

KEEFEKTIFAN TEKNIK *CREATIVE PROBLEM-SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMECAHKAN MASALAH UNTUK MENCEGAH *BULLYING*

Hasan Ismail Wardani¹, Dany Moenindyah Handarini Wardani², Adi Atmoko Wardani³

¹SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School, Malang, Indonesia

²Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

³Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

* Penulis korespondensi, Surel: hasan.ismail800@gmail.com

Article Info

Submitted Des 03, 2023

Revised Jan 06, 2024

Accepted Jan 28, 2024

Kata Kunci:

creative problem-solving;
keterampilan memecahkan masalah;
siswa SMP;

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menguji keefektifan teknik *creative problem-solving* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Teknik *creative problem-solving* merupakan teknik tahap berpikir sebagai berikut memunculkan suatu ide baru, mensintesis ide-ide sekaligus mengimplementasikan ide tersebut. Pengertian ide-ide di sini adalah dalam menyelesaikan masalah. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *the time series design*. Subjek penelitian adalah siswa SMP yang berjumlah 14 siswa, yang dijaring secara *purposive* dengan ketentuan memiliki skor *pre-test* skala keterampilan memecahkan masalah rendah. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik *non-parametric*, yakni uji beda Wilcoxon. Eksperimen ini menggunakan perlakuan yaitu *creative problem-solving* yang berbentuk *problem-solving mapping*. Bahan perlakuan yang diberikan hasil dan pengembangan yang dilakukan oleh Sukarno (2015). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 14 siswa yang telah diberi perlakuan mengalami peningkatan keterampilan memecahkan masalah, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *creative problem-solving* efektif untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa.

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia tidak terlepas dari masalah, baik masalah yang ringan hingga masalah yang berat. Setiap permasalahan yang dihadapi tidak bisa diabaikan dan perlu untuk sesegera mungkin diselesaikan. Penyelesaian masalah didapatkan dengan proses yang panjang dengan berkali-kali mencoba. Apabila suatu cara atau strategi gagal untuk menyelesaikan sebuah masalah maka hendaknya dicoba dengan cara yang lain untuk menyelesaikannya. Proses penyelesaian masalah memerlukan analisa yang tepat, dimulai dari menganalisa penyebab permasalahan hingga menentukan solusi dari masalah yang dihadapi. Serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memecahkan masalah menjadikan individu memperoleh suatu keterampilan baru yang sering disebut keterampilan memecahkan masalah. Penyelesaian masalah tidak serta merta didapatkan individu secara instan. Apabila suatu cara atau strategi gagal untuk menyelesaikan sebuah masalah, maka diperlukan cara lain untuk menyelesaikannya. Dengan kata lain, penyelesaian masalah memerlukan analisa dan pemilihan alternatif solusi. Kemampuan menganalisa dan menetapkan alternatif solusi merupakan tahapan dari keterampilan memecahkan masalah.

Keterampilan memecahkan masalah berarti kecakapan menerapkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya ke dalam situasi yang belum dikenal. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh individu ketika berinteraksi dengan individu lain adalah kemampuan memecahkan masalah sosial. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Brewer (dalam Wahyuni, 2014) bahwa kemampuan dalam memecahkan masalah sosial atau kemampuan memecahkan masalah interpersonal mempengaruhi individu dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di kalangan remaja sekolah, terutama masalah kekerasan. Selain yang dikemukakan oleh Brewer (dalam Wahyuni, 2014), pentingnya individu memiliki keterampilan memecahkan masalah karena memecahkan masalah merupakan aktivitas dasar dalam menjalani kehidupan. Selain itu keterampilan memecahkan masalah sangat dibutuhkan oleh setiap individu. Karena pada dasarnya individu

dituntut untuk berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya dan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Apabila individu kurang memiliki keterampilan memecahkan masalah, maka dapat terjadi antara lain (1) individu tidak segera tahu akar penyebab masalah yang sedang dihadapi, (2) individu yang mengalami masalah tidak dapat menarik hubungan antara situasi satu dengan yang lainnya, antara data satu dengan yang lainnya, dan tidak dapat menghubungkan antara pengalaman apa yang sudah dipelajari dengan masalah yang dihadapinya, (3) hanya mengikuti intuisi dan emosi, dan (4) kurang percaya diri, tidak mempertimbangkan keputusan secara mendalam dan memiliki prasangka pribadi. Selain ketiga dampak tersebut dampak lain apabila individu kurang memiliki keterampilan memecahkan masalah adalah bullying.

