

PENGARUH KURSUS PEMBINA PRAMUKA MAHIR TERHADAP KREATIVITAS DAN KINERJA PEMBINA PRAMUKA

Oleh:

DWI RIWAYAT SUSIANA

IKIP Widya Darma

Abstrak: Masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia yang ada di Gugusdepan adalah fokus perhatian yang dikembangkan oleh Gerakan Pramuka saat ini. Salah satu strategi untuk mencapai tujuan ideal itu adalah meningkatkan kemampuan Pembina Pramuka melalui berbagai alternatif yang membutuhkan sejumlah perencanaan yang secara sistematis diharapkan dapat memberikan manfaat optimal bagi pemberdayaan Gugus depan secara keseluruhan. Unsur-unsur lainnya adalah Mengingat sasaran program ini dari segi usia termasuk orang dewasa, karakteristik orang dewasa dan implikasinya harus dipertimbangkan. Beberapa karakteristik yang bisa disebut, misalnya mandiri (*self – direced*), memiliki banyak pengalaman, kesiapan untuk belajar serta berorientasi pada pemecahan masalah (*problem centerd*). Berkat dari pengalaman-pengalaman hidupnya, orang dewasa memiliki makna (*model of*), yaitu suatu sistem pengetahuan yang memungkinkan para subyek melihat Gugusdepan dengan cara yang khas. Selain itu orang dewasa juga perlu dibekali sistem nilai (*model for*) yang memaksa para subyek mengambil sikap terhadap Gugusdepan di lingkungan sosialnya menurut sistem makna yang dianutnya. Bekal pengetahuan dan norma-norma yang tersedia pada *model of* maupun *model for*, perlu dibantu agar sinkron dengan tujuan pembinaan yang ada. Kreativitas dan kinerja yang bagus dari pribadi yang mandiri seorang Pembina Pramuka merupakan suatu langkah refleksi yang akan menolong para Pembina Pramuka yang peduli untuk mewujudkan semangat baru, motivasi baru, dan akhirnya membuat langkah baru untuk mewujudkan suatu kenyataan bagi Gugusdepan dan peserta didik anggota Gerakan Pramuka.

Kata kunci: Kreativitas, Kinerja, Motivasi, karakteristik, refleksi.

PENDAHULUAN

Globalisasi membawa tuntutan pembaharuan dan revisionisme, terutama di bidang ideologi yang merupakan suatu proses kecenderungan saat ini dan masa yang akan datang. Proses yang demikian akan terjadi semakin kompleks dengan keberadaan industrialisasi yang dapat mempengaruhi jiwa individualisme dan materialisme. Nilai kebersamaan berangsur-angsur surut dan sebagian masyarakat dapat terbawa pada kehidupan elitisme dengan gaya hidup konsumtif yang dapat menimbulkan kesenjangan dan ketegangan sosial. Hal ini akan dapat mempengaruhi jati diri bangsa ini juga.

Strategi memperkuat Gerakan Pramuka sebagai komponen Pendidikan Bangsa telah memiliki ciri-ciri: (a) *An Education* yaitu proses pendidikan sepanjang hayat, pendidikan berkelanjutan yang bersifat kemandirian, dukungan responsif, memiliki komitmen, pengembangan individual, pengembangan kelompok, dan agen pendidikan; (b) *Movement* yaitu bahwa kepanduan itu bersifat dinamis, evolusi, bertujuan, terorganisasi, terstruktur, fleksibel, dan adaptasi; dan (c) *The Scout Method* berupa pendidikan mandiri, progresif, tersistem, berfungsi sebagai pendidikan, dan berampak.

Problem yang sedang dihadapi Gerakan Pramuka saat ini adalah disebabkan oleh (1) sistem kurang berjalan; (2) pemahaman kepramukaan yang kurang; (3) kualitas Pembina dan peserta didik rendah; (4) kurikulum usang; (5) sarana dan prasarana tidak memadai; (6) eksternal Gerakan Pramuka kurang peduli; dan (7) tidak mengikuti tren masyarakat.

