



## Teknik Pengambilan Keputusan Kreatif Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Trunojoyo Jember

Betha Auldina<sup>1</sup>, Nur Ittihadatul Ummah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

<sup>2</sup>Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

[bethauldina12@gmail.com](mailto:bethauldina12@gmail.com), [itaittihad@gmail.com](mailto:itaittihad@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini yang berjudul "Teknik Pengambilan Keputusan Kreatif Kepala Sekolah SMK Trunojoyo Jember" dengan fokus pada pentingnya peran kepala sekolah dalam mengambil keputusan yang dapat mempengaruhi kemajuan dan kualitas lembaga pendidikan. Topik ini menarik karena menggali tantangan yang dihadapi kepala sekolah dalam membuat keputusan yang tidak hanya tepat secara administratif, tetapi juga kreatif dan inovatif, khususnya dalam menghadapi dinamika perubahan yang terus berkembang di dunia pendidikan. Keunikan penelitian ini terletak pada pendekatannya yang menyoroti proses pengambilan keputusan yang melibatkan pemikiran kreatif, yang seringkali kurang dieksplorasi dalam konteks kepemimpinan sekolah. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana kepala sekolah menerapkan pendekatan kreatif dalam pengambilan keputusan serta faktor-faktor yang mempengaruhi proses tersebut, dengan menggunakan model *brainstorming* dan *synectics*. Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan mengenai pentingnya kreativitas dalam kepemimpinan pendidikan, yang dapat mendorong inovasi dalam pengelolaan sekolah dan meningkatkan kualitas pendidikan.

**Kata Kunci:** Keputusan Kreatif, *Brainstorming*, *Synectics*

### PENDAHULUAN

Pengambilan keputusan kreatif di sekolah merupakan proses yang sangat penting, mengingat sekolah bukan hanya berfungsi sebagai tempat untuk belajar, tetapi juga sebagai sebuah komunitas yang harus menangani berbagai masalah, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Proses ini melibatkan pihak-pihak di sekolah, terutama kepala sekolah sebagai pemimpin, dalam memilih dan menentukan solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah yang muncul. Sekolah seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan yang membutuhkan solusi yang cepat, tepat, dan bijaksana. Beberapa contoh masalah yang sering terjadi di sekolah antara lain kualitas pembelajaran yang kurang optimal, masalah disiplin siswa, konflik antar siswa atau antara siswa dengan guru, pengelolaan sumber daya yang terbatas, serta isu-isu terkait administrasi, kurikulum, atau anggaran. Pengambilan keputusan kreatif di sekolah merupakan bagian integral dari manajemen dan kepemimpinan yang bertujuan untuk mengatasi masalah dan meningkatkan kualitas pendidikan. Kepala sekolah sebagai pemimpin harus dapat menjalani setiap tahapan dalam proses pengambilan keputusan dengan hati-hati, mempertimbangkan berbagai faktor yang ada. Keputusan yang diambil dengan tepat akan memberikan solusi yang efektif terhadap masalah yang dihadapi sekolah dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik.

Pengambilan keputusan kreatif di sekolah sangat diperlukan untuk mengatasi masalah yang kompleks, karena seringkali solusi tradisional tidak cukup untuk memberikan solusi yang inovatif atau efektif. Dua pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam pengambilan keputusan kreatif adalah *brainstorming* dan *synectics*. Kedua metode ini menekankan pada pengembangan ide baru dan solusi kreatif dengan melibatkan berbagai pihak dalam proses pengambilan keputusan. Metode *brainstorming* dan *synectics*, memiliki peran penting dalam pengambilan keputusan kreatif di sekolah. *Brainstorming* memberi kebebasan kepada peserta untuk mengungkapkan ide secara spontan tanpa takut dihakimi, sedangkan *synectics* mendorong pemikiran kreatif melalui asosiasi yang tidak lazim dan penggunaan metafora. Kedua pendekatan ini sangat bermanfaat untuk menyelesaikan masalah yang lebih rumit di sekolah, seperti meningkatkan kualitas pembelajaran, mengelola disiplin siswa, atau merancang kegiatan ekstrakurikuler yang inovatif. Dengan memanfaatkan kedua metode ini, kepala sekolah dan pihak terkait lainnya dapat menemukan solusi yang lebih efektif dan kreatif untuk tantangan yang dihadapi.