Arbor (2002) mengemukakan bahwa saat individu berada pada situasi sulit di rumah, misalnya perceraian bisa memicu terjadinya bullying. Tindakan bullying dilakukan sebagai bentuk luapan dari permasalahan yang tidak terselesaikan. Kemudian pendapat dari Gross (2014) bahwa bullying dilakukan individu karena ia menganggap dirinya dilupakan. Perasaan tersebut yang dapat berubah jadi amarah, dendam, dan kemudian mem-bully teman di sekolah. Kedua pendapat ahli tersebut tidak langsung menjelaskan bahwa pemecahan masalah yang rendah menjadi penyebab bullying. kedua pendapat ahli tersebut menganalogikan dengan adanya masalah dan masalah tersebut tidak terselesaikan maka bisa menjadikan tindakan bullying.

Pendapat dari Arbor (2002) dan Gross (2014) diperkuat dengan pendapat dari Sukarno (2016) mengemukakan bahwa selain aspek-aspek pribadi seperti self-awareness, self-control, toleransi, kepekaan sosial dan keterampilan berkomunikasi nantinya akan mendorong individu melakukan bullying, kemampuan untuk memecahkan masalah yang rendah bisa memicu tindakan bullying. Selanjutnya Cook, dkk. (2010) juga menambahkan bahwa keterampilan sosial dan kemampuan memecahkan masalah yang rendah membuat siswa cenderung menjadi pelaku maupun korban bullying. dapat diambil garis besar dari keempat pendapat ahli bahwa akibat rendahnya keterampilan memecahkan masalah yang dimiliki individu saat menghadapi sebuah permasalahan akan berdampak pada munculnya tindakan bullying.

Bullying juga disebut sebagai perundungan. Kasus perundungan di Indonesia selama tahun 2011-2016, yang melibatkan anak sebagai pelaku mencapai kasus 1.482 kasus dan anak sebagai korban 1.174 kasus. Data terbaru dari koran Kompas, Minggu (13/8/2017) kasus perundungan anak sekolah di Jabodetabek dan Bandung berdasarkan lokasi pengaduan dan pantauan media tahun 2011-2016 mencapai angka 1.461 kasus, dengan perincian 645 kasus, anak sebagai pelaku dan 916 kasus anak sebagai korban (Purwanto, 2017). Data lain dari buruknya kondisi bullying di Indonesia dari riset yang dilakukan LSM Plan International dan International Center for Research on Woman (ICRW) yang dirilis awal Maret 2015, bahwa terdapat 84% anak di Indonesia mengalami kekerasan di sekolah (Qodar, 2015).

Apabila individu memiliki keterampilan memecahkan masalah maka individu tersebut bisa terhindar dari tindak bullying. Hal ini seperti yang dikemukakan Heydenberk, dkk. (2006) resolusi konflik mengajarkan kepada siswa cara memecahkan masalah yang dihadapi secara lebih positif sehingga menghindarkan siswa dari perilaku bullying, mengajarkan siswa meregulasi diri, mengontrol perilaku dan membuat pilihan yang tepat, dan meningkatkan harga diri dan rasa aman ketika berada di sekolah. Banyak cara untuk melatih keterampilan memecahkan masalah kepada individu. Salah satu yang bisa digunakan untuk merangsang keterampilan memecahkan masalah adalah teknik creative problem-solving.