Pembina Pramuka mempunyai kewajiban membina, dan mendidik peserta didik untuk menjadi manusia dan warga Negara Indonesia yang berkepribadian dan berwatak luhur, cerdas, cakap, tangkas, terampil, rajin, sehat jasmani dan rohani, ber-Pancasila setia dan patuh terhadap NKRI, yang berpikir dan bertindak atas landasan-landasan manusia sosialis, sehingga anak-anak dan pemuda Indonesia menjadi kader pembangunan yang cakap, bersemangat, serta memiliki rasa kreativitas yang tinggi. Bukan memperkuat budaya *Hipocritedi* atau munafik (Mughtar Lubis), suka menerabas (Koentjaraningrat), suka mengamuk (Budi Darma), dan malas (S. Hussin Alatas), dalam Suyatno (2008).

Sebagai usaha memenuhi kebutuhan Pembina Pramuka untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, diperlukan strategi untuk memperkuat Gerakan Pramuka sebagai Komponen Pendidikan Bangsa berupa : strategi Hukum dan Norma, strategi fungsi

dan Kemanfaatan, strategi Penguatan Citra, strategi Kurikulum, dan strategi Kualitas Pendidikan.

Kreativitas yang tinggi bagi para Pembina Pramuka sangat diperlukan dalam mewadahi ragam budaya dan faktor ekonomi yang berbeda, serta daya tangkap dan segi psikologis yang berbeda pula dari masing-masing peserta didik dalam Gerakan Pramuka. Peranan Pembina Pramuka sangat berarti dan akan mendukung dalam setiap kegiatan. Menjadi konsultan yang baik dan memiliki daya dukung yang tinggi terhadap Gerakan Pramuka sebagaimana Motto dari Gerakan Pramuka itu sendiri yaitu : “Satyaku kudarmakan – Darmaku kubaktikan” artinya bahwa setiap anggota Pramuka akan selalu ingat untuk mendarmakan Satya atau janji berupa “Tri Satya” dan berbakti sebagaimana Darma berupa ketentuan Moral yang disebut “Dasa Darma”. Di samping itu pula khususnya bagi Pembina Pramuka akan selalu tetap berpedoman pada semboyan “Ikhlas Bhakti Bina Bangsa Ber Budi Bawa Laksana” yang artinya agar dapatnya selalu ikhlas berbakti dalam membina kader bangsa ini tanpa memandang suku bangsa ataupun ras dan golongan, berbekal budi pekerti yang tinggi untuk mengantar atau membawa peserta didik ke dalam kehidupan nyata.

KAJIAN PUSTAKA

Kreativitas

Kreativitas oleh para ahli didefinisikan berbeda bergantung dari sudut pandang masing-masing. Kreativitas secara operasional dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran dan orijinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi dan merinci suatu gagasan.

Sebagai proses pemunculan hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik dan berinteraksi dengan individu lain, pengalaman keadaan hidupnya. Kreativitas ini dapat diwujudkan dalam suasana kebersamaan dan terjadi apabila relasi antar individu oleh hubungan yang bermakna.

Kreativitas merupakan fleksibilitas proses berfikir yang secara natural terdapat pada semua manusia, dalam arti bahwa semua orang mempunyai potensi untuk menjadi kreatif pada tingkat tertentu. Walaupun banyak sekali pendapat dan pendekatan tentang definisi kreativitas sebagai proses, produk, kemampuan dasar, atau skill. Namun semuanya menunjuk pada suatu pemaknaan yang hamper sama yaitu suatu proses mental

berpikir atau intelektual untuk menghasilkan sesuatu yang baru, inovatif, unik, dan berguna.

Struktur Intelek

Jenis berpikir yang paling erat kaitannya dengan kreativitas adalah kemampuan berpikir diverjen (*divergent thinking*) yang membuat seseorang berpotensi jika seseorang ingin melakukan aktivitas atau memecahkan masalah secara kreatif. Ada 4 kemampuan berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna, yaitu : (a) Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan yang banyak; (b) Kelenturan berpikir (*flexibility*) merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang terdiri dari katagori-katagori yang berbeda-beda atau memandang suatu masalah dari berbagai sudut pandang; (c) Orijinalitas adalah keaslian berpikir (*unusual thinking*) mengenai sesuatu yang belum dipikirkan orang lain atau tidak sama dengan pemikiran orang-orang pada umumnya; dan (d) Elaborasi, yang merupakan kemampuan merinci satu gagasan pokok ke dalam gagasan-gagasan yang lebih kecil (dalam Munandar, 2004; Suharnan, 2005).

