang tidak mampu diselesaikannya, manusia harus memahami dan terampil dalam mengambil keputusan guna memecahkan masalah yang dihadapi. Salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan tersebut adalah berpikir kreatif.

Proses Pengambilan Keputusan

Pada hakiktnya, pengambilan keputusan adalah suatu pendekatan yang sistematis terhadap hakikat suatu masalah, pengumpulan fakta-fakta dan data, penentuan yang matang dari alternatif yang dihadapi dan mengambil tindakan yang menurut perhitungan merupakan tindakan yang paling tepat (Siagian 1986).

Pengambilan keputusan merupakan suatu proses yang digunakan untuk memilih suatu tindakan sebagai cara pemecahan masalah (Stoner 1990; Abdul Mukhyi 2008).

Dalam buku berjudul “Sistem Informasi untuk Pengambilan Keputusan”, Siagian (1986) menyatakan bahwa mengambil keputusan berarti memecahkan masalah. Keterampilan dalam memecahkan masalah menduduki peringkat pertama dalam suatu organisasi (Sujak, 1990).

Dari berbagai konsep di atas, dapat

disimpulkan dalam kalimat yang sederhana bahwa pengambilan keputusan adalah proses mengidentifikasi masalah dan kesempatan, kemudian memecahkannya.

Jika ditelusuri lebih lanjut, kegiatan pemecahan masalah bukan merupakan kegiatan satu-satunya dalam proses pengambilan keputusan, tetapi bisa dipahami oleh nalar bahwa kegiatan pemecahan masalah merupakan inti dari proses pengambilan keputusan. Selain pemecahan masalah atau sebelum sampai pada kegiatan pemecahan masalah, proses pengambilan keputusan selalu terkait dengan kegiatan yang menyangkut pengenalan, perumusan dan diagnosis masalah serta pencarian pemecahan-pemecahan alternatif. Dalam kaitannya dengan proses ini, pengambil keputusan juga dihadapkan pada kegiatan mengevaluasi, memilih diantara pemecahan-pemecahan alternatif dan kegiatan implementasi pemecahan masalah yang telah dipilih.

Dalam suatu organisasi, pengambil keputusan bukan pekerjaan yang mudah. Memang ada orang-orang tertentu karena keahlian dan pengalamannya mampu mengambil keputusan secara tepat. Bagi para pemula, pekerjaan mengambil keputusan dapat dirasakan sebagai beban yang menghimpitnya. Untuk mengeliminasi kesulitan-kesulitan dalam mengambil keputusan, para ahli menemukan berbagai model dalam proses pengambilan keputusan (pemecahan masalah).

Siagian (1986) mengungkapkan delapan langkah pengambilan keputusan, yaitu: (1) definisi masalah, (2) pengumpulan data, (3) analisis data, (4) penentuan alternatif, (5) pemilihan alternatif yang

terbaik, (6) putusan, (7) implementasikan dan monitor hasil, dan (8) evaluasi.

Sujak (1990) memperkenalkan proses pengambilan keputusan normatif yang meliputi tujuh tahap, yaitu: (1) mengklarifikasi dan mendefinisikan problem, (2) mengembangkan kriteria pemecahan masalah yang baik, (3) mengembangkan alternatif, (4) membandingkan alternatif dengan kriteria, (5) pemilihan alternatif pemecahan, (6) implementasi keputusan, dan (7) monitoring keputusan dan balikan.

Stoner (1990) mengidentifikasi empat langkah dalam proses pemecahan masalah rasional, yaitu: (1) selidiki situasi, (2) kembangkan alternatif, (3) evaluasi alternatif dan pilih yang terbaik, (4) laksanakan dan adakan tindak lanjut.

Dalam mengelaborasi langkah pengambilan keputusan, Simon (1977) (dalam Turpin and Marais 2004) mengemukakan 4 tahap model rasional pengambilan keputusan yang disebut IDCR, yaitu (1) Intelligence, yakni menemukan kesempatan untuk membuat keputusan, (2) Design, meliputi kegiatan menciptakan, mengembangkan, dan menganalisis kemungkinan sejumlah tindakan, (3) Choice, yakni memilih tindakan tertentu dari alternatif yang tersedia, (4) Review, yakni menilai pilihan masa lalu.