Keterampilan memecahkan masalah bisa ditingkatkan dengan creative problem-solving karena teknik creative problem-solving merupakan sebuah teknik yang di dalamnya terdapat proses berpikir kreatif yang digunakan ketika seseorang mendatangkan/memunculkan suatu ide baru, mensintesis ide-ide sekaligus mengimplementasikan (mewujudkan) ide tersebut. Pengertian ide-ide di sini adalah dalam menyelesaikan masalah. Selain itu Teknik creative problem solving adalah teknik yang memberikan kesempatan seluas-luasnya pada individu untuk berpendapat dalam memunculkan ide-ide, dengan mengakhirkan kritik maupun penilaian hingga ada keputusan final yang dibuat. Ide-ide yang bermunculan dikumpulkan, disaring, didiskusikan, disusun hingga diperoleh suatu solusi untuk pemecahan masalah. Isaksen, Dorval dan Treffinger (2011:31) mengemukakan bahwa creative problem-solving terdiri dari tahap (1) Understanding Chalange (memahami masalah), (2) Generating Ideas (membangkitkan gagasan), (3) Preparing for Action (mempersiapkan tindakan)". Dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa teknik creative problem-solving dapat merangsang keterampilan memecahkan masalah. Serta dengan terangsangnya keterampilan memecahkan masalah pada akhirnya individu bisa tercegah dari tindak bullying.

Ada beberapa penelitian tentang creative problem-solving. Wulandari & Widodo (2012) menyebutkan bahwa pembelajaran think pair share berbasis creative problem-solving berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian lain yang menggunakan creative problem-solving adalah Maftukhin, dkk (2014) tentang keefektifan teknik creative problem-solving berbantuan cd pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis. Hasilnya kemampuan berpikir kritis peserta didik yang diberi perlakuan pembelajaran creative problem-solving berbantuan cd pembelajaran pada materi geometri kelas X mengalami peningkatan. Adapun referensi penelitian tentang efektivitas creative problem-solving yang dalam bidang

pembelajaran (Tiotina, dkk., 2011; Wulandari, Widodo., 2013; Maftukhin, dkk., 2014; Saputra & Mashuri, 2015). Dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tentang teknik creative problem-solving di pembelajaran terbukti efektif.

Penelitian selanjutnya Sukarno (2016) tentang pengembangan panduan pelatihan creative problem-solving untuk mencegah bullying bagi siswa SMP. Yang hasilnya akseptabilitas panduan ini adalah 33% ahli menyatakan sangat besar, dan 66,7% ahli mengatakan besar. Kemudian pada aspek besarnya dampak pengembangan panduan pelatihan bagi konselor 100%. Melihat data di atas, tingginya akseptabilitas dan dampak panduan pelatihan, memunculkan ketertarikan untuk menguji keefektifan teknik creative problem-solving untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah hidup.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi-experimental) yakni desain rangkaian waktu (the time-series design). Subjek penelitian adalah siswa SMP yang berjumlah 14 siswa, dijangin secara purposive dengan ketentuan memiliki skor pre-test skala keterampilan memecahkan masalah rendah. Instrumen tentang keterampilan memecahkan masalah siswa SMP diadaptasi dari instrumen yang dibuat oleh Sukarno (2015), yang berupa skala penilaian (rating scale) keterampilan memecahkan masalah. Isi dari item penilaian antara lain: 1) penjabaran masalah yang dihadapi, 2) kesesuaian masalah inti, 3) ketajaman menentukan perkiraan sebab, 4) ketajaman menentukan alternatif pemecahan masalah, 5) kesesuaian alternatif dengan dukungan alternatif, 6) kesesuaian alternatif dengan hambatan alternatif, 7) pilihan alternatif pemecahan masalah. Untuk klasifikasi penilaian skala keterampilan memecahkan masalah antara lain: 1 untuk aspek tidak sesuai, 2 untuk aspek kurang sesuai, 3 untuk aspek sesuai, dan 4 untuk aspek sangat sesuai.

Tabel 1 Hasil Pre-test Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa

Skor Interval	Kalsifikasi	Frekuensi
7 – 14	Rendah	16
15 – 21	Sedang	48
22 – 28	Tinggi	0

Setelah subjek ditentukan maka akan dilaksanakan kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan yang disusun adalah 12 kali pertemuan yang masing-masing pertemuan berdurasi 100- 120 menit. Instrumen perlakuan pada penelitian ini menggunakan produk panduan yang telah dikembangkan oleh Sukarno (2016). Panduan tersebut memuat (a) kata pengantar, (b) daftar isi, (c) daftar lampiran, (e) bab 1 Pendahuluan, (f) bab 2 prosedur pelatihan creative problem-solving, (g) daftar rujukan, dan (h) lampiran. Instrumen perlakuan terdiri atas 5 pokok yang nantinya dijadikan bahan refleksi siswa. Adapun 12 pertemuan dibagi dengan beberapa topik kegiatan. Dari 12 kali pertemuan tersebut nantinya akan ditemukan skor keterampilan memecahkan masalah siswa. Kegiatan selanjutnya adalah analisis data. Kegiatan ini berupa pengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2010). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis non-parametrik uji beda Wilcoxon.

