

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Memasuki abad ke-21, kehidupan manusia semakin berkembang, baik di bidang pekerjaan, sosial, pendidikan, maupun kehidupan sehari-hari. Dalam bidang pekerjaan, tanggung jawab individu menjadi semakin berat dan persaingan dengan rekan kerja juga menjadi semakin ketat. Bagi masyarakat kita, kondisi ini menjadi semakin penuh tantangan seiring dengan segera diberlakukannya *Asia Free Trade Area* (AFTA) pada tahun 2005. Ini dikarenakan dalam perjanjian AFTA tiap-tiap negara yang terlibat di dalamnya menyetujui pemberlakuan pembebasan bea masuk barang dan jasa agar arus ekspor impor di kawasan Asia berjalan lebih lancar. Akibatnya, tenaga kerja selaku penjual jasa dituntut untuk mampu bersaing tidak hanya dengan sesama rekan kerja di dalam negeri tetapi juga dengan tenaga kerja dari luar negeri, baik dalam hal kualitas maupun harga jual. Persaingan ini memunculkan berbagai masalah kompleks sehingga menuntut kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang tinggi, yaitu individu yang mampu memanfaatkan potensi diri secara optimal untuk mengatasi berbagai masalah yang muncul di lingkungannya secara cepat dan tepat.

SDM yang berkualitas tinggi diperoleh melalui proses pembentukan kemampuan seumur hidup, salah satunya melalui pendidikan formal. Jenjang pendidikan formal di Indonesia dibagi menjadi beberapa tingkatan, mulai dari TK, SD, SMP, SMU dan Perguruan Tinggi. Dalam setiap jenjang pendidikan,

pemerintah telah menetapkan garis besar materi pembelajaran yang terangkum dalam kurikulum pendidikan. Kurikulum inilah yang kemudian melandasi dan mengarahkan setiap Kegiatan Pembelajaran di sekolah dan harus diikuti oleh siswa pada setiap jenjang pendidikan. Di Indonesia, kurikulum yang diterapkan sejak tahun 2004 hingga sekarang adalah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang memberikan keleluasaan kepada sekolah dalam meramu mata pelajaran yang dibutuhkan siswa untuk memperluas wawasan mereka dan meningkatkan efisiensi penyelenggaraan, serta dapat meningkatkan mutu dan relevansi program pendidikan. Asumsi pemerintah ialah, melalui penerapan KBK maka tidak ada lagi istilah siswa bodoh di Indonesia (**Kompas, 23 Maret 2003**). Menurut Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, **Indra Djati Sidi** dalam **Kompas (Kamis, 31 Maret 2002)**, dalam kurikulum ini terdapat sistem pembelajaran yang mendorong kreativitas anak yang muncul dalam bentuk pemberian kesempatan untuk bertanya, membangkitkan kesempatan anak untuk berpikir, dan sebagainya.

Dari wawancara yang dilakukan pada dua belas orang siswa-siswi SD yang berasal dari berbagai sekolah negeri dan swasta di Bandung, tampak bahwa pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di kelas ternyata belum sesuai dengan tujuan sebelumnya. Menurut salah seorang siswa kelas V SD swasta "X" di Bandung (8,3%), setiap minggu ia harus mengikuti 12 mata pelajaran dengan waktu belajar formal 5-6 jam setiap harinya. Sepulangnya dari sekolah, ia masih harus mengerjakan tugas sekolah yang cukup banyak, yaitu antara 2-4 tugas setiap harinya. Kondisi ini membuatnya merasa lelah dan ia tidak terdorong untuk mengerjakan tugasnya dengan cara yang baru. Ia hanya ingin tugasnya dapat

diselesaikan tepat pada waktunya sehingga ia memilih hanya menggunakan cara yang diajarkan oleh gurunya dan yang lazim digunakan oleh teman-temannya

Selain siswa di atas, tiga orang siswi kelas IV dan V SD negeri “Y” di Bandung (25%) merasa tugas sekolahnya juga cukup banyak, yaitu sekitar 2-4 tugas setiap harinya. Di sekolah, mereka diwajibkan mengikuti 12 mata pelajaran setiap minggunya dengan waktu belajar formal tujuh jam setiap harinya, termasuk satu jam untuk mengikuti tambahan pelajaran yang diadakan oleh pihak sekolah dan diselenggarakan di luar jam belajar formal. Panjangnya waktu belajar formal yang harus diikuti siswi tersebut menyebabkan mereka merasa bosan ketika berada di dalam kelas dan tidak terdorong untuk aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar. Dalam hal mengerjakan tugas, mereka tidak berminat untuk mengerjakan tugas dengan caranya sendiri. Cara mengerjakan tugas yang diajarkan guru di kelas adalah cara yang mereka gunakan untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

Empat orang siswa-siswi yang berasal dari sekolah swasta “Z” (33,3%) mengatakan, bahwa suasana belajar-mengajar di kelas mereka cenderung tegang. Mereka merasa guru mereka galak sehingga mereka tidak berani bertanya saat tidak paham dengan materi pelajaran yang diajarkan. Mereka juga merasa tidak berani mencoba untuk mengerjakan tugas sekolah dengan caranya sendiri karena khawatir dimarahi oleh guru yang bersangkutan. Dua siswa yang juga berasal dari sekolah swasta “Z” merasa kegiatan belajar mengajar di kelas berlangsung cukup menarik. Meskipun demikian, mereka tetap memilih untuk hanya menjadi

pendengar saat guru menyampaikan materi di depan kelas. Mereka juga tidak berani mengerjakan tugas dengan cara yang baru karena takut dimarahi gurunya.

