

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti WoodCamp dan yang tidak mengikuti WoodCamp, di Bandung.

Kemampuan pemecahan masalah kreatif merupakan teori yang dikemukakan oleh Whetten & Cameron (1991, dalam David S. Whetten & Kim S. Cameron, 1992) yang merupakan kemampuan seseorang untuk mengembangkan rumusan masalah dan menghasilkan alternatif penyelesaian masalah yang lebih banyak.

Sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini, maka rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian komparatif dan diolah menggunakan uji statistik Mann-Whitney.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Ukuran sampel sebanyak 62 orang, yang terdiri dari 31 orang peserta WoodCamp dan 31 orang yang tidak mengikuti WoodCamp.

Berdasarkan pengolahan data secara statistik, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah kreatif antara anak usia 7-11 tahun yang mengikuti WoodCamp dengan yang tidak mengikuti WoodCamp, di Bandung.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan, disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti WoodCamp lebih tinggi daripada yang tidak mengikuti WoodCamp, di Bandung. Selain itu, aspek make the strange familiar pada peserta WoodCamp tidak jauh berbeda dengan anak yang tidak mengikuti WoodCamp. Peserta WoodCamp juga merasa lebih sering mengalami conceptual block (hambatan mental dalam memecahkan masalah kreatif) berupa compression dibandingkan dengan anak yang tidak mengikuti WoodCamp.

Dari kesimpulan penelitian, peneliti menyarankan untuk menggali lebih dalam mengenai kemampuan pemecahan masalah kreatif khususnya mengenai faktor-faktor yang berpengaruh pada aspek make the strange familiar peserta WoodCamp dan aspek conceptual block khususnya compression. Untuk pihak WoodCamp disarankan agar mengembangkan kegiatan outdoor yang memungkinkan para peserta untuk mengevaluasi positif dan negatifnya suatu solusi pemecahan masalah. Untuk orangtua peserta WoodCamp disarankan agar menciptakan suasana di rumah yang kondusif dan memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kreatifnya. Pada orangtua yang tidak mengikutsertakan anaknya di WoodCamp juga disarankan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai informasi dalam menentukan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kreatif anak secara optimal.

DAFTAR ISI

Lembar Judul

Lembar Pengesahan

Abstrak

Kata Pengantar

Daftar Isi

Daftar Tabel

Daftar Bagan

Daftar Lampiran

Bab I. Pendahuluan

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Identifikasi Masalah.....	11
1.3	Maksud dan Tujuan Penelitian.....	11
1.3.1	Maksud Penelitian.....	11
1.3.2	Tujuan Penelitian.....	12
1.4	Kegunaan Penelitian.....	12
1.4.1	Kegunaan Teoritis.....	12
1.4.2	Kegunaan Praktis.....	12
1.5	Kerangka Pemikiran.....	13
1.6	Hipotesis Penelitian.....	20

Bab II. Tinjauan Pustaka

2.1	Kreatifitas.....	21
2.1.1	Pengertian Kreatifitas	21
2.1.2	Pemecahan Masalah Kreatif.....	24
2.1.3	Hambatan-hambatan dalam Pemecahan Masalah Kreatif	25
2.1.4	Memecahkan Masalah secara Kreatif.....	30
2.2	Kegiatan <i>Outdoor</i>	
2.2.1	Sejarah Kegiatan <i>Outdoor</i>	33
2.2.2	Alasan Penggunaan Kegiatan <i>Outdoor</i>	34
2.2.2.1.	Metoda <i>Outdoor</i> sebagai Simulasi Kehidupan	35
2.2.2.2	Metoda <i>Outdoor</i> menggunakan pendekatan melalui pengalaman (<i>Experiential Learning</i>)	35
2.2.2.3	Metoda ini penuh kegembiraan karena dilakukan melalui permainan.....	36
2.3	Deskripsi <i>WoodCamp</i>	37
2.3.1	Visi dan Misi.....	37
2.3.2	Prinsip Metodik.....	37
2.3.3	Bidang Pengembangan.....	40
2.3.4	Pengelompokan Satuan	40
2.3.5	Kualifikasi Instruktur	41
2.3.6	Kegiatan.....	41
2.4	Anak	42
2.4.1	Pengertian Anak.....	42
2.4.2	Perkembangan Kognitif pada Masa Pertengahan dan Akhir Anak-anak	43