Akseptabilitas dari panduan yang telah dikembangkan Sukarno (2016) secara garis besar adalah sebagai berikut. Berdasarkan Uji ahli aspek ketepatan 66,7 sangat tepat dan 33,3 tepat, kegunaan 66,7% sangat berguna dan 33,3% berguna, keterlaksanaan 66,7% sangat bagus, 33,3% bagus, berdasarkan Uji pengguna ketepatan 66,7 sangat tepat dan 33,3 tepat, kegunaan 100% sangat berguna, keterlaksanaan 66,7% sangat bagus, 33,3% bagus.

Teknik analisis menguji keefektifan creative problem-solving untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa. Peneliti menggunakan analisis Wilcoxon pada penelitian ini dengan cara mengambil sampel dari populasi yang digunakan pada penelitian dengan jumlah subjek sebanyak empat belas yang memiliki tingkat keterampilan memecahkan masalah rendah pada suatu kelompok. Penelitian ini menggunakan statistik inferensial non-parametrik dengan uji Wilcoxon dikarenakan peneliti tidak menguji parameter suatu populasi melainkan peneliti menguji distribusi. Peneliti menggunakan uji Wilcoxon untuk melihat sejauh mana keefektifan creative problem-solving dengan membandingkan instrumen penilaian dengan melihat hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan kepada subjek penelitian. Selain itu, uji Wilcoxon juga digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan tingkat keterampilan memecahkan masalah siswa SMP sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test yang dibantu dengan H_0 adalah teknik creative problem-solving tidak efektif untuk meningkatkan keterampilan

memecahkan masalah siswa SMP sedangkan H1 adalah teknik creative problem- solving efektif untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa SMP. Ketentuan keefektifan teknik creative problem- solving untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa SMP, jika asymp (2-tailed) memiliki skor $\leq 0,05$, maka H1 diterima dan H0 ditolak, jika asymp (2-tailed) memiliki skor $\geq 0,05$, maka H0 diterima dan H1 ditolak. sesuai.

3. HASIL

Pre-test dilakukan kepada subjek penelitian berupa item pertanyaan terbuka dengan jumlah item pertanyaan 1 item. Penilaian pre-test pada subjek menggunakan skala penilaian (rating scale). Dari hasil pre-test tersebut, dinyatakan 14 siswa berada pada kategori kurang berhasil. Hasil dari pre-test secara lebih rinci pada tabel 2..

Perlakuan diberikan selama 12 kali pertemuan dengan jumlah siswa 14 dari 16 siswa. 2 siswa dianggap gugur karena tidak mengikuti perlakuan di beberapa kali pertemuan dan tidak mengikuti post-test baik pertama, kedua, dan ketiga. Dapat dilihat pada tabel 3 bahwa semua subjek penelitian mengalami peningkatan keterampilan memecahkan masalah siswa SMP. Berikut penjabaran tingkat perubahan setiap subjek dari pre-test, post-tes 1, post-tes 2, dan post-tes 3.

Tabel 2 Data Perbandingan Skor Subjek Penelitian Pre-test, Post-test 1, Post-test 2 dan Post-test 3

No subjek	Subjek	Skor							
		Pre-test		Post-test 1		Post-test 2		Post-test 3	
		Skor	kategori	Skor	kategori	Skor	Kategori	Skor	kategori
1	AZZ	13	Rendah	16	Sedang	18	Sedang	20	Sedang
2	AS	14	Rendah	18	Sedang	18	Sedang	20	Sedang
3	AK	12	Rendah	16	Sedang	19	Sedang	23	Tinggi
4	ARL	13	Rendah	19	Sedang	20	Sedang	21	Sedang
5	DAAK	13	Rendah	17	Sedang	17	Sedang	20	Sedang
6	IVRS	14	Rendah	17	Sedang	20	Sedang	23	Tinggi
7	MFA	13	Rendah	19	Sedang	21	Sedang	21	Sedang
8	MDM	13	Rendah	15	Sedang	18	Sedang	20	Sedang
9	NR	14	Rendah	18	Sedang	19	Sedang	21	Sedang
10	NOZ	14	Rendah	18	Sedang	19	Sedang	23	Tinggi
11	R	13	Rendah	17	Sedang	17	Sedang	23	Sedang
12	SF	14	Rendah	17	Sedang	20	Sedang	21	Sedang
13	SN	13	Rendah	16	Sedang	18	Sedang	20	Sedang
14	YP	14	Rendah	17	Sedang	19	Sedang	24	Tinggi