Pengambilan keputusan yang kreatif dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 30 Tahun 2014 tentang Administrasi Pemerintahan, khususnya pada Pasal 7 ayat (2) huruf a dan huruf f, mengatur kewajiban pejabat pemerintah dalam menjalankan tugasnya, termasuk dalam membuat keputusan. Pada huruf f dalam pasal yang sama, ditegaskan bahwa pejabat pemerintah diwajibkan untuk memberi kesempatan kepada masyarakat, baik individu maupun badan hukum, untuk memberikan pendapat atau masukan sebelum keputusan dibuat (Endang, 2018). Namun, prinsip tersebut tidak hanya berlaku bagi pejabat pemerintah, tetapi sebaiknya juga diterapkan oleh pemimpin dalam berbagai sektor, termasuk di sektor pendidikan. Pemimpin pendidikan, seperti kepala sekolah atau kepala madrasah, bertanggung

jawab untuk mengelola proses pendidikan secara efektif. Dalam pengambilan keputusan terkait kebijakan pendidikan, seperti pengelolaan kurikulum, metode pengajaran, atau pengembangan sarana dan prasarana sekolah, sangat penting untuk melibatkan pihak-pihak yang relevan, seperti guru, siswa, dan orang tua.

Menurut Wahjosumidjo, kepala madrasah atau kepala sekolah dapat diartikan sebagai seorang tenaga fungsional yang diberi tanggung jawab untuk memimpin madrasah atau sekolah, tempat di mana kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sebagai pemimpin, kepala madrasah ataupun kepala sekolah bertugas mengelola semua kegiatan di madrasah atau di sekolah, termasuk yang berkaitan dengan pengajaran, administrasi, serta hal-hal lain yang mendukung pelaksanaan pendidikan secara efektif dan efisien. Secara keseluruhan, kepala madrasah atau kepala sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung dan mengelola berbagai aspek yang memastikan kelancaran proses belajar mengajar di sekolah atau madrasah (Noviansah & Mizaniya, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya dalam hal pengambilan Keputusan oleh kepala sekolah merupakan suatu proses yang rumit dan penuh tantangan. Setiap keputusan yang dibuat kepala sekolah berpengaruh signifikan terhadap arah perkembangan sekolah dan pencapaian tujuan pendidikan, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Oleh karena itu, kepala sekolah tidak hanya diharapkan menjalankan tugas rutin yang menjadi tanggung jawabnya, tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, inovatif, serta responsif terhadap berbagai permasalahan yang muncul, sekaligus memanfaatkan peluang yang ada. Secara keseluruhan, kepala sekolah di SMK perlu mempertimbangkan berbagai faktor dengan bijak agar keputusan yang diambil dapat mendorong kemajuan sekolah dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Keputusan yang tepat akan berkontribusi pada tercapainya tujuan sekolah, yakni untuk kemajuan sekolah, masa depan para siswanya dan menghasilkan lulusan yang siap bersaing di dunia kerja.

Lembaga pendidikan di sekolah tidak dapat terhindar dari berbagai masalah, sehingga perlu mempersiapkan diri untuk menghadapinya. Pemimpin yang diwakili oleh manajemen harus selalu siap siaga untuk menangani masalah yang muncul kapan saja. Dalam pengambilan keputusan, seorang pemimpin harus mempertimbangkan berbagai kepentingan yang ada. Keputusan yang efektif di sekolah harus mampu memberikan solusi yang tepat untuk permasalahan yang ada dan mengurangi kemungkinan terjadinya konflik yang dapat mengganggu proses pendidikan. Pemimpin sekolah perlu berpikir jangka panjang dengan mempertimbangkan keseimbangan antara kepentingan internal dan eksternal, serta menjaga hubungan yang harmonis dengan semua pihak guna memastikan tercapainya tujuan pendidikan secara optimal. Intinya, dalam setiap keputusan yang diambil, pemimpin harus berusaha untuk meminimalisir potensi konflik (Sumantri, 2013).