Selain siswa-siswi di atas, 4 orang siswa-siswa sekolah swasta “A” (33,3%) juga merasa kesulitan saat akan menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Kesulitan itu kebanyakan bukan disebabkan karena tingkat kesulitan dari tugas tersebut, tapi lebih karena jumlah tugas yang dirasakan terlalu banyak. Akhirnya, mereka pun mengerjakan tugas seadanya saja.

Dari hasil wawancara di atas, tampak bahwa siswa-siswi tersebut tidak terbiasa mengerjakan suatu tugas dengan cara-cara yang baru. Mereka juga tidak terdorong untuk menganalisis suatu permasalahan dan mengembangkan sudut pandang mereka terhadap suatu permasalahan. Hal ini terjadi karena pelaksanaan KBK di lapangan belum sesuai dengan tujuan semestinya. Secara tidak sadar, guru masih menerapkan sistem pendidikan yang lama dalam pelaksanaan KBM di kelas. Guru seringkali terlalu terpaku pada target materi yang harus disampaikan dan sibuk mengejar target materi sehingga tidak mengajak siswa untuk ikut aktif berpikir ketika KBM berlangsung. Siswa tidak diajak terlibat dalam merangkai pengetahuan-pengetahuan yang dimilikinya untuk kemudian menemukan sendiri jawaban atas permasalahan yang ada. Selain itu, guru juga membebani siswa dengan begitu banyak tugas dan pekerjaan rumah (PR) yang harus diselesaikan dalam batas waktu tertentu sehingga kegiatan siswa pun semakin padat. Pihak sekolah juga menjejali siswa dengan berbagai pelajaran yang bahkan belum tentu sesuai dengan minat siswa. Pada akhirnya, sekolah tanpa sadar kembali menekankan pada kecakapan menghafal dan transfer ilmu pengetahuan sebanyak

mungkin tanpa mengembangkan kreativitas dan daya kritis siswa. Menurut **Arief Rachman** selaku Ketua Harian Komisi Nasional UNESCO untuk Indonesia dalam harian Media Indonesia (2004), ini terjadi karena guru, selaku kunci dari perubahan kualitas pendidikan, belum siap dengan sistem pendidikan yang baru dan masih membawa paradigma yang lama.

Pada dasarnya, dalam KBM terjadi proses transfer ilmu sehingga diperlukan kemampuan untuk menganalisis secara kritis pengetahuan yang diperoleh kemudian mengaitkannya dengan pengetahuan maupun materi pelajaran yang sebelumnya sudah diperoleh siswa, serta memahami bagaimana mengaplikasikannya dalam rangka mengatasi masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, siswa memerlukan kelancaran dalam menganalisis pengetahuan, berpikir dengan lancar, dan keluwesan dalam berpikir (memiliki fleksibilitas dalam berpikir), yang merupakan ciri-ciri kreatifitas dan di dalamnya juga terdapat pemecahan masalah kreatif. Menurut **Guilford (1962, dalam David S. Whetten & Kim S. Cameron, 1992)**, karakteristik utama dari orang yang memecahkan masalah secara kreatif adalah kelancaran dan keluwesan dalam berpikir. Kelancaran berpikir menunjuk pada jumlah ide atau konsep yang dihasilkan dalam jangka waktu tertentu. Keluwesan berpikir menunjuk pada keragaman ide atau keluasan konsep. Oleh karena dalam KBM terjadi proses pemecahan masalah dan dibutuhkan kemampuan berpikir secara lancar serta keluwesan dalam mengembangkan berbagai konsep ilmu pengetahuan yang telah diperoleh, maka pelaksanaan KBM sangat berpengaruh pada perkembangan kemampuan pemecahan masalah kreatif siswa.

Menurut **Anita Lie** selaku anggota Komunitas Indonesia untuk Demokrasi dalam harian Kompas edisi Senin, 18 Oktober 2004 mengatakan bahwa kecenderungan kebanyakan sekolah saat ini terlalu menekankan pada hafalan akibat beban kurikulum yang terlalu padat. Hal ini dapat membuat pola berpikir siswa menjadi kaku dan perkembangan kreatifitasnya menjadi terhambat karena siswa tidak terbiasa untuk bersikap terbuka pada ide atau pun konsep-konsep baru. Siswa juga menjadi tidak terbiasa mengembangkan alternatif penyelesaian masalah yang lebih luas karena terpaku pada kebiasaan-kebiasaan lama yang diajarkan dan telanjur menetap. Kondisi ini tidak saja dapat berdampak buruk bagi kemampuan pemecahan masalah kreatif siswa di masa mendatang tapi juga di masa kini karena siswa menjadi tidak luwes dalam mengatasi masalah-masalah yang seringkali muncul secara tidak terduga, baik di sekolah maupun dalam relasinya dengan teman dan keluarganya.