Dari penjabaran data individu terdapat peningkatan skor keterampilan memecahkan masalah siswa subjek penelitian dari skor sebelum pemberian perlakuan (pre-test) dengan skor setelah pemberian perlakuan (post-test 1, 2, 3). Meskipun hasil post-test 1 dan post-test 2 subjek eksperimen berada pada kategori sedang namun skor keterampilan memecahkan masalah meningkat. Pembuktian keefektifan teknik creative problem solving untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah maka diuji coba menggunakan Uji Wilcoxon. Hasil dari uji Wilcoxon Signed Rank Test yang telah dilakukan pada tabel 3.

Tabel 3 Test Statistics Uji Wilcoxon Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa SMP

	PRE- POST 1	POST1- POST2	POST2 - POST3	PRE- POST3
Z	-3.342 ^b	-2.969 ^b	-3.202 ^b	-3.327 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001	.003	.001	.001

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test diketahui bahwa nilai asymp. Sig. (2-tailed) dari data pretes ke postes 1 nilai asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, postes 1 ke postes 2 nilai asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,003, dan postes 2 ke postes 3 nilai asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Dengan demikian ketiga nilai asymp. Sig. (2-tailed) setelah diberikan perlakuan $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menjelaskan bahwa ada perbedaan frekuensi antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa teknik creative problem-solving. Uji Wilcoxon Signed Ranks Test juga menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan memecahkan masalah siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan sehingga dapat diartikan bahwa teknik creative problem-solving efektif untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa SMP..

4. PEMBAHASAN

Terjadi perubahan tingkat keterampilan memecahkan masalah setelah diberikan perlakuan berupa teknik creative problem-solving. Pada tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan memecahkan masalah siswa. Peningkatan yang sangat signifikan terjadi dari pre-test ke post-test pertama. Keempat belas siswa meningkat skor dari kategori rendah ke kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan adanya proses belajar yang terjadi. Slameto (2003:57) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar yang didapat adalah meningkatnya keterampilan memecahkan masalah subjek penelitian.

Kemudian adanya perubahan tingkat keterampilan memecahkan masalah setelah diberikan perlakuan berupa teknik creative problem-solving jika dipandang dari pendapat Skinner (dalam Slavin, 2000:143) merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus berupa teknik creative problem-solving dan respon adalah meningkatnya keterampilan memecahkan subjek penelitian.

Meningkatnya keterampilan memecahkan masalah subjek penelitian didasarkan pada tujuh aspek. Ketujuh aspek tersebut antara lain: 1) penjabaran masalah yang dihadapi, 2) kesesuaian masalah inti, 3) ketajaman menentukan perkiraan sebab, 4) ketajaman menentukan alternatif pemecahan masalah, 5) kesesuaian alternatif dengan dukungan alternatif, 6) kesesuaian alternatif dengan hambatan alternatif, 7) pilihan alternatif pemecahan masalah. Subjek perlahan namun pasti mulai mengerti dan memahami bagaimana menganalisa kasus yang diberikan dan dapat mengaplikasikan pada permasalahan yang dialami. Peningkatan keterampilan memecahkan masalah juga didasarkan pada kesesuaian perlakuan yang diberikan panduan yang sudah ada.