Upaya untuk memahami bagaimana kepala sekolah menerapkan pendekatan kreatif dalam pengambilan keputusan serta faktor-faktor yang mempengaruhi proses tersebut, dengan menggunakan model *brainstorming* dan *synectics*. Peneliti bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai pentingnya kreativitas dalam kepemimpinan pendidikan, yang dapat mendorong inovasi dalam pengelolaan sekolah dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik mengambil penelitian kualitatif dengan judul “Teknik Pengambilan Keputusan Kreatif Kepala Sekolah SMK Trunojoyo Jember”.

## Penelitian Terdahulu

### 1. Asmah Zatin

Seorang mahasiswi sarjana dari UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru melakukan penelitian dengan judul Kemampuan Pengambilan Keputusan Kepala Sekolah Perempuan di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kecamatan Tampan Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pengambilan keputusan kepala sekolah perempuan di SMP Negeri Kecamatan Tampan Pekanbaru dikategorikan sangat baik, dengan skor persentase mencapai 85,89%. Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan pengambilan keputusan kepala sekolah perempuan di SMP Negeri Kecamatan Tampan Pekanbaru antara lain: pengalaman kepala sekolah yang banyak, yang memungkinkan untuk mempertimbangkan untung rugi serta dampak keputusan yang diambil; tingkat pendidikan kepala sekolah yang tinggi, sehingga ia memahami cara membuat keputusan yang tepat; kemampuan kepala sekolah dalam menghindari keputusan yang merugikan dengan pendekatan personal dan kunjungan rumah; kepala sekolah yang mampu mengendalikan diri dalam pengambilan keputusan sehingga terhindar dari amarah, keraguan, atau keputusan terburu-buru, dan menghasilkan keputusan yang bijaksana; kesadaran kepala sekolah bahwa tujuan pengambilan keputusan adalah untuk memecahkan masalah; kreativitas kepala sekolah dalam menghasilkan berbagai alternatif keputusan; strategi sistematis yang diterapkan kepala sekolah dalam pengambilan keputusan sehingga keputusan yang diambil dapat diterima dengan baik dan berdasarkan fakta yang akurat; serta kemampuan kepala sekolah dalam menetapkan solusi yang memadai melalui adaptasi, kompromi, atau musyawarah, serta memberikan penghargaan (Asmah, 2011).

### 1. Indra Purwanto

Seorang mahasiswa Pascasarjana IAIN Purwokerto melakukan penelitian dengan judul Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pengambilan Keputusan di SMK Muhammadiyah Bumiayu Kabupaten Brebes. Berdasarkan hasil penelitian ini, kepemimpinan kepala sekolah di SMK Muhammadiyah Bumiayu Kabupaten Brebes tercermin dalam perilaku yang berfokus pada tindakan yang selalu mendengarkan aspirasi dari bawahannya, memberdayakan staf untuk bekerja secara optimal, serta senantiasa memperhatikan kebutuhan bawahan