Di sekolah, siswa dapat saja mengalami masalah dalam relasi dengan guru, kesulitan dalam menentukan metoda belajar yang efektif bagi dirinya, ataupun masalah prestasi belajar yang rendah. Dalam relasinya dengan teman sebaya, siswa dapat saja menemui hambatan dalam memenuhi tuntutan teman sebaya, diterima sebagai bagian dari suatu kelompok, menentukan perilaku yang dapat diterima dalam lingkungannya. Dalam keluarga, siswa dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan tanggungjawabnya sebagai anak. Masalah-masalah tersebut sangat kompleks oleh karena itu membutuhkan penyelesaian yang kreatif agar masalah tersebut dapat terselesaikan secara efektif dan kehidupannya dapat berjalan lebih baik. Berdasarkan fakta itulah, beberapa pihak mulai menyadari

bahwa sistem pendidikan formal yang ditempuh siswa melalui lembaga sekolah ternyata kurang memberi ruang bagi pengembangan kemampuan penyelesaian masalah kreatif pada anak.

Dari uraian di atas, dapat dilihat bahwa ternyata kemampuan pemecahan masalah kreatif sangat dipengaruhi oleh sistem yang berlaku di lingkungan. Dengan kata lain, kemampuan pemecahan masalah kreatif merupakan kecakapan (*skill*), sehingga kemampuan ini juga dapat ditingkatkan. Oleh karena lembaga pendidikan formal belum menekankan pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah kreatif, maka timbul kesadaran beberapa pihak untuk mengembangkan kemampuan ini melalui jalur non-formal. Salah satu institusi non-formal di kota Bandung yang berusaha mengisi kekurangan sistem pendidikan formal dengan cara memberi ruang bagi peningkatan kemampuan pemecahan masalah kreatif adalah *WoodCamp*. Dengan motto “*Today WoodCamp, Leader Tomorrow*” (**WoodCamp, 2002**), *WoodCamp* memiliki visi menjadikan anak sebagai pemimpin di masa depan yang memiliki kepribadian yang utuh dan konstruktif sehingga anak dapat berfungsi secara optimal dan mampu mengatasi masalah-masalah dalam kehidupannya secara efektif dan efisien, dalam usahanya menggerakkan dan mengarahkan dirinya, dan orang lain. Untuk itu, seorang pemimpin juga harus memiliki kemampuan pemecahan masalah kreatif.

Metoda yang digunakan *WoodCamp* untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kreatif sedini mungkin pada anak adalah melalui kegiatan *experiential learning* di alam terbuka (*outdoor*). Dalam kegiatan ini, individu

diberikan suatu simulasi sederhana dari masalah-masalah yang muncul dalam kehidupan dan memberikan pengalaman langsung bagi pesertanya untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Metoda ini diterapkan pada anak usia 7-11 tahun karena mereka sudah mampu melakukan penalaran logis apabila ide-ide yang ingin disampaikan diterapkan ke dalam contoh yang spesifik. Anak akan mampu menganalisis masalah yang disajikan secara konkret dan spesifik dari berbagai sudut pandang serta memiliki keluwesan dalam berpikir, yang merupakan ciri menonjol dalam pemecahan masalah kreatif. Bentuk kegiatan *outdoor* di *WoodCamp* antara lain belajar tali temali, bermain peran di tempat umum (seperti: mal, pasar tradisional), mencari jejak di hutan, pertandingan beregu di wahana halang rintang, membuat kerajinan tangan dari benda yang sudah tidak terpakai, bermain imajinasi.

Secara umum, melalui beragam kegiatan di atas anak diajak untuk mengalami langsung berbagai pengalaman baru dan diperkaya dengan pengetahuan-pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya. Peserta dikondisikan untuk terbiasa mengatasi masalah-masalah kompleks dalam kehidupan, yang dimunculkan secara sederhana, konkret, serta spesifik melalui kegiatan *outdoor*.

Dari survei awal yang dilakukan pada dua belas orang anak usia 7-11 tahun yang mengikuti *WoodCamp*, satu orang (9,1%) mengatakan tidak pernah merasa kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan tugas-tugas sekolah. Ia merasa selalu dapat menyelesaikan tugas sekolah yang diperolehnya dan sangat sering mencoba cara-cara baru, yang tidak selalu sama dengan cara yang diajarkan oleh gurunya, dalam mengerjakan tugas sekolahnya. Delapan



orang (66,7%) merasa terkadang mereka menemui masalah yang berkaitan dengan tugas-tugas sekolah yang sulit. Mereka cukup sering mencoba cara-cara baru dalam mengerjakan tugas sekolah yang diberikan gurunya. Dua orang (18,2%) merasa cukup sering menemui kesulitan dalam mengerjakan tugas sekolahnya. Mereka sesekali menggunakan cara mereka sendiri dalam mengerjakan tugas sekolahnya, namun lebih sering mengikuti cara yang diajarkan guru dalam mengerjakan tugas sekolahnya. Sisanya, satu orang (9,1%) mengatakan dirinya sering merasa kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan tugas-tugas sekolah. Ia juga selalu mengikuti cara yang diajarkan gurunya dalam mengerjakan tugas-tugas sekolahnya.