Gibson, dkk (1992) menemukan tujuh tahap dalam proses pengambilan keputusan yang meliputi: (1) menetapkan tujuan dan sasaran khusus dan mengukur hasilnya, (2) mengidentifikasi persoalan, (3) mengembangkan alternatif, (4) menentukan alternatif, (5) memilih satu alternatif, (6) menerapkan keputusan, (7) mengendalikan dan mengevaluasi.

Pokras (1993) mengemukakan enam langkah proses pemecahan masalah dan mengambil keputusan, yaitu: (1) mengenali masalah, (2) menamai masalah, (3) menganalisis penyebab masalah, (4) menjajaki pilihan pemecahan masalah, (5) mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah, (6) menciptakan dan mengikuti rencana tindakan untuk menyelesaikan masalah.

Dari semua model pengambilan keputusan di atas, tidak ada satupun yang mengabaikan pentingnya perumusan masalah. Tampaknya semua menyadari bahwa masalah merupakan hal yang sesungguhnya harus ditemukan yang paling awal, sebelum dikembangkan berbagai alternatif pemecahan. Pengembangan alternatif pemecahan dan juga mengambil salah satu darinya, yang dinilai paling memungkinkan untuk dilaksanakan tidak akan berhasil dicapai tanpa dibarengi oleh kemampuan mengenali dan merumuskan masalah secara tepat.

Untuk lebih memudahkan pemahaman mengenai model pengambilan keputusan, akan diuraikan salah satu dari model-model di atas, yakni model yang dikemukakan oleh Gibson, dkk (1992). Pemilihan model tersebut hanya untuk kepentingan praktis saja, tanpa didasarkan pandangan bahwa model Gibson tersebut yang paling baik.

Pertama, menentukan tujuan dan sasaran khusus dan mengukur hasilnya. Organisasi memerlukan tujuan dan sasaran dalam setiap bidang dimana hasil karya mempengaruhi efektivitas organisasi. Jika tujuan dan sasaran ditetapkan secara memadai, maka ia akan menentukan hasil yang harus dicapai dan ukuran yang

digunakan untuk mewujudkan tujuan dan sasaran tersebut.

Kedua, mengidentifikasi persoalan. Sebuah syarat yang penting bagi keputusan adalah persoalan. Jika tidak ada persoalan, maka tidak perlu keputusan (Gibson, dkk. 1992). Pentingnya persoalan atau masalah bagi organisasi diukur dengan perbedaan antara level hasil karya yang telah diuraikan dalam tujuan dan sasaran dengan tingkat hasil karya yang dicapai.

Ketiga, mengembangkan alternatif. Sebelum mengambil keputusan, harus dikembangkan beberapa alternatif yang dapat dilaksanakan dan harus dipertimbangkan konsekuensi yang mungkin dari tiap-tiap alternatif. Ini merupakan proses pencarian yang melelahkan dimana lingkungan internal dan eksternal yang relevan dari organisasi diperiksa untuk memberikan informasi yang dapat dikembangkan menjadi alternatif yang mungkin.

Keempat, mengevaluasi alternatif. Setelah alternatif dikembangkan, maka alternatif tersebut harus dievaluasi dan dibandingkan. Alternatif yang akan dipilih paling tidak didasarkan pada dua hal, yaitu: (1) memberikan hasil yang paling menguntungkan, (2) paling kecil kerugiannya.

Kelima, memilih alternatif. Tujuan memilih alternatif adalah memecahkan persoalan supaya dapat mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Memilih alternatif bukanlah pekerjaan yang mudah. Oleh karena itu didasari bahwa dalam kebanyakan pengambilan keputusan, pemecahan yang optimal seringkali tidak mungkin. Hal ini disebabkan karena pengambilan keputusan tidak mungkin

mengetahui semua alternatif yang ada, konsekuensi masing-masing, dan probabilitas terjadinya.

Keenam, melaksanakan keputusan. Setelah memilih alternatif, aktivitas selanjutnya adalah melaksanakan secara efektif keputusan tersebut. Bisa jadi bahwa keputusan yang baik dapat menjadi jelek karena pelaksanaannya kurang baik. Oleh karena itu dalam tahap ini, semua anggota organisasi harus disiapkan untuk melaksanakan keputusan tersebut dan dapat dipastikan bahwa semuanya merasa terlibat.