dengan menciptakan suasana saling percaya dan menghargai, penuh simpati terhadap sikap bawahan, memiliki sifat yang ramah, dan mendorong partisipasi bawahan dalam pembuatan keputusan serta kegiatan lainnya. Kepemimpinan ini menekankan pentingnya pengarahannya, yang pada gilirannya menumbuhkan rasa respek dan hormat dari bawahan terhadap pemimpinnya, sehingga tugas yang menjadi keputusan bersama dapat dilaksanakan dengan baik. Pengambilan keputusan yang dilakukan oleh kepala sekolah di SMK Muhammadiyah Bumiayu Kabupaten Brebes telah berjalan dengan baik, yang terlihat dari proses dan tahapan yang dilakukan oleh kepala sekolah dalam pengambilan keputusan. Proses ini meliputi identifikasi awal, perumusan tujuan, alternatif solusi, penentuan kriteria pemilihan solusi, dan akhirnya pemilihan solusi yang menjadi keputusan. Dalam pelaksanaannya, pengambilan keputusan melibatkan guru-guru dengan memaparkan masalah yang perlu diselesaikan. Beberapa pertimbangan kepala sekolah dalam pengambilan keputusan meliputi keterbatasan waktu, kondisi cuaca, kondisi geografis sekolah, serta jumlah partisipan. Implementasi keputusan kepala sekolah dilakukan melalui legalisasi keputusan, penyusunan rancangan operasional, sosialisasi, komunikasi, tindakan, pengawasan, serta review dan evaluasi. Sosialisasi keputusan kepala sekolah terkait kelangsungan program pendidikan disampaikan secara terbuka dengan wakil kepala sekolah dan kemudian diinformasikan kepada seluruh komponen tenaga pendidikan dan tenaga kependidikan agar dapat dilaksanakan sesuai rencana (Purwanto, 2019).

## 2. Zulli Nurrita

Seorang mahasiswi dari UIN Sunan Ampel Surabaya melakukan penelitian dengan judul Strategi Pengambilan Keputusan Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Sekolah Efektif di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tuban. Berdasarkan hasil penelitian ini, strategi pengambilan keputusan kepala sekolah di SMA Negeri 3 Tuban merupakan upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah atau menetapkan kebijakan secara optimal. Proses pengambilan keputusan dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu mengidentifikasi masalah, mengklasifikasikan jenis permasalahan, menyiapkan tim, merumuskan alternatif pemecahan masalah, menetapkan dan melaksanakan keputusan dari alternatif yang dipilih, serta mengevaluasi hasil keputusan tersebut. SMA Negeri 3 Tuban dianggap sebagai sekolah yang efektif berdasarkan berbagai indikator keberhasilan, seperti banyaknya prestasi yang diraih, visi misi yang jelas, sumber daya manusia yang kompeten, lingkungan yang aman dan nyaman, serta kepala sekolah yang profesional. Untuk mencapai sekolah yang efektif, SMA Negeri 3 Tuban mengacu pada rencana program yang ada, mempersiapkan kebutuhan di setiap bidang, baik sumber daya manusia, lingkungan, maupun sarana dan prasarana, memiliki komunikasi yang baik antar warga sekolah, orang tua, dan masyarakat, serta mempertimbangkan berbagai faktor dalam setiap pengambilan keputusan. Pelaksanaan strategi pengambilan keputusan oleh kepala sekolah dalam mewujudkan sekolah efektif di SMA Negeri 3 Tuban berjalan dengan baik, dimulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga tahap evaluasi. Hasil dari keputusan tersebut meliputi perencanaan sekolah, peraturan, pembentukan kepanitiaan untuk kegiatan ekstrakurikuler, dan lainnya. SMA Negeri 3 Tuban juga disebut sebagai sekolah efektif karena pencapaiannya yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Nurrita Zulli, 2021).