2.4.3 Pemrosesan Informasi	47
2. 4.4 Keluarga	47
2.4.5 Relasi Teman Sebaya	49
2.4.6 Popularitas, Penolakan, dan Pengabaian Teman Sebaya	50

Bab III. Metodologi Penelitian

3.1. Rancangan Penelitian.....	51
3.2 Variabel Penelitian.....	52
3.3 Definisi Operasional.....	52
3.4 Alat Ukur.....	52
3.4.1 Kuesioner.....	52
3.4.2 Data Penunjang.....	59
3.4.3 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	60
3.4.3.1 Uji Validitas.....	60
3.4.3.2 Uji Reliabilitas	62
3.5 Populasi	63
3.5.1 Populasi Sasaran	63
3.5.2 Karakteristik Populasi	63
3.5.3 Teknik Pengambilan Sampel	63
3.5.4 Ukuran Sampel	64
3.6 Teknik Analisis	64
3.6.1 Uji Statistik.....	64
3.6.2 Hipotesis Uji Statistik.....	65

Bab IV. Hasil dan Pembahasan	
4.1 Gambaran Sampel	66
4.1.1 Jenis Kelamin.....	66
4.1.2 Usia	67
4.1.3 Kelas.....	67
4.1.4 Ekstrakurikuler.....	67
4.1.5 Aspek <i>Constancy</i>	67
4.1.6 Aspek <i>Commitment</i>	68
4.1.7 Aspek <i>Compression</i>	68
4.1.8 Aspek <i>Complacency</i>	69
4.2 Hasil Penelitian	69
4.2.1 Aspek <i>Make The Strange Familiar</i>	69
4.2.2 Aspek <i>Elaborate On The Definition</i>	70
4.2.3 Aspek <i>Reverse The Definition</i>	70
4.2.4 Aspek <i>Defer Judgement</i>	70
4.2.5 Aspek <i>Expand Current Alternative</i>	71
4.2.6 Aspek <i>Combine Unrelated Attributes</i>	71
4.1 Pembahasan	73
Bab V. Kesimpulan dan Saran	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA	89
DAFTAR RUJUKAN	90
LAMPIRAN	

Daftar Tabel

Tabel Skenario Pemecahan Masalah Kreatif.....	53
Tabel Kriteria Penilaian Jawaban untuk Subjek usia 7-8 tahun.....	55
Tabel Kriteria Penilaian Jawaban untuk Subjek usia 9-11 tahun.....	56
Tabel Gambaran Sampel:	
Tabel 4.1 Tabel Distribusi frekuensi Jenis Kelamin.....	66
Tabel 4.2. Tabel Distribusi frekuensi Usia Sampel.....	66
Tabel 4.3. Tabel Distribusi frekuensi Kelas Sampel.....	67
Tabel 4.4. Tabel Distribusi frekuensi Ekstrakurikuler Sampel.....	67
Tabel 4.5. Tabel Distribusi frekuensi Aspek <i>Constancy</i> Sampel.....	67
Tabel 4.6. Tabel Distribusi frekuensi Aspek <i>Commitment</i> Sampel.....	68
Tabel 4.7. Tabel Distribusi frekuensi Aspek <i>Compression</i> Sampel.....	68
Tabel 4.8. Tabel Distribusi frekuensi Aspek <i>Complacency</i> Sampel.....	69
Tabel Hasil Penelitian:	
Tabel 4.9. Aspek <i>Make The Strange Familiar</i>	69
Tabel 4.10. Aspek <i>Elaborate On The Definition</i>	70
Tabel 4.11. Aspek <i>Reverse The Definition</i>	70
Tabel 4.12. Aspek <i>Defer Judgement</i>	70
Tabel 4.13. Aspek <i>Expand Current Alternative</i>	71
Tabel 4.14. Aspek <i>Combine Unrelated Attributes</i>	71

Tabel Bagan

Bagan Kerangka Pikir.....	19
Skema Rancangan Penelitian.....	51

Lampiran

Lampiran 1 : Validitas – Reliabilitas Alat Ukur

Lampiran 2 : Data Mentah.

Lampiran 3 : Data Penunjang

Lampiran 4 : Alat Ukur

Lampiran 5 : Data Crosstabulation

Lampiran 6 : Gambaran Sampel