Ketika dihadapkan pada masalah dalam relasi dengan teman, satu orang (9,1%) merasa dirinya tidak pernah merasa kesulitan untuk menyelesaikan pertengkaran dengan dengan temannya. Ia juga sangat sering meminta saran dari temannya untuk mengatasi masalahnya. Delapan orang (66,7%) merasa mereka terkadang bingung harus melakukan apa ketika menghadapi pertengkaran dengan teman. Meskipun demikian, mereka cukup sering meminta saran dari teman untuk menyelesaikan masalah mereka. Dua orang (18,2%) merasa cukup sering menemui kesulitan dan merasa bingung harus bagaimana ketika bertengkar dengan teman. Mereka juga jarang meminta saran dari teman untuk mengatasi masalah mereka. Sisanya, satu orang (9,1%) merasa sering menemui kesulitan ketika menghadapi pertengkaran dengan teman. Ia sering merasa kesulitan untuk mengatasi masalahnya dan merasa bingung harus memulai darimana untuk

menyelesaikan masalah tersebut. Ia juga tidak pernah meminta saran dari teman untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Ketika dihadapkan pada masalah dalam keluarga, satu orang (9,1%) mengatakan tidak pernah merasa bingung dan tahu apa yang harus dilakukan setiap kali ia dimarahi oleh orangtuanya. Delapan orang (66,7 %) mengatakan terkadang mereka bingung tidak tahu harus bagaimana ketika dimarahi oleh orangtuanya. Dua orang mengatakan cukup sering merasa bingung harus melakukan apa ketika dimarahi oleh orangtuanya. Sisanya, satu orang (9,1%) mengatakan sering merasa bingung dan tidak tahu harus bagaimana ketika dimarahi oleh orangtuanya.

Sedangkan survei awal yang dilakukan pada sepuluh orang anak usia 7-11 tahun yang tidak mengikuti *WoodCamp* menunjukkan, sembilan orang (90%) mengatakan meskipun mereka jarang menemui kesulitan saat mengerjakan tugas di sekolah namun mereka tidak pernah mencoba cara-cara baru ketika mengerjakan tugas sekolah. Mereka tidak pernah mencoba menggunakan caranya sendiri dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dan memilih untuk mengikuti cara yang diajarkan oleh guru di sekolah. Sedangkan satu orang (10%) mengatakan dirinya juga jarang menemui kesulitan berkaitan dengan tugas-tugas sekolahnya, namun sesekali ia mencoba menggunakan caranya sendiri, yang tidak sama dengan cara yang diajarkan gurunya, untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya. Meskipun demikian, ia lebih sering mengikuti cara yang diajarkan oleh guru di sekolah daripada mencoba mengerjakan tugas dengan caranya sendiri.

Ketika dihadapkan pada masalah dalam relasi dengan teman, lima orang (50%) mengatakan mereka seringkali merasa bingung harus bagaimana untuk menyelesaikan pertengkaran dengan teman. Mereka juga mengatakan tidak pernah meminta saran dari orang lain ketika menemui masalah dengan teman. Lima orang (50%) mengaku sering menceritakan masalah antar teman ataupun orang lain kemudian meminta saran bagaimana cara mengatasi masalah yang dihadapi. Mereka merasa cukup tahu apa yang harus dilakukan dan tahu bagaimana memulai penyelesaian dari suatu masalah.

Ketika dihadapkan pada masalah dalam keluarga, lima orang (50%) mengatakan sering merasa bingung harus bagaimana ketika dimarahi oleh orangtuanya dan lima orang sisanya (50%) mengatakan tahu apa yang harus mereka lakukan ketika dimarahi oleh orangtuanya.

Berdasarkan hasil survei awal di atas, peneliti berminat untuk mengetahui lebih lanjut mengenai kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti *WoodCamp* dan yang tidak mengikuti *WoodCamp*, di Bandung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah yang akan diteliti ialah apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti *WoodCamp* dan yang tidak mengikuti *WoodCamp*, Bandung.

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### 1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelien ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti *WoodCamp* dan yang tidak mengikuti *WoodCamp*, di Bandung.

#### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun tahun yang mengikuti *WoodCamp* dan yang tidak mengikuti *WoodCamp*, di Bandung.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

#### 1.4.1 Kegunaan Teoretis

Memberikan masukan bagi bidang Psikologi Pendidikan tentang kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti kegiatan *outdoor* dan yang tidak mengikuti kegiatan *outdoor*, serta sebagai bahan masukan dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut terhadap permasalahan yang sama, sehingga di masa mendatang dapat menjadi sumbangan yang bermanfaat bagi banyak pihak.

#### 1.4.2 Kegunaan Praktis

- Memberikan informasi kepada *WoodCamp* mengenai gambaran kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti kegiatan *outdoor* sehingga dapat menjadi masukan untuk

penyusunan program yang lebih efektif yang sesuai dengan visi *WoodCamp*.