## 3. Sitti Ati

Seorang mahasiswi dari UIN Alauddin Makassar melakukan penelitian dengan judul Peran Kepala Sekolah sebagai Pengambil Keputusan dalam Meningkatkan Kinerja Guru di UPT SDN Tonjo 29 Kepulauan Selayar. Berdasarkan hasil penelitian ini, peran kepala sekolah sebagai pengambil keputusan dalam upaya meningkatkan kinerja guru di UPT SDN Tonjo 29 Kepulauan Selayar sudah dilakukan dengan maksimal, antara lain dengan memberikan kemudahan bagi para guru dalam melaksanakan tugasnya, yaitu dengan memfokuskan mereka hanya pada satu kegiatan, yakni proses pembelajaran, tanpa harus memikirkan tugas lain seperti administrasi. Namun, kinerja guru di sekolah tersebut belum optimal karena jadwal pembelajaran yang dipersingkat, yaitu dari pukul 7 hingga 12 menjadi pukul 8 hingga 11 WITA. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik, karena para guru tidak dapat menyelesaikan materi pelajaran secara menyeluruh. Pengambilan keputusan kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru di UPT SDN Tonjo 29 Kepulauan Selayar meliputi pemberian motivasi, mendengarkan keluhan para guru, memberikan solusi, serta mengingatkan guru untuk selalu disiplin dalam hal waktu (Ati Sitti, 2022).

## 4. Supian Noor

Seorang mahasiswa Pascasarjana IAIN Palangka Raya melakukan penelitian dengan judul Pengambilan Keputusan dalam Perencanaan Program Kepala SMA Negeri 1 Danau Sembuluh. Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa pertimbangan yang menjadi dasar dalam pengambilan keputusan oleh kepala sekolah, di antaranya: pertama, pengalaman dari tahun sebelumnya; kedua, program atau keinginan yang belum terlaksana; ketiga, masalah yang teridentifikasi dari hasil evaluasi; keempat, kondisi lingkungan; kelima, visi dan tujuan sekolah; keenam, ketersediaan informasi yang diperlukan; dan ketujuh, peluang di masa depan serta risiko yang mungkin timbul. Tipe pengambilan keputusan yang diterapkan oleh kepala sekolah adalah tipe pengambilan keputusan yang melibatkan partisipasi dan produksi, yang juga dapat dikategorikan sebagai keputusan kognitif atau keputusan terprogram (Noor, 2020).

## METODE

### Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, yaitu strategi penelitian di mana peneliti melakukan penyelidikan secara mendalam dan teliti terhadap suatu fenomena. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk memfokuskan perhatian pada proses pengambilan keputusan kreatif dalam konteks tertentu, seperti keputusan yang diambil oleh individu, kelompok, atau organisasi ketika menghadapi masalah atau tantangan tertentu. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan, seperti wawancara mendalam dengan partisipan, observasi langsung, atau analisis dokumen yang berkaitan dengan proses pengambilan keputusan kreatif yang sedang diteliti.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian yang dilakukan secara terstruktur dan terencana untuk memperoleh informasi yang relevan dan dibutuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data utama, yaitu wawancara, dokumentasi, dan observasi, yang masing-masing berkontribusi dalam memberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai proses pengambilan keputusan kreatif di Sekolah Menengah Kejuruan Trunojoyo Jember (Nafisatur, 2024).

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah analisis interaktif. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana, analisis interaktif melibatkan beberapa tahapan yang dirancang untuk mendalami dan memahami fenomena yang sedang diteliti dalam proses pengambilan keputusan kreatif oleh kepala sekolah di SMK Trunojoyo Jember (Rijali, 2019).

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu (Susanto et al., 2023). Menurut sugiyono terdapat tiga macam triangulasi antara lain: triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

Dalam penelitian ini teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data, yaitu kepala Sekolah, waka, dan juga guru yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Trunojoyo jember (Susanto et al., 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Di sekolah biasanya sistem pembelajaran kurikulum merdeka yang dilakukan sekarang yaitu menggunakan metode pembelajarannya ada model ceramah, model *Problem Based Learning (PBL)* atau model *project based learning (PJBL)*. Nah di dalam pembelajaran kita sematkan yang namanya model ceramah, model *Problem Based Learning (PBL)* atau model *project based learning (PJBL)* bisa juga istilah lainnya yaitu *brainstorming* dan *synectics*. Nah disitu nanti muncul dan baru ketemu sama anak-anak yang kira-kira mendapatkan kesempatan untuk berpeluang untuk melakukan *brainstorming* atau pun *synectics* didalam pembelajaran tersebut.