Pada tabel 2 juga menunjukkan adanya perbedaan skor keterampilan memecahkan masalah tiap subjek penelitian. Tidak hanya skor namun juga kategori keterampilan memecahkan masalah juga berbeda. Hal tersebut bisa terjadi karena adanya motivasi yang berbeda tiap subjek penelitian. Motivasi sangat berpengaruh pada hasil yang diperoleh subjek penelitian. Semakin tinggi motivasi maka akan selaras dengan hasil yang didapatkan subjek penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati & Mudjiono (2009: 80) yang mengemukakan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan pengarahannya perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Selain adanya perbedaan tingkat motivasi, perbedaan yang ditunjukkan pada tabel 2 muncul karena faktor eksternal dari subjek penelitian. Faktor eksternal yang berpengaruh antara lain dinamika kelompok, situasi psikologis dan pengaruh durasi waktu subjek penelitian dalam mengerjakan post-test. Argumen tersebut didukung oleh beberapa pendapat ahli antara lain Syah (2005) faktor eksternal individu berpengaruh pada keterampilan memecahkan masalah individu. Selanjutnya Jacobs, Harvill dan Manson (dalam Rusmana, 2009) dinamika kelompok adalah kekuatan yang saling mempengaruhi hubungan timbal balik kelompok dengan interaksi yang terjadi antara anggota kelompok dengan pemimpin yang diberi pengaruh kuat pada perkembangan kelompok.

Hasil uji hipotesis diketahui bahwa teknik creative problem-solving efektif untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa SMP. Terjadi perubahan tingkat keterampilan memecahkan masalah setelah diberikan perlakuan berupa problem-solving mapping. Diperoleh data bahwa ke 14 siswa yang menjadi subjek penelitian mengalami peningkatan keterampilan memecahkan masalah ke arah yang lebih baik. Keaktifan subjek penelitian untuk mengikuti perlakuan selalu tampak sejak dimulainya kegiatan dan kesediaan menjawab refleksi diri dan penugasan. Keefektifan teknik creative problem-solving efektif untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa SMP dapat dilihat dari perubahan hasil pre-test ke post-test 1, 2, 3 subjek penelitian. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Widjajanti (2009: 3) bahwa tindakan yang mengunggulkan kemampuan memecahkan masalah akan menciptakan generasi yang berdaya analitis tinggi sehingga mampu menempatkan diri dalam bermacam-macam situasi. Jika individu bisa menetapkan diri dari berbagai situasi maka individu tersebut akan menemukan hal baru. Hal baru yang didapat

adalah bagaimana menyelesaikan masalah tidak monoton dengan cara konvensional melainkan dengan cara baru yang lebih segar dan kreatif.

Berdasarkan penelitian ini, ditemukan peningkatan skor keterampilan memecahkan masalah yang bervariasi pada masing-masing subjek. Dikatakan bervariasi karena skor peningkatan setiap subjek berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Hal ini tidak terlepas dari kemampuan siswa untuk mengumpulkan, menganalisis masalah yang dihadapi subjek penelitian yang berbeda-beda. Selain itu, nilai-nilai yang dibawa individu untuk menyelesaikan masalah bisa menjadikan tingkat keterampilan memecahkan masalah setiap individu berbeda satu sama lain. Jika ditinjau dari proses pemecahan masalah, tahapan yang dilakukan oleh subjek juga berpengaruh pada pemilihan alternatif pemecahan masalah. Menurut Polya (dalam Purwati, 2015) langkah pemecahan masalah dibagi atas (a) memahami masalah, (menyusun rencana), melakukan rencana, (d) melihat seluruh jawaban, me-review, dan mendiskusikan langkah-langkah yang ada. Hal ini juga didukung oleh Romlah (2013:93) bahwa keterampilan memecahkan masalah (problem solving) adalah suatu proses yang kreatif di mana individu-individu menilai perubahan-perubahan yang ada pada dirinya dan lingkungannya, dan membuat pilihan-pilihan baru, keputusan-keputusan atau penyesuaian yang selaras dengan tujuan-tujuan dan nilai-nilai hidupnya. Meskipun tujuan akhir adalah menyelesaikan masalah namun proses yang menyertai individu tersebut menyelesaikan masalah lah yang membedakan.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan memecahkan masalah setiap individu akan berbeda karena proses penyelesaian menggunakan cara yang berbeda pula, baik proses berpikir maupun nilai yang dibawa setiap individu. Contohnya saja subjek 10 dengan subjek 14, padahal nilai pre-test mereka sama namun pada posttest ketiga berbeda. Jika ditinjau dari teori keterampilan memecahkan masalah yang menekankan pada proses penyelesaian masalah, hal ini bisa terjadi karena saat perlakuan berlangsung proses berpikir dan nilai-nilai yang dibawa oleh subjek 10 dan 14 berbeda hal ini bisa dilihat dari pilihan alternatif penyelesaian masalah. Subjek 10 memiliki alternatif pemecahan masalah yang sama dan menambahkan alternatif baru dengan subjek 14 selalu menambahkan alternatif pemecahan masalah yang baru. Manfaat yang bisa didapatkan subjek penelitian akan bertambah seiring dengan pengasahan keterampilan memecahkan masalah. Hal ini didukung oleh pendapat Ruseffendi (dalam Purwati, 2015) mengemukakan bahwa keterampilan memecahkan masalah amatlah penting bukan hanya bagi mereka yang mendalami satu bidang keilmuan akan tetapi dalam berbagai bidang keilmuan terlebih dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan problem solving mapping sebagai media peningkatan keterampilan memecahkan masalah sangat membantu siswa memacu proses berpikir dan kreativitas untuk menganalisis kasus yang diberikan setiap kali perlakuan. Karena adanya kreativitas ini memudahkan siswa untuk segera menemukan dasar permasalahan dan menemukan penyelesaiannya. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Paroyogo (2011) bahwa model pembelajaran creative problem-solving secara signifikan dapat lebih meningkatkan penguasaan konsep dan kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan penggunaan model belajar konvensional. Creative problem-solving berbeda dengan problem solving yang dilakukan pada umumnya, dalam proses ini juga dilakukan penguatan atas keterampilan dan kreativitas. Individu memperkaya ide-ide dan mencari kemungkinan penyelesaian dari masalah tersebut. pengembangan keterampilan pemecahan masalah secara kreatif memusatkan pada aktivitas siswa.