Investasi

Untuk menjadi kreatif seseorang harus menghasilkan ide-ide yang relative baru, berguna, dan berkualitas tinggi. Agar kreatif, seseorang perlu bertindak seperti investor yang baik dengan prinsip "*buy low and sell high*". Diibaratkan seperti seseorang yang menghasilkan ide-ide baru, aneh, dan tidak umum tetapi apabila berguna maka orang lain akan menggunakannya, atau seseorang yang menghasilkan ide-ide baru dan bermanfaat berdasarkan ide-ide yang sudah ada, konvensional atau kuno, merupakan suatu usaha yang tidak mudah dan mengandung resiko. Adapun sumber yang dapat mengembangkan potensi kreatif seseorang menurut teori ini adalah kecerdasan, pengetahuan (formal dan informal), gaya berpikir, kepribadian, motivasi (intrinsik, ekstrinsik, dan motivasi berprestasi), dan peranan lingkungan.

Karakteristik Kepribadian

Ada 6 karakteristik individu yang kreatif, yaitu (a) mempunyai estetika dan standar praktis; (b) sangat baik dalam menemukan masalah; (c) memiliki mobilitas mental; (d) kemauan untuk mengambil resiko; (e) objektif; dan (f) mempunyai motivasi di dalam diri.

Psiko-komponensial

Psiko-komponensial tentang kreativitas adalah untuk memahami secara konseptual-psikologis terhadap fenomena kreativitas yang dipandang kompleks, karena untuk melahirkan gagasan-gagasan orisinal atau baru dan menciptakan karya-karya cipta yang berguna tentunya diperlukan peran-peran tertentu yang dimainkan secara seimbang dan similtas, komponen-komponen ini dapat berasal dari individu sendiri, dapat pula dari lingkungan. Komponen-komponen yang terlibat dalam kreativitas adalah : (a) kemampuan kognitif (penalaran, imajeri, persepsi yang mendalam dan berpikir transformatif); (b) Motivasi (intrinsik, motivasi kompeten, motivasi pertumbuhan, dan ingin tahu); (c) karakteristik kepribadian (kepekaan, gaya kerja, gaya kognitif, dan ketahanan mental; dan (d) lingkungan (demokratis, tantangan, permainan dan humor, serta lingkungan yang tenang dan leluasa). Formulasi tentang interaksi atau peran-peran masing-masing komponen sebagai berikut : $Kr = f (AxBxCxD)$, di mana Kr adalah kreativitas, “f”, “A” adalah kemampuan kognitif, “B” komponen motivasional, “C” karakteristik kepribadian, dan “D” adalah karakteristik lingkungan. Karena ada 4 komponen dan masing-masing ada 4 sub-komponen, maka Suharnan menyebut juga teori ini sebagai formulasi 4 x 4 atau disebut juga “*four-four model of creativivy*”.

Kinerja

Kinerja (prestasi kerja) adalah hasil kerja secara dan kuantitas yang dicapai oleh seseorang pegawai/karyawan dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya Seringkali dijumpai istilah-istilah yang artinya mirip dengan kinerja misalnya *proficiency*, *merit*, dan *productivity*. *Proficiency* mengandung arti yang lebih luas sebab mencakup sekaligus segi-segi *effort*, *job performance*, inisiatif, loyalitas, potensi kepemimpinan, dan moral kerja. Sedangkan *merit* mencakup arti yang lebih umum dari *proficiency*, dan produktivitas kerja adalah perbandingan antara *input* dan *output*. Jadi, pengertian kinerja sifatnya lebih sempit yaitu hanya berkenaan dengan apa yang dihasilkan seseorang dari tingkah laku kerjanya.

Kemampuan (Ability)

Kemampuan seseorang terdiri dari kemampuan potensi (IQ) dan kemampuan *Reality (Knowledge & Skill)*. Seseorang yang memiliki IQ di atas rata-rata dengan pendidikan yang memadai untuk jabatannya dan terampil dalam bekerja, maka ia akan lebih mudah untuk mencapai kinerja yang diharapkan.