*Problem Based Learning (PBL)* adalah suatu metode pengajaran yang menggunakan masalah dari kehidupan nyata sebagai dasar untuk pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada persoalan yang relevan dengan dunia mereka yang membutuhkan pemikiran kreatif serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Melalui proses ini, siswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, analitis, dan solutif dalam menghadapi tantangan yang muncul. PBL menekankan pada pentingnya pemikiran kritis dan reflektif dalam pembelajaran, dengan tujuan agar siswa tidak hanya memahami konsep-konsep, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

*Project Based Learning (PJBL)* adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan praktis sebagai media utama. Dalam PJBL, siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan pengolahan informasi untuk menghasilkan produk hasil belajar yang nyata. Metode ini mendorong siswa untuk mengumpulkan pengetahuan baru melalui serangkaian langkah yang terstruktur dan berhubungan dengan suatu proyek nyata.

PJBL lebih menekankan penerapan pengetahuan dalam situasi dunia nyata melalui serangkaian kegiatan yang terorganisir dengan baik. Siswa diberi tugas untuk menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan topik tertentu dan dalam prosesnya, mereka mengembangkan keterampilan seperti riset, kerjasama, komunikasi, serta pemecahan masalah praktis. Secara keseluruhan, PJBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proyek-proyek yang lebih besar dan kompleks, yang membutuhkan integrasi berbagai pengetahuan dan keterampilan. Dalam PJBL, penekanan lebih pada pencapaian hasil akhir dari proyek yang lebih panjang, sementara PBL berfokus pada proses pemecahan masalah secara mendalam.

PBL tidak hanya berfokus pada pengajaran teori, tetapi juga pada pengembangan keterampilan praktis yang bisa diterapkan dalam kehidupan nyata. Pembelajaran ini melibatkan interaksi yang aktif antara siswa dan lingkungan mereka, yang mengintegrasikan pengetahuan yang sudah dimiliki dan mendorong siswa untuk mencari solusi dari masalah yang ada. Meskipun PBL dan PJBL memiliki pendekatan yang berbeda, kedua metode ini memiliki kesamaan dalam memanfaatkan masalah dunia nyata sebagai konteks pembelajaran, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan kritis yang penting dalam kehidupan mereka di luar kelas (Ahmad et al., 2020).

Keputusan (*decision*) secara harfiah berarti memilih (*choice*), dan dalam konteks ini, keputusan merujuk pada proses memilih antara beberapa pilihan yang ada. Keputusan biasanya dibuat setelah melalui proses pertimbangan yang

matang, dengan tujuan memilih opsi yang dianggap paling tepat atau optimal. Menurut Gito Sudarmo, keputusan berkaitan erat dengan penentuan atau pengesahan suatu pilihan yang dianggap diinginkan. Artinya, setelah mempertimbangkan berbagai hal, individu atau kelompok akan memilih satu opsi yang diyakini paling sesuai untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Faluh, 2017). Jadi keputusan kreatif adalah keputusan yang diambil dengan pertimbangan yang mendalam, pilihan dari beberapa alternatif, dan bertujuan untuk mencapai hasil atau tujuan yang lebih baik. Keputusan ini tidak hanya berdampak pada pemecahan masalah, tetapi juga merangsang kreativitas dan pemikiran inovatif. Manfaat dari keputusan kreatif tersebut dapat merangsang kreativitas dan pemikiran inovatif untuk menemukan sebuah solusi. Setiap keputusan kreatif bertujuan untuk mencapai sesuatu, baik itu pemecahan masalah, pencapaian suatu target, atau perubahan dalam suatu sistem. Keputusan yang dibuat seharusnya membawa kita lebih dekat ke tujuan yang diinginkan. Dengan kata lain, keputusan tersebut harus relevan dan mendukung tercapainya tujuan yang jelas. Untuk membuat keputusan peneliti menggunakan dua model, yaitu model *brainstorming* dan *synectics*.