Uji coba dengan kasus yang diberikan dapat menambah wawasan subjek penelitian bagaimana nantinya menggunakan creative problem-solving untuk permasalahan riil subjek penelitian dalam kehidupan sehari-hari. Kasus-kasus yang dipilih berperan dengan perlakuan yang akan diberikan terlebih yang menjadi subjek penelitian adalah siswa SMP. Kasus yang diberikan perlu bersumber dari lingkungan sekitar dan tidak bersifat memberatkan. Pemilihan kasus juga dipilih berdasarkan indikator utama penyebab bullying yakni keterampilan memecahkan masalah yang rendah. Ada 11 kasus yang diberikan kepada siswa yang terbagi atas 5 topik utama mengenai bullying perkataan, bullying fisik, cyberbullying, bullying relationship dan menjadi bagian berantas bullying.

Berdasarkan hasil pre-test dengan skala penilaian keterampilan memecahkan masalah siswa diperoleh 14. Namun setelah diberikan perlakuan 14 mengalami peningkatan keterampilan memecahkan masalah. Kenaikan nilai dari ke 14 siswa ini diperoleh selain dari kemampuan siswa, juga dari pemilihan kasus yang diberikan kepada subjek penelitian yang bertahap dengan panduan yang jelas. Panduan ini mengarah pada proses kerja media yang digunakan yakni problem solving mapping. Proses kerja tersebut antara lain: (1) mess-finding, (2) fact-finding, (3) problem-finding, (4) idea-finding, (5) solution-finding, dan (6) finding-acceptance yang kemudian disempurnakan dengan beberapa refleksi yang mencoba mengaitkan permasalahan langsung kepada diri subjek penelitian.

Setelah dilihat dari keseluruhan proses perlakuan dan pemberian pos-test kepada ke 14 siswa yang menjadi subjek penelitian keterampilan memecahkan masalah bisa di tingkatkan dengan menggunakan teknik creative problem-solving dengan berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dikemukakan.

Keefektifan creative problem-solving juga pernah di uji coba oleh Risnawati dan Saadi (2016). Fokus penelitian untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Hasil yang diperoleh adalah creative problem

solving efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Persamaan yang didapat dari penelitian Risnawati dan Saadi (2016) dengan penelitian ini adalah fokus meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Meski ranah yang diurus adalah hal yang berbeda akan tetapi kedua penelitian ini memiliki alur yang sama dan proses yang sama. Mulai dari pemberian kasus, penemuan penyebab masalah dan mencari alternatif pemecahan masalah kemudian menemukan dan memilih hasil terbaik dari alternatif pemecahan masalah

5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat keterampilan memecahkan masalah siswa SMP. Artinya dapat disimpulkan bahwa teknik creative problem-solving efektif untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa SMP. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti hasil pre-test dan post-test tidak sama, sehingga dapat diartikan bahwa teknik creative problem-solving efektif untuk meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa SMP.