- Memberikan informasi kepada orangtua yang akan mengikutsertakan anaknya di *WoodCamp* tentang gambaran umum kemampuan pemecahan masalah kreatif pada anak usia 7-11 tahun yang mengikuti *WoodCamp* sehingga dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi orangtua pada saat akan mengikutsertakan anaknya di *WoodCamp*.
- Memberikan informasi kepada orangtua yang telah mengikutsertakan anaknya di *WoodCamp* mengenai gambaran kemampuan pemecahan masalah kreatif anaknya agar ia dapat mendorong anaknya untuk aktif mengikuti kegiatan tersebut dan pada akhirnya perkembangan kemampuan pemecahan masalah kreatif anaknya berkembang optimal.
- Memberikan informasi kepada peserta *WoodCamp* mengenai gambaran umum kemampuan pemecahan masalah kreatifnya agar ia terdorong untuk lebih aktif dalam mengikuti *WoodCamp* dan kemampuan pemecahan masalah kreatifnya berkembang optimal.

### **1.5 Kerangka Pemikiran**

Setiap saat dalam kehidupan sehari-hari, orang akan menghadapi masalah, termasuk juga anak-anak. Berbagai masalah yang seringkali dihadapi anak biasanya berkaitan dengan Kegiatan Belajar-Mengajar (KBM) yang berlangsung di sekolah, masalah relasi dengan teman sebaya, atau masalah dalam keluarga. Masalah-masalah tersebut butuh penyelesaian secara cepat dan tepat. Beberapa di

antaranya dapat diselesaikan dengan menggunakan pemecahan masalah secara rasional, yaitu apabila alternatif penyelesaian masalah tersedia di depan mata, terdapat informasi yang relevan dengan masalah dan ketika ada standar yang jelas untuk memutuskan kebenaran dari sebuah solusi (**Thompson Tuden 1959, dalam David S. Whetten & Kim S. Cameron, 1992**). Namun, tidak semua masalah dapat dipecahkan secara rasional karena beberapa dari masalah tersebut terlalu kompleks sehingga sulit untuk mengetahui dengan jelas definisi masalah yang dihadapi, informasi yang berkaitan dengan masalah, alternatif penyelesaiannya dan standar untuk memutuskan kebenaran dari sebuah solusi. Ketika masalah yang muncul tidak dapat lagi dipecahkan secara rasional maka diperlukan kemampuan pemecahan masalah kreatif untuk mengatasi masalah tersebut secara efektif sehingga kehidupan berjalan lebih baik.

Menurut **Whetten & Cameron (1991, dalam David S. Whetten & Kim S. Cameron, 1992)**, kemampuan pemecahan masalah kreatif adalah kemampuan seseorang untuk mengatasi *conceptual blocks* sehingga ia dapat memecahkan masalah secara kreatif. *Conceptual blocks* yaitu hambatan mental, yang muncul pada saat seseorang berusaha untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga hambatan ini membatasi dirinya dalam memecahkan masalah secara efektif. Empat tipe *conceptual blocks* dalam pemecahan masalah kreatif adalah *constancy*, *commitment*, *compression*, dan *complacency*. *Constancy* adalah cara pandang yang menetap terhadap suatu masalah dengan menggunakan pendekatan tertentu dalam merumuskan, menggambarkan, dan menyelesaikan masalah. *Commitment* merupakan kecenderungan individu untuk menggunakan sudut

pandang tertentu yang membuat individu tersebut mengambil keputusan yang salah serta kaku. *Compression* merupakan penekanan terhadap ide-ide, memandang suatu persoalan terlalu luas ataupun terlalu ketat dalam menyaring data, sedangkan *complacency* adalah kesalahan persepsi atas kegiatan berpikir dan kurang banyak bertanya dalam mencari informasi.

Memecahkan masalah secara kreatif sendiri memiliki dua aspek, yaitu *improve problem definition* dan *generate more alternatives*. *Improve problem definition* menunjuk pada kegiatan mengembangkan rumusan masalah dengan cara membuat yang biasa menjadi aneh dan sebaliknya (*make the strange familiar*), mengembangkan rumusan masalah (*elaborate on the definition*), dan membalikkan rumusan masalah (*reverse the definition*). *Generate more alternatives* menunjuk pada kegiatan mengumpulkan alternatif pemecahan masalah yang lebih banyak dengan tidak melakukan penilaian terlebih dahulu (*defer judgement*), membentuk sub-bahasan untuk menyederhanakan masalah (*expand current alternatives*) dan memperluas alternatif solusi dengan mengkombinasikan elemen-elemen suatu masalah yang sepintas terlihat tidak berkaitan (*combine unrelated attributes*).

Menurut **Whetten & Cameron (1991, dalam David S. Whetten & Kim S. Cameron, 1992)**, kemampuan pemecahan masalah kreatif seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu pengalaman dalam memecahkan masalah dan sistem pendidikan yang ditempuh individu tersebut selama ia duduk di bangku sekolah. Dampak penerapan sistem pendidikan formal pada anak adalah kecenderungan untuk terpaku pada satu cara yang menetap dalam menyelesaikan masalah (sering