Ketujuh, pengendalian dan evaluasi. Manajemen yang efektif meliputi pula pengukuran berkala mengenai hasil nyata yang benar-benar dicapai. Hasil nyata dibandingkan dengan hasil yang direncanakan. Jika ternyata terdapat penyimpangan, harus diadakan perubahan baik dalam hal pemecahan yang dipilih, pelaksanaannya maupun dalam sasaran semula. Sistem pengendalian dan evaluasi tertentu perlu untuk menjamin bahwa hasil nyata konsisten dengan hasil yang direncanakan pada waktu keputusan diambil.

Pentingnya Berpikir Kreatif dalam Pengambilan Keputusan

Manusia, apakah ia dalam keadaan menyendiri ataupun dalam situasi sosial, tidak pernah terlepas dari kegiatan berpikir. Rene de Descartes bahkan dengan sinis mengatakan: "cogito ergo sum", artinya, saya berpikir, karena itu saya ada (Suzuki 2012). Ini sama artinya dalam penalaran negatif dinyatakan bahwa manusia yang tidak pernah berpikir berarti ia tidak pernah ada. Hal ini selaras juga dengan apa yang dikatakan Ralph Waldo Emerson, bahwa

“seorang manusia adalah apa yang dipikirkannya sepanjang hari” (Mortensen 2011).

Apa berpikir itu? Ada yang mengatakan bahwa berpikir adalah proses asosiasi. Yang lain mengatakan bahwa berpikir adalah suatu proses penguatan hubungan antara stimulus dan respons. Yang lainnya lagi mengartikan berpikir sebagai suatu kegiatan psikis untuk mencari hubungan antara dua objek atau lebih.

Umumnya orang berpikir ketika ia menghadapi masalah atau persoalan. Dalam konteks ini, tujuan berpikir adalah memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian, berpikir adalah suatu aktivitas psikis yang intensional, dimana dalam upaya memecahkan masalah tersebut, orang menghubungkan suatu hal (objek) dengan hal (objek) lainnya (Walgito 1994).

Kreativitas merupakan sesuatu yang terjadi ketika kita mampu mengatur pikiran kita sedemikian rupa yang siap mengarah pada pemahaman yang berbeda dan lebih baik dari subjek atau situasi yang sedang kita pertimbangkan (Proctor 2005). Kreativitas berkaitan dengan bagaimana kita membayangkan sesuatu hal atau melakukan imajinasi. Manusia selalu bertindak, merasakan, dan bekerja menurut apa yang dia bayangkan tentang diri dan lingkungannya (Heartsill 2008).

Berpikir kreatif adalah berpikir yang memungkinkan seseorang dapat menerapkan imajinasi dalam membangkitkan ide-ide, pertanyaan, hipotesis serta menguji berbagai alternatif dan mengevaluasinya sehingga menjadi produk final (Kampylis and Eleni Berki 2014). Berpikir kreatif ini dipandang penting, karena menurut IBE

UNESCO (2013), kita hidup di dalam dunia yang memerlukan cara berpikir kreatif agar dapat memecahkan masalah yang berkembang dengan cepat dan kompleks.

Berpikir kreatif berhubungan dengan tindakan mengimpresi sebuah masalah (problem) secara mendalam ke dalam pikiran kita. Masalah tersebut divisualisasi dengan jelas, selanjutnya kita merenungkan atau membayangkannya. Aktivitas tersebut semuanya ditujukan untuk memperoleh sebuah ide atau konsep baru. Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang dapat memecahkan masalah tertentu dengan cara orisinal dan bermanfaat (Winardi 1991).

Berpikir kreatif berbeda dengan berpikir analitis. Cara berpikir kreatif bersifat imajinatif dan tidak dapat diramalkan. Berpikir kreatif juga bercorak divergen dan lateral. Berbeda dengan cara berpikir kreatif, berpikir analitis bersifat logis, dapat diramalkan, konvergen dan vertikal.