Motivasi

Motivasi merupakan kondisi yang menggerakkan diri seseorang untuk mencapai tujuan organisasi dan tujuan kerja. Seseorang yang memiliki motivasi kerja yang tinggi tentunya kinerjanya akan tinggi. Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja adalah kemampuan dan minat/kemauan seseorang, kemampuan dan penerimaan atas penjelasan delegasi tugas dan peran serta tingkat motivasi seseorang. Ciri kepribadian tertentu dari seseorang meliputi aspek stabilitas emosional (*emotional stability*) atau neurotisme, keterbukaan (*ekstraversi*), menyukai pengalaman baru (*openness to experience*), ramah/menyenangkan (*agreeableness*), dan bersikap hati-hati (*conscientiousness*). Lingkungan internal dari organisasi yaitu melibatkan implementasi visi, format pembagian tugas melalui petunjuk kerja serta kerjasama antar sesama.

Kepramukaan

Kepramukaan bukanlah suatu ilmu yang harus dipelajari secara tekun, bukan pula merupakan suatu kumpulan dari ajaran-ajaran dan naskah-naskah buku. *Kepramukaan* adalah suatu permainan yang menyenangkan di alam terbuka, tempat orang dewasa dan anak-anak pergi bersama-sama, mengadakan pengembaraan seperti kakak beradik, membina kesehatan dan kebahagiaan, keterampilan, dan kesediaan memberi pertolongan. *Kepemukaan* sebagai proses pendidikan harus merupakan kegiatan yang dapat dipertanggungjawabkan dan bernilai pendidikan sehingga kegiatannya harus berencana, dipersiapkan, dilaksanakan, dan dapat dinilai dari segi pendidikan dan kejiwaan.

Pembina Pramuka

Pembina Pramuka adalah anggota dewasa dalam Gerakan Pramuka yang ditunjuk untuk menyelenggarakan dan melaksanakan proses pendidikan melalui kegiatan yang kreatif, menarik, menantang, dan mengandung pendidikan. Pembina Pramuka mempunyai kewajiban membina dan mendidik anak-anak dan pemuda Indonesia yang dilakukan di luar lingkungan pendidikan sekolah dan di luar lingkungan pendidikan keluarga. Di samping itu proses pendidikannya harus diselenggarakan dengan jalan kepanduan yang disesuaikan dengan pertumbuhan bangsa dan masyarakat Indonesia Dewasa ini.

Kursus Pembina Pramuka Mahir

Bahwa dalam rangka usaha meningkatkan pendidikan kepramukaan perlu adanya tenaga-tenaga Pembina pramuka mahir yang memadai, baik kualitatif maupun kuantitatif.

Dalam menghadapi perkembangan perlu adanya usaha untuk memperbanyak jumlah Pembina Pramuka Mahir yang bermutu sesuai dengan kebutuhan. Setelah diadakan penelitian, sistem Kursus Pembina Pramuka Mahir yang selama ini dibagi dalam empat jenjang yaitu (1) *Kursus Dasar A*; (2) *Kursus Dasar B*; (3) *Kursus Mahir I*; dan (4) *Kursus Mahir II (Mahir Lengkap)* diganti menjadi dua jenjang, yaitu : *Kursus Mahir Dasar (KMD)* dan *Kursus Mahir Lanjutan (KML)*.

METODE PENELITIAN

Tehnik pengambilan sampel dalam penelitian ini akan dilakukan dengan memilih 30 orang anggota Pramuka yang sudah mengikuti Kursus Pembina Pramuka Mahir, dan 30 orang anggota Pramuka yang belum pernah mengikuti Kursus Pembina Pramuka Mahir pada masing-masing Pangkalan atau setiap jenjang sekolah, sehingga jumlah sampel penelitian sebanyak 60 orang dan dilaksanakan secara acak.

Dalam penelitian ini akan mencoba membuktikan apakah Kursus Pembina Pramuka Mahir yang selama ini dilakukan dapat mempengaruhi kreativitas dan kinerja Pembina Pramuka. Faktor mana yang lebih berpengaruh pada Kursus Pembina Pramuka Mahir. Kreativitas atautkah kinerja, atau bahkan kedua-duanya sama-sama kuat dan saling berpengaruh, atau bahkan sebaliknya keduanya tidak ada pengaruhnya.