timbul *constancy*), menggunakan sudut pandang tertentu sehingga ia mengambil keputusan yang salah serta kaku dalam menyelesaikan masalah (sering timbul *commitment*), terlalu luas dalam memandang suatu masalah ataupun terlalu ketat dalam menyaring data (sering melakukan *compression*), dan kurang banyak bertanya dalam usaha mencari informasi sehingga menimbulkan kesalahan persepsi (sering melakukan *complacency*). Akibatnya, ketika anak dihadapkan pada masalah yang baru, yaitu masalah yang belum pernah dihadapi sebelumnya, ia merasa seolah-olah masalah tersebut tidak dapat diselesaikan (jarang melakukan *make the strange familiar*), menggambarkan masalah secara terbatas (jarang melakukan *elaborate on the definition*), hanya melihat masalah dari satu sudut pandang (jarang melakukan *reverse the definition*), terbatas dalam menghasilkan solusi dari masalah karena terlalu banyak melakukan penilaian (jarang melakukan *defer judgement*), melihat masalah terlalu luas dan tidak mampu menyederhanakan masalah (*expand current alternatives*), serta jarang mengkombinasikan elemen-elemen dari suatu permasalahan yang seolah-olah tidak berkaitan (jarang melakukan *combine unrelated attributes*). Oleh sebab itu, *conceptual blocks* pada anak semakin tinggi dan ia mengalami kesulitan untuk memecahkan masalah secara kreatif sehingga kemampuannya untuk mengembangkan rumusan masalah (*improve problem definition*) dan kemampuannya untuk mengumpulkan alternatif pemecahan masalah yang lebih banyak (*generate more alternatives*) menjadi semakin rendah.

Senada dengan teori yang dikemukakan oleh **Whetten & Cameron (1991, dalam David S. Whetten & Kim S. Cameron, 1992), Utami Munandar (1999)**



mengatakan bahwa kreatifitas, yang pada hal ini merupakan dasar dari pemecahan masalah secara kreatif, dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Jika dikaitkan dengan teori dari **Whetten & Cameron (1991, dalam David S. Whetten & Kim S. Cameron, 1992)**, ketiga faktor lingkungan tersebut mempengaruhi pengalaman anak dalam memecahkan masalah sehingga berdampak pada kemampuan pemecahan masalah kreatifnya.

Faktor penting dalam lingkungan keluarga yang mempengaruhi kreatifitas adalah pola asuh. Orangtua yang tidak banyak menentukan aturan perilaku akan mendorong anaknya untuk lebih kreatif. Orangtua yang menjadi model tentang seperangkat nilai kemudian memberikan kebebasan pada anak untuk menentukan sendiri perilaku apa yang mencerminkan suatu nilai, akan mendorong anak untuk berpikir lebih fleksibel dalam kesehariannya. Jika dilihat kaitannya dengan teori pemecahan masalah kreatif dari **Whetten & Cameron (1991, dalam David S. Whetten & Kim S. Cameron, 1992)**, anak yang dididik dengan pola asuh seperti ini akan mampu mengatasi berbagai bentuk *conceptual blocks* yang muncul dalam masalah, tidak mengalami kesulitan untuk mengembangkan rumusan masalah (*improve problem definition*) dan menghasilkan alternatif penyelesaian masalah yang lebih banyak (*generate more alternatives*). Sehingga, saat anak tersebut dihadapkan pada masalah, ia tidak mengalami kesulitan dalam menentukan penyelesaian masalah yang tepat.

Faktor penting dari lingkungan sekolah yang dapat mempengaruhi kreatifitas anak adalah sistem Kegiatan Belajar Mengajar yang diterapkan di kelas serta cara mengajar yang diterapkan guru di kelas. Guru yang memberikan kebebasan dan

penghargaan pada murid untuk mengungkapkan pendapat yang berbeda dengan pendapat umum serta memberi arahan yang tidak terlalu ketat dalam menyelesaikan tugas akan meningkatkan kelancaran dan keluwesan berpikir para siswa. Pada akhirnya, ketika kelancaran dan keluwesan berpikir tersebut mereka terapkan saat menyelesaikan berbagai permasalahan, mereka mengatasi berbagai bentuk hambatan mental (*conceptual blocks*) dan mampu mengembangkan lebih banyak rumusan masalah dan menghasilkan lebih banyak alternatif penyelesaian masalah.

Faktor ketiga, yaitu lingkungan masyarakat. Masyarakat yang menghargai perbedaan dan mendorong anak untuk bebas berkreasi akan mendukung kreatifitas pada anak. Ketika anak diberi kesempatan untuk mengembangkan idenya, maka anak juga akan melakukan hal yang sama ketika ia dihadapkan pada masalah. anak akan dapat mengatasi berbagai hambatan mental dalam berpikir, mengembangkan berbagai rumusan masalah dan menghasilkan lebih banyak alternatif penyelesaian masalah.

Berdasarkan gambaran di atas, tampak bahwa kemampuan pemecahan masalah kreatif dapat dikembangkan karena kemampuan ini merupakan suatu *skill* atau keterampilan yang perkembangannya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada di lingkungan. Salah satu institusi non-formal di kota Bandung yang berusaha mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kreatif sejak dini adalah *WoodCamp*. *WoodCamp* berusaha mengembangkan kemampuan ini melalui penyelenggaraan serangkaian kegiatan yang didasarkan pada metoda *outdoor*.