*Brainstorming* atau yang dikenal dengan metode curah pendapat, adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai ide dari sekelompok orang dalam waktu singkat. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan solusi kreatif dalam menyelesaikan masalah, terutama masalah yang memerlukan pemikiran inovatif. Dalam proses *brainstorming*, peserta didorong untuk berpikir bebas tanpa ada batasan atau kritik, sehingga ide-ide yang muncul dapat sangat beragam dan tak terduga. Metode ini dapat diterapkan secara independen atau sebagai bagian dari pendekatan yang lebih luas dalam pemecahan masalah. *Brainstorming* berfokus pada penciptaan sebanyak mungkin ide mengenai suatu topik dalam waktu terbatas. Keuntungannya adalah memfasilitasi munculnya ide-ide kreatif yang mungkin tidak akan terungkap dalam diskusi yang lebih formal atau terstruktur (Rulistiani et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa metode *brainstorming* adalah diskusi berlangsung dalam suasana terbuka tanpa adanya penilaian terhadap ide yang disampaikan. Semua ide dihargai dan diterima, bahkan jika pada awalnya tampak tidak realistis atau praktis. Pendekatan ini memastikan bahwa ide-ide paling orisinal dan inovatif dapat muncul tanpa rasa takut akan kritik atau penolakan.

*Synectics* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk merangsang kreativitas siswa. Model ini dikembangkan oleh William J.J. Gordon pada tahun 1960-an dan bertujuan untuk memicu pemikiran kreatif dengan mengajak peserta untuk melihat suatu masalah atau konsep dari perspektif yang berbeda. Istilah *synectics* berasal dari kata "*syne*," yang berarti "bersama," dan "*etica*," yang berarti "hal yang biasa," yang dalam konteks ini merujuk pada upaya menciptakan hubungan antara hal-hal yang tampak tidak terkait. Melalui pendekatan ini, peserta diharapkan dapat menggabungkan ide-ide yang tidak biasa untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan segar. Untuk mendorong peserta dalam mengembangkan kreativitas mereka, baik dalam memecahkan masalah maupun menghasilkan ide-ide baru. Kreativitas itu sendiri sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam menghadapi tantangan atau menemukan solusi untuk permasalahan yang kompleks. Dengan kreativitas, kita dapat mengembangkan teori, pendekatan, atau metode baru yang bermanfaat untuk kemajuan masyarakat dan perbaikan kehidupan. Tanpa kreativitas, kita akan terjebak dalam pola yang berulang, yang akhirnya menghambat perkembangan dan inovasi. Sebaliknya, dengan berfokus pada pengembangan kreativitas, seperti yang dilakukan dalam metode *synectics*, kita dapat merangsang munculnya ide-ide baru yang dapat membawa perubahan positif dan kemajuan di berbagai bidang kehidupan (Rostika, 2016).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *synectics* merupakan metode yang sangat efektif dalam membangkitkan kreativitas siswa. Dengan mendorong peserta untuk berpikir secara tidak konvensional dan menghubungkan konsep-konsep yang tampaknya tidak relevan, *synectics* membantu mereka menemukan solusi inovatif untuk masalah yang dihadapi. Kreativitas adalah kunci kemajuan dan perubahan dalam kehidupan manusia, dan *synectics* menyediakan pendekatan yang terstruktur untuk merangsang kreativitas tersebut. Sebagai bagian dari upaya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam pendidikan, *synectics* memberikan manfaat besar dalam menciptakan ide-ide baru yang dapat diterapkan di berbagai bidang, mulai dari teknologi hingga seni.