Variabel dalam penelitian ini ada 4 (empat) macam, yaitu :

1. Variabel Tergantung
 - a. Kreativitas (Y1)
 - b. Kinerja (Y2)
2. Variabel Bebas
 - Status Pembina :
 - a. Belum pernah kursus (X1)
 - b. Sudah pernah kursus (X2)

Variabel pada penelitian ini adalah X1 dan X2 sebagai variabel bebas yang meliputi X1 adalah status Pembina Pramuka yang sudah pernah mengikuti kursus Pembina Pramuka Mahir baik tingkat Dasar maupun tingkat Lanjutan. X2 adalah status Pembina Pramuka yang belum pernah mengikuti kursus Pembina Pramuka Mahir sama sekali.

Variabel tergantung pada penelitian ini adalah Y1 yaitu Kreativitas Pembina Pramuka pada masing-masing golongan baik golongan Siaga (usia 7 – 10 tahun), golongan

Penggalang (11 - 15 tahun), dan golongan Penegak (16 – 20 tahun). Sedangkan Y2 adalah Kinerja Pembina Pramuka.

Sebagai dasar sampel dan pelaksanaannya dengan memberikan alat ukur berupa Skala Kreativitas dalam bentuk skala C.O.R.E. meliputi komponen dan indikator :

1) *Curiousness (C)*

Indikator dari *Curiousness*, adalah : (a) Mempertanyakan; (b) Eksperimentasi; (c) Eksplorasi; (d) Ekspedisi.

2) *Oppennes to Experiences (O)*

Indikator dari *Oppennes to experiences*, adalah : (a) Mencari informasi dan pengalaman; (b) Berfantasi; (c) Pengalaman positif dan negatif; (d) Menghargai karya seni budaya; (e) Menerima pendapat orang lain.

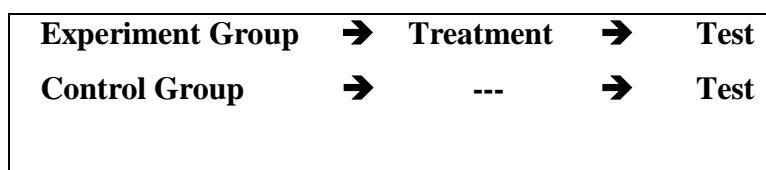
3) *Risk Tolerance (R)*

Indikator dari *Risk Tolerance*, adalah : (a) Resiko Material; (b) Resiko Fisik; (c) Resiko Psikis; (d) Resiko Sosial.

4) *Energy (E)*

Indikator dari *Energy*, adalah : (a) Fisik (stamina); dan (b) Mental (pikiran).

Rancangan eksperimen yang digunakan adalah ***Randomized control-group only design*** : sejumlah subyek yang diambil dari populasi tertentu dikelompokkan secara rambang menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dikenai perlakuan tertentu dalam waktu tertentu, lalu kedua kelompok itu dikenai pengukuran yang sama.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dengan uji t :

- 1) Diperoleh $t = 0,590$ dengan $p = 0,564$ ($p > 0,05$) berarti tidak ada pengaruh pemberian Kursus Pembina Pramuka Mahir terhadap Kreativitas antara yang ikut kursus dengan yang tidak kursus.

- 2) Diperoleh $t = 1,851$ dengan $p = 0,066$ ($p > 0,05$) berarti tidak ada pengaruh pemberian Kursus Pembina Pramuka Mahir terhadap Kinerja antara yang ikut kursus dengan yang tidak kursus.

Dalam penelitian ini, telah menghasilkan analisis bahwa Uji kesahihan butir terhadap Skala Kreativitas, dari 80 butir menghasilkan 55 butir yang sah, dan 25 butir gugur. Butir yang sah mempunyai koefisien korelasi (r_{xy}) yang bergerak dari : $0,271 - 0,734$ dan $r_{bt} = 0,242 - 0,713$ pada $p = 0,000$ s.d. $0,030$ ($p < 0,05$). Sedangkan untuk skala Kinerja, dari 42 butir diperoleh 30 butir sah dan 12 butir gugur. Butir yang sah mempunyai koefisien korelasi (r_{xy}) yang bergerak dari : $0,288 - 0,656$ dan $r_{bt} = 0,224 - 0,597$ pada $p = 0,000$ s.d. $0,041$ ($p < 0,05$).