DAFTAR RUJUKAN

- Arbor, A. (2002). Why Do Some Kids Become Bullies? (Online). med.umich.edu/opm/news- page/bullies.htm, diakses tanggal 27 Februari 2018
- Ariesto, A. (2009). Pelaksanaan Program Anti Bullying. Jakarta: FISIP UI.
- Cook, C.R., Williams, K.R., Guerra, N.G., Kim, T.E., & Sadek, S. (2010). Predictors of bullying and victimization in in childhood and adolescence: A meta-analytic investigation. *School Psychology Quarterly*, 25 (2), 65–83.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gross, A. M. (2004). Childhood bullying: Current empirical findings and future directions for research. *Aggression and Violent Behavior*, 9, 379–400. http://www.academia.edu/download/37774767/Volk_Dane_Marini_2014_Bulling_Redefinition.pdf, diakses 27 Februari 2018
- Heydenberk, W., and Heydenberk, R. (2000). *A Powerful Peace: The Integrative Thinking Classroom*. Needham Heights, Mass.: Allyn and Bacon.
- Isaksen, S.G, Dorval, K.B, Treffinger, D.J. (2013). *Creative Approaches to Problem Solving* (third edition). California : SAGE Publications, Inc.
- Mafttukin, M. dkk. 2014. Tentang Keefektifan Model Pembelajaran Creative Problem-Solving Berbantuan Cd Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Unnes* 3 (1) <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme>, diakses tanggal 27 Februari 2018.
- Mitchell, W.E & Kowalik, T.F. (1999). *Creative Problem Solving*. New York: Genigraphics Inc. Olweus, D. (1993) *Bullying at school: What we know and what we can do*. Oxford: Blackwell.
- Purwati. (2015). Efektivitas pendekatan Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa SMA. Madiun : Universitas Katolik Widya Mandala Madiun. Prayogo, K. 2011. Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Fluida Statis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. TESIS, UPI Bandung.
- Purwanto, A. (2015). Rupa Sekolah Soal "Bullying". Malang: Koran Kompas
- Qodar, N. (2015). Survei ICRW: 84% anak indonesia alami kekerasan di sekolah. (Online) : <http://news.liputan6.com/read/2191106/surveiicrw-84-anak-indonesia-alami-kekerasan-di-sekolah>, diakses pada 3 Maret 2018
- Risnawati & Saadi. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Pada Materi Larutan Penyangga, 7 (2), 127-134
- Romlah, T. (2013). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang Rusmana, N. 2009. *Bimbingan Dan Konseling Kelompok Di Sekolah. (Metode, Teknik Dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press.
- Saputra, M. F. A & Mashuri (2015). Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Problem Posing, 4 (1) 2252-6927.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Sixth Edition. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Sukarno, T. P. (2015). *Panduan Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah dengan Teknik Creative Problem Solving untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Sekolah Menengah*. Malang: Tidak dipublikasikan.
- Totiana, F., Susanti, E., & Redjeki, T. (2012). Efektisvitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) yang dilengkapi Media Pembelajaran Laboratorium Virtual Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI IPA Semester Genap SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun

- Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia UNS* (online) <http://digilib.unimed.ac.id/5098/12/15>, diakses tanggal 27 Februari 2018.
- Widjajanti, D. B. (2009). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Calon Guru Matematika: Apa dan Bagaimana Mengembangkannya. (online) <http://eprints.uny.ac.id/7042/>, diakses 27 Februari 2018.
- Wahyuni, S. 2014. Efektivitas Program Resolusi Konflik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Sosial Siswa Yang Terlibat Perilaku Bullying. *Jurnal psikologi*. 10 (1) 61-68
- Wulandari, R. & Widodo, A. T. (2013). Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* Vol 7, No. 1, 2013, hlm 1083-1092 (online) <http://download.portalgaruda.org/article.php?article>, diakses tanggal 27 Februari 2018.