Pada dasarnya, kegiatan *outdoor* bertujuan memperkaya anak dengan berbagai pengalaman baru dalam mengatasi berbagai permasalahan. Kegiatan ini mengkondisikan anak dalam berbagai situasi permasalahan yang kongkrit dan mengajak mereka untuk aktif berpikir serta mengembangkan berbagai alternatif penyelesaian untuk setiap permasalahan. Metoda ini mengacu pada visi *WoodCamp*, yaitu mengembangkan kepribadian anak secara utuh dan konstruktif sehingga anak dapat berfungsi secara maksimal dan mampu mengatasi masalah-masalah dalam kehidupannya secara efektif dan efisien. Untuk dapat mencapai visi ini maka *WoodCamp* berusaha meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir secara luwes dalam mengatasi berbagai masalah yang muncul, melalui penciptaan suasana lingkungan (*outdoor*) yang atraktif sehingga menarik minat anak untuk mendidik diri mereka sendiri. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan membuat simulasi sederhana dari berbagai masalah sehari-hari yang disajikan secara atraktif, yang selanjutnya mengajak anak untuk memecahkan permasalahan tersebut. Selain itu, kegiatan *outdoor* yang dilakukan di *WoodCamp* adalah kegiatan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga keterampilan pemecahan masalah kreatif yang diperoleh para peserta dapat diaplikasikan dalam keseharian mereka.

Adapun materi-materi yang diberikan di *WoodCamp* berkaitan dengan keterampilan *outdoor*, diantaranya tali temali, membuat kerajinan tangan dari benda yang sudah tidak terpakai, kegiatan bermain peran, mencari jejak di hutan, dan pertandingan beregu di wahana halang rintang. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman pada anak mengatasi *conceptual blocks* berupa

*constancy, commitment, complacency, dan compression.* Mereka diajak untuk menganalisis masalah yang menghalangi usahanya dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Jika sebelumnya mereka terlalu sempit dalam memandang suatu persoalan dan tidak selektif dalam menyaring informasi, maka melalui kegiatan ini anak diajak untuk mengembangkan alternatif pemecahan secara fleksibel; menyaring informasi yang ada di dalam dirinya ataupun yang ada di lingkungan secara selektif namun tidak kaku, sehingga informasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah.

Melalui kegiatan *outdoor*, anak diajak untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya dalam menggambarkan situasi permasalahan yang sedang dihadapi (melatih aspek *make the strange familiar*), menghasilkan beberapa gambaran masalah (melatih aspek *elaborate on the definition*) dan menghasilkan berbagai sudut pandang terhadap masalah (melatih aspek *reverse the definition*) karena kegiatan di *WoodCamp* dilakukan dalam sistem beregu, tidak terburu-buru melakukan penilaian saat menghasilkan jalan keluar dari masalah (melatih aspek *defer judgement*), menghasilkan solusi masalah yang spesifik karena masalah di *WoodCamp* ditampilkan secara sederhana (melatih aspek *expand current alternatives*), dan menghasilkan alternatif solusi yang lebih luas karena peserta memperoleh kesempatan untuk mengkaitkan berbagai elemen dalam masalah saat melakukan diskusi di regunya (melatih aspek *combine unrelated attributes*).

Materi-materi yang telah disebutkan di atas bertujuan untuk memberikan pengalaman baru dalam mengatasi masalah melalui pengembangan berbagai alternatif penyelesaian; yang menurut **Whetten & Cameron (1991, dalam David**

**S. Whetten & Kim S. Cameron, 1992)** merupakan salah satu faktor yang berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah kreatif.