Uji keandalan dengan tehnik Hoyt terhadap Skala Kreativitas memperoleh peluang kerja ditemukan $r_{tt} = 0,934$ pada $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Sedangkan untuk Skala Kinerja diperoleh $r_{tt} = 0,875$ pada $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Artinya bahwa dari kedua skala tersebut di atas yaitu Kreativitas dan Kinerja dalam penelitian ini **reliable/andal**.

Karena analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t (t-test), maka uji asumsi yang digunakan adalah Uji Normalitas Sebaran terhadap variabel tergantung (Kreativitas dan Kinerja) dan Uji Homogenitas Variansi untuk melihat homogen tidaknya kelompok-kelompok yang ada pada penelitian ini (Kelompok yang sudah ikut Kursus Pembina Pramuka Mahir dan Kelompok yang belum pernah ikut Kursus Pembina Pramuka Mahir).

Uji Normalitas Sebaran terhadap variabel tergantung (Kreativitas dan Kinerja), hasilnya menunjukkan nilai Kai Kuadrat Kreativitas = 13,099 pada $db = 9$ dan $p = 0,158$. Sedangkan nilai Kai Kuadrat Kinerja = 4,295 pada $db = 4$ dan $p = 0,368$. Karena kedua variabel mempunyai nilai $p > 0,05$ berarti sebaran kedua variabel tergantung **NORMAL**.

Uji Pra Syarat Analisis atau Uji Homogenitas variansi dilakukan dengan menggunakan berbagai model, dengan hasil sebagai berikut : Uji Fmax HARTLEY menghasilkan nilai Fmax untuk X1 (Kreativitas) = 1,143 pada $p = 0,360$ dan untuk X2 (Kinerja) = 7,008 pada $p = 0,000$. Uji C-Cochran telah menghasilkan C-Cochran X1 = 1,067 pada $p = 0,407$ sedangkan C-Cochran X2 = 1,750 pada $p = 0,035$. Uji BARTLETT menghasilkan nilai Kai Kuadrat X1 = 0,127 dengan $db = 1$ pada $p = 0,721$ sedangkan Kai Kuadrat X2 = 23,591 dengan $db = 1$ pada $p = 0,000$. Pada Uji F- pasangan X1 menghasilkan nilai F = 1,143 pada $p = 0,360$ dan X2 menghasilkan nilai F = 7,008 pada $p = 0,000$.

Dari berbagai uji tersebut di atas tampak bahwa variabel Kreativitas menunjukkan semua uji mempunyai nilai $p > 0,05$, yang berarti semua uji homogenitas untuk Kreativitas menunjukkan hasil yang **HOMOGEN**. Tetapi untuk uji variabel Kinerja nilai p dari semua uji menunjukkan $p < 0,05$ yang berarti untuk variabel Kinerja Tidak Homogen (**HETEROGEN**).

Dengan demikian dari kedua Prasyarat Analisis (Normalitas dan Homogenitas) hanya uji Normalitas saja yang terpenuhi untuk kedua variabel (Kreativitas dan Kinerja). Untuk Uji Homogenitas hanya variabel Kreativitas yang terpenuhi sedangkan variabel Kinerja tidak terpenuhi. Namun demikian Analisis data dengan Uji-t tetap dapat dilanjutkan dengan cara melipatgandakan terlebih dahulu nilai p dari hasil Uji-t (untuk variabel Kinerja).

Pengaruh Kursus Pembina Pramuka Mahir terhadap Kreativitas dan Kinerja Pembina Pramuka pada analisis Uji-t menghasilkan : Kreativitas menunjukkan nilai t atau $X = 0,590$ pada $p = 0,564$. Ini berarti tidak ada perbedaan dalam hal Kreativitas Pembina Pramuka antara yang sudah pernah mengikuti Kursus Pembina Pramuka Mahir dengan yang belum pernah ikut Kursus Pembina Pramuka Mahir. Dengan kata lain, bahwa tidak ada pengaruh Kursus Pembina Pramuka Mahir terhadap Kreativitas Pembina Pramuka. Kinerja menunjukkan nilai t atau $X = -1,851$ pada $p = 0,066$. Nilai p harus dikalikan dua terlebih dahulu, hasilnya nilai $p = 0,132$ ($p > 0,05$). Ini berarti tidak ada perbedaan dalam hal Kinerja Pembina Pramuka antara yang sudah pernah ikut Kursus Pembina Pramuka Mahir dengan tidak pernah ikut Kursus Pembina Pramuka Mahir. Dengan kata lain, tidak ada pengaruh Kursus Pembina Pramuka Mahir terhadap Kinerja Pembina Pramuka.