Ide itu sangat penting untuk melatih kreativitas siswa, jadi siswa akan luas wawasan dan pikirannya ketika menemukan ide-ide baru dan solusi terutama dalam sistem pembelajaran. Karena untuk mengetahui dengan adanya solusi, siswa bisa menemukan solusi buat mereka paham dan apa yang mereka pelajari mereka paham. Akan tetapi sejauh mana mereka memahami materi pembelajaran yang dilakukan saat itu. Mereka bisa memberikan kesimpulan dan jawaban dan paham apa yang mereka baca. Tugas guru itu tidak mudah untuk mewujudkan itu, jadi otomatis guru itu harus memancing atau pemantik yang bisa disebut juga dengan pancingan. Supaya ide-ide kreatif mereka keluar, mereka mau tanya apa kita tanya sehingga jika mereka tidak bisa menjawab kita kasih kesempatan untuk berdiskusi sehingga dengan cara berdiskusi dengan teman mereka baru mungkin nanti ide-ide mereka muncul.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengambilan keputusan kreatif kepala sekolah SMK Trunojoyo Jember dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kurikulum merdeka yang mengadopsi berbagai metode, seperti ceramah, *Problem Based Learning (PBL)*, dan *Project Based Learning (PJBL)*, adalah bahwa metode-metode ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Metode seperti *brainstorming* dan *synectics* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide baru yang dapat memperluas wawasan mereka, sekaligus mendorong pemikiran kritis dan kreatif. Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini, peran guru sangatlah penting, tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi tetapi juga sebagai pemantik ide yang mendorong siswa untuk aktif berpikir, dan berdiskusi. Dengan memberikan kesempatan untuk berdiskusi dan berbagi ide, siswa dapat saling belajar dan menemukan solusi kreatif bersama teman-teman mereka. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, guru harus mampu menciptakan lingkungan yang mendukung pemikiran kreatif dan kolaboratif, di mana siswa merasa nyaman untuk mengeksplorasi ide-ide mereka. Proses pembelajaran tidak hanya sekedar pemahaman materi, tetapi juga menjadi sarana untuk pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., Putri, F. A., Hamidah, S., Nuryanah, S., & Amaliyah, F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Conference Of Elementary Studies, July*, 1–23.
- Asmah, Z. (2011). *Kemampuan Pengambilan Keputusan Kepala Sekolah Perempuan di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kecamatan Tampar Pekanbaru*. 66(July), 6–17.
- Ati Sitti. (2022). *Peran Kepala Sekolah dalam Pengambilan Keputusan dalam Meningkatkan Kinerja Guru Selama Masa Pandemi COVID -19 di UPT SDN TONJO 29 Kepulauan Selayar*. 9, 356–363.
- Endang, M. I. A. (2018). Diskresi Dan Tanggung Jawab Pejabat Pemerintahan Menurut Undang-Undang Administrasi Pemerintahan / Discretion and Responsibility of Government Officials Based on Law of State Administration. *Jurnal Hukum Peratun*, 1(2), 223–244. <https://doi.org/10.25216/peratun.122018.223-244>
- Falah, M. S. (2017). Pengambilan Keputusan dalam Perspektif Islam. *Menara Tebuireng*, 12(2), 134–148.
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Noor, S. (2020). *Pengambilan Keputusan dalam Perencanaan Program Kepala SMA Negeri 1 Danau Sembuluh* (Vol. 2507, Issue February).
- Noviansah, A., & Mizaniya, M. (2021). Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Islamika*, 3(1), 1–20. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.900>
- Nurrita Zulli. (2021). *Strategi Pengambilan Keputusan Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Sekolah Efektif di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tuban*. 75(17), 399–405.
- Purwanto, I. (2019). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pengambilan Keputusan di SMK Muhammadiyah Bumiayu Kabupaten Brebes. *Iain Purwokerto*, 4.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rostika, D. (2016). Model Sinektik Dalam Pengajaran Pengukuran Waktu Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v3i1.2786>
- Rulistiani, V. U., Asyura, I., Kamali, A. S., & Linda, L. (2023). Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1366–1378. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.1784>
- Sumantri, R. A. (2013). Problematika Kepemimpinan Di Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal An'nur*, V(1), 144–163. <https://jurnalannur.ac.id/index.php/An-Nur/article/view/28>
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>