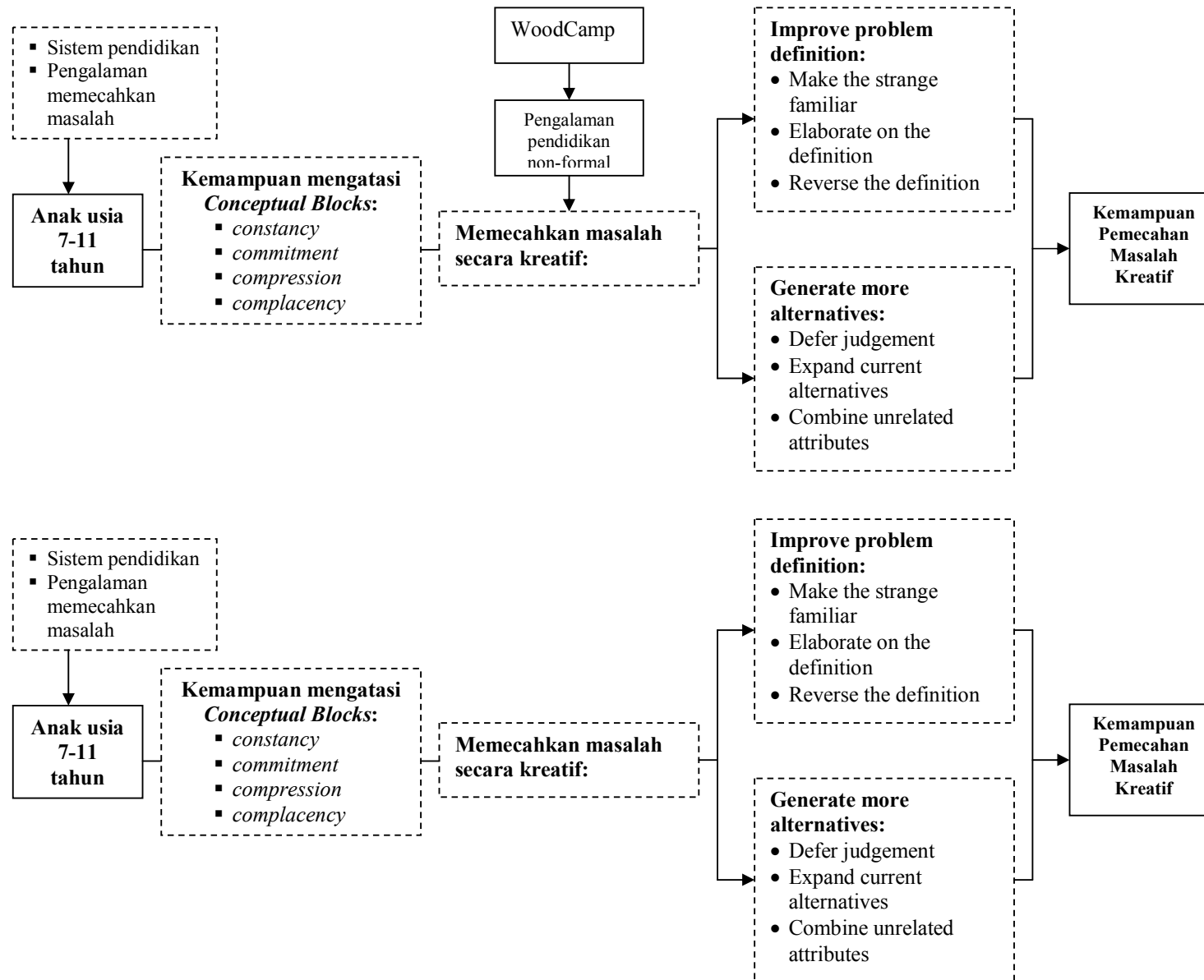
Seiring dengan diadakannya berbagai kegiatan yang memperkaya anak dengan berbagai alternatif pengalaman baru untuk mengatasi masalah, para instruktur di *WoodCamp* juga selalu memberikan materi sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta. Para instruktur tidak membandingkan peserta yang satu dengan peserta lainnya karena meyakini bahwa tiap individu unik dan berkembang dengan caranya sendiri. Instruktur tidak menjadikan jumlah penguasaan materi pemecahan masalah kreatif sebagai patokan keberhasilan pesertanya sehingga para peserta tidak merasa terbebani selama mengikuti kegiatan *outdoor* di *WoodCamp*. Para peserta juga diberikan kebebasan untuk bertanya mengenai hal-hal yang tidak dipahami selama kegiatan *outdoor* berlangsung untuk mencegah timbulnya kesalahan persepsi dalam kegiatan berpikir akibat kurang banyak bertanya dalam mencari informasi.

Dengan demikian, anak yang mengikuti kegiatan *WoodCamp* akan memperoleh pengalaman pendidikan non-formal yang bertujuan melatih kemampuan pemecahan masalah kreatifnya sehingga ketika dihadapkan pada masalah ia dapat mengembangkan rumusan masalah lebih luas dan menghasilkan alternatif penyelesaian lebih banyak. Anak tersebut akan mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan jalan keluar masalah yang beragam.

Di sisi lain, anak yang tidak mengikuti kegiatan *WoodCamp* dapat saja mengikuti berbagai bentuk kegiatan ekstrakurikuler di sekolahnya. Mereka dapat

terlibat dalam berbagai kegiatan di sekolah, misalnya dalam ekstrakurikuler renang, paduan suara, sepakbola, basket, dan sebagainya. Kegiatan yang mereka ikuti di sekolah sangat bervariasi namun tidak spesifik terarah pada kegiatan pemecahan masalah. Dengan demikian, kegiatan yang mereka ikuti di luar jam sekolah belum tentu memberikan pengalaman memecahkan masalah sehingga kemampuan pemecahan masalah kreatifnya belum tentu terasah. Akibatnya, anak dapat merasa kesulitan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan jalan keluar dari masalah yang beragam.

Secara skematik, kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan:



Dengan melihat gambaran kerangka pemikiran di atas, maka timbul asumsi-asumsi:

1. Kemampuan pemecahan masalah kreatif dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada di lingkungan, yaitu pengalaman dalam memecahkan masalah dan sistem pendidikan.
2. Pengalaman dalam memecahkan masalah dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
3. Sistem pendidikan formal yang ditempuh saat ini di Indonesia dapat menurunkan kemampuan pemecahan masalah kreatif.
4. Anak usia 7-11 tahun memiliki aspek kemampuan pemecahan masalah kreatif berupa kemampuan mengatasi *conceptual blocks* dan kemampuan memecahkan masalah secara kreatif.
5. Kemampuan untuk mengatasi *conceptual blocks* berpengaruh pada kemampuan memecahkan masalah secara kreatif
6. *WoodCamp* memberikan pengalaman pendidikan non-formal

### **1.6 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan asumsi di atas, diturunkan hipotesis penelitian berikut, yaitu terdapat perbedaan mengenai kemampuan pemecahan masalah kreatif anak usia 7-11 tahun yang mengikuti *WoodCamp* dan yang tidak mengikuti *WoodCamp*, di Bandung.