Jika dilihat dari rerata skor Kreativitas Pembina Pramuka, skor rata-rata Kreativitas Kelompok eksperimen (yang sudah mendapat Kursus) sebesar 153,200 **lebih besar** daripada skor rata-rata Kreativitas Kelompok Kontrol (yang belum ikut Kursus) sebesar 149,733. Dengan demikian, Kreativitas Pembina Pramuka yang Sudah Ikut Kursus **lebih tinggi** daripada Kreativitas Pembina Pramuka yang Belum Ikut Kursus, tetapi perbedaan yang ada tidak cukup signifikan, sehingga dianggap tidak ada perbedaan.

Jika dilihat dari rerata skor Kinerja Pembina Pramuka, skor rata-rata Kinerja Kelompok Eksperimen (yang sudah mendapat Kursus) sebesar 165976 **lebih kecil** daripada skor rata-rata Kinerja Kelompok Kontrol (yang belum Ikut Kursus) sebesar 173,800. Artinya bahwa Kinerja Pembina Pramuka yang Sudah Ikut Kursus **lebih rendah**

daripada Kinerja Pembina Pramuka yang Belum Ikut Kursus, tetapi perbedaan yang ada tidak cukup signifikan, sehingga dianggap tidak ada perbedaan.

Dalam penelitian ini hasil analisis menunjukkan hipotesis dari kedua variabel tergantung yang tidak signifikan, itu berarti menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara Kreativitas dan Kinerja terhadap Pembina Pramuka antara yang sudah pernah ikut Kursus Pembina Pramuka Mahir dengan Pembina Pramuka yang belum pernah ikut Kursus Pembina Pramuka Mahir.

Dari hasil tersebut di atas, secara psikologis sedang terjadi dilemma pada proses pendidikan Kepramukaan di Indonesia. Kepanduan atau Kepramukaan merupakan kegiatan yang menjadi sangat klasik bagi kalangan pemuda, sehingga menjadi rujukan bagi bangsa-bangsa belahan dunia di dalam menyelenggarakan pendidikan Kepanduan yang sejatinya merupakan pendidikan kewarganegaraan (*citizenship education*) yang dilakukan sepanjang hayat bagi anak-anak, remaja, dan pemuda di bawah bimbingan orang dewasa sehingga mereka pada saatnya menjadi warga negara yang lebih baik dari generasi sebelumnya. Menjadi dewasa adalah suatu proses, suatu perjalanan panjang, bahkan juga suatu petualangan. Banyak jalan yang bias ditempuh. Beragam tantangan dan godaan, tapi beragam pula solusi yang tersedia. Artinya bahwa sebagai Pembina Pramuka dituntut untuk selalu bekreativitas dan berkarya sebagai mana dari kata "*Pramuka*" itu sendiri yang sering diartikan Praja Muda Karana, yaitu rakyat atau kaum muda yang suka berkarya.

Semangat kreatif untuk mencapai keberhasilan dan menciptakan karya-karya dan produk baru, inovatif, serta bermanfaat dalam mengatasi persoalan-persoalan yang ada dalam setiap langkah kehidupan memerlukan usaha keras dan waktu yang tidak sedikit. Potensi kreatif sebenarnya telah dimiliki oleh setiap individu seharusnya layak dikembangkan dan dipertahankan, dimulai dari lingkungan yang paling dekat yaitu rumah yang kondusif, dengan proses kegiatan dan dalam suasana yang menyenangkan.

Dalam setiap Gugus depan Gerakan Pramuka perlu diadakan pengawasan atau penelitian terhadap prestasi yang bertujuan untuk memacu semangat para Pembina Pramuka dalam kelangsungan proses pendidikan Gerakan Pramuka. Secara umum penilaian kinerja atau prestasi Pembina Pramuka darapat diartikan sebagai evaluasi yang dilakukan secara periodic dan sistematis terutama pada potensi pengembangan diri yang berdampak pada semangat dan prestasi peserta didik.