Dalam berpikir kreatif terdapat empat langkah yang dilaluinya, yaitu: saturasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Winardi 1991). Pertama, saturasi adalah upaya pengumpulan fakta-fakta, data dan sensasi-sensasi yang dimanfaatkan oleh pikiran kita sebagai bahan mentah dalam memproduksi ide-ide baru. Kedua, inkubasi adalah proses yang berlangsung tanpa adanya suatu upaya yang dilaksanakan secara sadar. Dalam tahap ini pikiran di bawah sadar menyortir aneka macam potongan informasi. Informasi yang tak terhitung banyaknya tersebut dikombinasikan. Ketiga, iluminasi berkaitan dengan fase *flash on genius* atau ilham yang muncul secara kilat yang seringkali terlihat setelah periode inkubasi berlangsung lama. Keempat, verifikasi sebagai langkah

terakhir mengahrauskan adanya evaluasi dan verifikasi pemecahan yang diajukan sehubungan dengan fakta-fakta yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan.

Dalam kaitannya dengan proses pengambilan keputusan, Osborn memperkenalkan tiga fase utama dalam pemecahan masalah secara kreatif. Pertama, fase penemuan fakta. Fase penemuan fakta meliputi pendefinisian masalah, pengumpulan dan analisis data yang relevan. Kedua, fase penemuan ide. Fase ini meliputi pengumpulan ide secara tentatif, kemudian mengembangkan ide-ide tersebut dengan memodifikasi dan mengkombinasi serta menambah atau mencari informasi lain jika perlu. Penemuan ide-ide dapat diperoleh dengan mengikuti dua prinsip, yaitu: (1) menggunakan kemampuan untuk meninjau masalah dari perkiraan yang berlainan, (2) kuantitas akan menghasilkan kualitas. Ketiga, fase penemuan pemecahan. Fase tersebut meliputi: pengujian pemecahan secara tentatif melalui pengujian, pengabdian, dan penerapan jalan pemecahan yang telah ditetapkan oleh personil yang terlibat dalam usaha pemecahan masalah. Fase ini juga melibatkan suatu judgement (pembuatan perkiraan). Analisis, dan kritik. Setiap ide-ide pemecahan diuji dan dikritik serta dipertimbangkan kemungkinan efektivitasnya terhadap masalah yang dihadapi (Sujak 1990).

Dari paparan sebelumnya sudah dijelaskan konsep pengambilan keputusan dan berpikir kreatif. Berkaitan dengan hal ini, pertanyaan yang muncul adalah adakah hubungan antara berpikir kreatif dan pengambilan keputusan. Berpikir kreatif

sebagai proses aktif merupakan variabel bebas yang memengaruhi proses pengambilan keputusan sebagai variabel terikat. Menurut Evans (1994), berpikir kreatif akan membantu orang untuk meningkatkan kualitas dan keefektifan pemecahan masalah dan hasil pengambilan keputusan yang dibuat. Dalam kaitannya dengan proses pengambilan keputusan, berpikir kreatif sangat dibutuhkan terutama dalam mengidentifikasi persoalan (masalah) dan mengembangkan alternatif pemecahan.

Identifikasi persoalan baik dalam hal mengenali masalah maupun dalam menganalisis akar penyebab masalah memerlukan orang-orang yang memiliki kepekaan tinggi terhadap masalah, tidak pernah cepat puas, memiliki kelancaran ide, fleksibel, memiliki daya khayal (imajinasi) yang tinggi, memiliki sifat ingin tahu yang besar, menyukai hal-hal baru, keberanian mengambil resiko, gigih dalam memperjuangkan sesuatu, dan memiliki kemampuan asosiasi yang sangat tinggi. Para kreator inilah yang dipandang mampu untuk tidak saja mengidentifikasi persoalan, tetapi juga dalam mengembangkan alternatif pemecahan dikarenakan kemampuan berpikirnya tersebut.