Untuk mencapai sasaran dan tujuan Gerakan Pramuka dalam pengelolaan Gugus depan perlu diadakan pelatihan dan pembinaan yang disertai dengan motivasi untuk memacu kreativitas dan kinerja yang baik. Kegiatan tersebut sebenarnya sudah sering dilakukan pada setiap jajaran Gerakan Pramuka ditingkat Kwartir Nasional (Pusat), Kwartir Daerah (Propinsi), Kwartir Cabang (Kota/Kabupaten), Ranting (Kecamatan), bahkan sampai di tingkat yang paling bawah yaitu Gugusdepan. Maka dari itu, pelatihan yang sering dilakukan tidak cukup hanya sekali dalam satu tahun, namun harus dilakukan secara terus menerus selama masih dibutuhkan.

KESIMPULAN

Dalam perkembangan dunia yang semakin pesat dan sarat teknologi, budaya masyarakat juga semakin berkembang dengan cepat telah menuntut masyarakat untuk bergeser dari suatu kebudayaan klasik menuju kebudayaan yang modern perlu dipersiapkan sumber daya manusia yang cukup dan siap mental.

Realita yang terjadi pada masyarakat kita terkadang masih sulit untuk diajak memecah problem dengan cara cepat dan modern dan suka berpikir pada kebalikan yang sering diistilahkan dengan menggunakan “*otak kiri*”. Padahal justru kita dituntut untuk menggunakan “*otak kanan*” yang lebih dominan dan menghasilkan suatu kreativitas positif.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya kreativitas dan kinerja Pembina Pramuka telah ditentukan oleh pribadi atau individu masing-masing. Selain itu, faktor lingkungan dan budaya juga sangat berperan untuk mempengaruhi terjadinya proses kreativitas dan kinerja.

Untuk memacu kreativitas Pembina Pramuka perlu diadakan pelatihan-pelatihan khusus yang berhubungan dengan kreativitas dengan mengubah paradigma yang dianggap lama dengan mengalihkannya pada paradigma baru yang diselenggarakan oleh Kwartir-kwartir yang bekerjasama dengan institusi terkait.

Sedangkan terkait dengan kinerja Pembina Pramuka perlu adanya dorongan dan bimbingan serta adanya motivasi dari luar yang berhubungan secara langsung misalnya Kepala Sekolah selaku Ketua Majelis Pembimbing Gugusdepan, Pembina gugus depan, teman sesama Pembina Pramuka, atau bawahannya yaitu peserta didik. Demikian ini juga dapat dijadikan pendorong untuk meningkatkan kinerjanya.

DAFTAR PUSTAKA

- As'ad, M, 1999. *Psikologi Industri*, Yogyakarta : Liberty.
- Gibson, J.L., 1989. *Perilaku Struktur, Proses*, Jakarta : Erlangga.
- Gilwell, Lord Baden Powell, 2008. *Berkelana Menuju Keberhasilan. Saduran* : Mutahar, Husien. Judul asli : *Rovering to success*. Jakarta : Perpustakaan Nasional.
- Pratitis, Niken Titi, 2002. *Hubungan Antara Karakteristik "Kepribadian yang Kreatif" dan Motivasi ekstrinsik-Intrinsik dengan Kreativitas*, Anima, Indonesian Psychological journal, 17, 2. 120 - 130.
- Nasaputra, Roni, 2007. *Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Motivasi Intrinsik, dan Kreativitas*. Surabaya : Thesis.
- Sternberg, R.J; Lubart, T.I. 1995. *defying the Crowd : Curtivating Creativity In a Culture of Conformity*. New York : Third Avenue.
- Suharnan, 2000. *Pengaruh Pelatihan Imajeri dan Penalaran terhadap Kreativitas*, Anima, Indonesian Psychological journal, 16, 3 – 21.
- Suharnan, 2005. *Psikologi Kognitif*, Surabaya : Srikandi.
- Suyatno, 2008. *Strategi Memperkuat Gerakan Pramuka sebagai Komponen Pendidikan Bangsa*, Surabaya : Kwartir Cabang Gerakan Pramuka.