Jika ternyata dalam penerapan dan pelaksanaan keputusan tidak tepat atau gagal dalam pelaksanaannya, masih tersedia ide, gagasan atau cara pemecahan lain yang dihasilkan oleh para pemimpin, manajer atau anggota organisasi lainnya dalam pertemuan kreatif mereka. Disinilah letak pentingnya berpikir kreatif dalam mengambil keputusan. Artinya, melalui pemikiran yang kreatif, segala kemungkinan akan keberhasilan maupun kegagalan suatu keputusan sudah

disiapkan sebelumnya. Para pemimpin, manajer, dan seluruh anggota organisasi tidak cepat puas dan bangga atas hasil karya mereka jika berhasil dan sebaliknya mereka tidak mudah putus asa, lemah dan tegang ketika akhirnya usaha mereka gagal. Hal ini karena pemikir kreatif sadar bahwa kegagalan merupakan keberhasilan yang tertunda.

PENUTUP

Proses pengambilan keputusan dalam suatu kelompok atau organisasi bukan hanya monopoli para pemimpin atau manajer meskipun merekalah yang pada tingkatan tertinggi merupakan *decision maker*. Oleh karena proses tersebut menyangkut upaya identifikasi masalah sampai dengan penilaian hasil (keputusan) yang telah dicapai, maka para pemimpin atau manajer tidak bisa mengabaikan peran anggota organisasi atau bawahannya.

Dalam rangka untuk memperoleh kepuasan yang baik, yakni besar manfaatnya dan kecil kerugiannya, dalam organisasi tersebut harus dikembangkan berpikir kreatif dikalangan anggota organisasi. Berpikir kreatif ini diperlukan terutama ketika para pengambil keputusan sedang mengidentifikasi masalah dan mengembangkan alternatif pemecahan. Dengan berpikir kreatif, diharapkan resiko kegagalan dapat diminimalisasi dan kalau ternyata menemui kegagalan, diorganisasi tersebut masih tersedia ide, gagasan, dan cara pemecahan lain untuk diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mukhyi, Mohammad. 2008. *Teori Pengambilan Keputusan*. Bahan Ajar tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Evans, James R. 1994. *Berpikir Kreatif Dalam Pengambilan Keputusan dan Manajemen*. Terjemahan Bosco Carvallo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gibson, dkk. 1992. *Organisasi dan Manajemen Perilaku, Struktur dan Proses*. Terjemahan Djoerban Wahid. Jakarta: Erlangga.
- Heartsill, W. 2008. *The Miracle of Positif Thinking Mukjizat Berpikir Positif*. Yogyakarta: Quills Book Publisher.
- IBE UNESCO. 2013. *Guiding Principles for Learning in the Twenty-first Century*. UNESCO.
- Kampylis, Panagiotis and Eleni Berki. 2014. *Nurturing Creative Thinking*. Belle France: UNESCO.
- Mortensen, Kurt W. 2011. *Persuasion IQ 10 Keterampilan Kunci Kesuksesan*. Terjemahan Indrawati Susilo. Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta.
- Pownall, Ian. 2012. *Efective Management Decision Making An Introduction*. Ventus Publishing ApS.
- Pokras, Sandy. 1993. *Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan yang Sistematis*. Terjemahan Lydia. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Proctor, Toni. 2005. *Creative Problem Solving for Managers Developing Skills for Decision Making and*

- Innovation*. London and New York: Routledge Taylor and Francis Group.
- Siagian, Sondang P. 1986. *Sistem Informasi untuk pengambilan keputusan*. Jakarta: Gunung Agung.
- Stoner, James A.F. 1990. *Manajemen Jilid 1*. Terjemahan Alfonsus Sirait. Jakarta: Erlangga.
- Sujak, Abi. 1990. *Kepemimpinan Manajer*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suzuki, Fumitaka. 2012. "The Cogito Proposition of Descartes and Characteristics of His Ego Theory". In Bulletin of Aichi University of Education, 61 (Humanities and Social Sciences) March 2012, pp. 73-80.
- Turpin, RS and Marais MA. 2004. "Decision Making: Theory and Practice". In ORiON Volume 20 (2) pp. 143-160.
- Walgito, Bimo. 1994. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Weiss, Jie W. and David J. Weiss. 2009. *A Science of Decision Making: The Legacy of Ward Edwards*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Winardi. 1991. *Kreativitas dan Teknik-teknik Pemikiran Kreatif dalam Bidang Manajemen*. Bandung: citra Aditya Bakti.