



Namun, banyak siswa (dan bahkan orang dewasa yang sesungguhnya kompeten) mengalami kesulitan menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi. Oleh karena itu perlu adanya suatu proses yang dapat diajarkan dan dipelajari oleh siswa yang disebut dengan *problem solving* (pemecahan masalah) (Slavin, 2011). Dengan harapan bahwa dengan suatu proses pemecahan masalah, siswa mampu menyelesaikan persoalan dengan kemampuannya sendiri. Terlebih lagi masalah dalam sekolah ataupun masalah pribadinya sebagai seorang remaja.

Ling dan Catling (2012) menjelaskan *Problem Solving* sebagai keterampilan individu dalam menjalankan skenario berbeda setiap harinya. Mulai dari penyusunan jadwal kegiatan sehari-hari hingga munculnya suatu masalah baru. Mayoritas diantara kita menjalani proses-proses ini tanpa menyelesaikan masalah-masalah bahkan yang paling sederhana sekalipun. Sehingga setiap harinya akan banyak suatu masalah-masalah yang berbeda yang harus diselesaikan.

Menurut Nuzliah (2015) hal ini juga akan dialami oleh siswa di sekolah. Dimana siswa akan dihadapkan pada tugas-tugas dan masalah-masalah dalam menyelesaikan soal-soal ujian dengan baik. Terutama dalam menghadapi era globalisasi ini, kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, dan rasional yang semakin dibutuhkan. Oleh sebab itu, disamping diberi masalah-masalah yang menantang selama dikelas. Seorang guru dapat juga memulai proses

pembelajarannya dengan mengajukan masalah yang cukup menantang dan menarik bagi siswa.

Masalah seringkali disebut orang sebagai kesulitan, hambatan, gangguan, ketidakpuasan, atau kesenjangan. Secara umum dan hampir semua ahli sepakat bahwa masalah adalah suatu kesenjangan antara situasi sekarang dengan situasi yang akan datang atau tujuan yang diinginkan (*problem is a gap or discrepancy between present state and future state or desired goal*). Keadaan sekarang sering pula disebut *original state*, sedangkan keadaan yang diharapkan sering pula disebut *final state*. Jadi, suatu masalah muncul apabila ada halangan atau hambatan yang memisahkan antara *present state* dengan *goal state* (Suharnan., 2005).

Kehidupan remaja tidak terlepas dari berbagai macam permasalahan yang ada dalam setiap tahap perkembangannya. Permasalahan yang ada tersebut dapat bersumber dari berbagai macam faktor seperti dari dalam diri sendiri, keluarga, teman sepergaulan atau lingkungan sosial. Masalah-masalah yang dihadapi memberikan suatu bentuk ujian bagi para remaja agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar mereka. Hal ini dikarenakan oleh berbagai macam pertimbangan pada masa remaja sebagai periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional (Santrock, 2007).

Selain itu, permasalahan yang kerap kali terjadi pada remaja adalah masalah terkait dengan emosi yang labil dan kemampuan berpikir dalam

menemukan solusi yang tepat dalam menghadapi suatu masalah. Ketika remaja mengalami suatu masalah, terjadi kebingungan dalam diri yang mengarahkan pada ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri secara tepat terhadap kenyataan yang ada. Sehingga banyak kasus yang terjadi pada remaja saat ini adalah ketidakmampuan dalam menemukan solusi yang tepat terhadap masalah yang dihadapi sehingga mengambil jalan yang keliru seperti bunuh diri atau melampiaskannya dengan menggunakan obat-obatan terlarang.

Menurut data Komnas Perlindungan Anak (dalam Suara Karya Online, 24 Juli 2012), dari awal hingga tengah tahun 2012 terdapat 20 kasus bunuh diri pada anak dengan rentang usia 13-17 tahun, sebanyak delapan kasus bunuh diri dilatari masalah cinta, tujuh kasus akibat ekonomi, empat kasus masalah disharmoni keluarga, dan satu kasus masalah sekolah. Di samping itu juga berdasarkan data World Health Organization (WHO), pada tahun 2005 tercatat 50 ribu penduduk Indonesia bunuh =diri setiap tahun. Dari kejadian kasus bunuh diri tersebut, ternyata kasus yang paling tinggi terjadi pada rentang usia remaja hingga dewasa muda, yakni 15-24 tahun, fakta ini berhubungan dengan peningkatan tajam angka depresi pada remaja (dalam Pontianak Post, 25 September 2012). Sedangkan dari data Badan Narkotika Nasional (dalam Republika Online, 23 Mei 2012), kasus penyalahgunaan narkoba terus meningkat di kalangan remaja dari 2,21% (4 juta orang) pada tahun 2010 menjadi 2,8% (sekitar 5 juta orang) pada tahun 2011.

Untuk mengatasi semua permasalahan sudah pasti di butuhkan suatu pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan salah satu bentuk proses representasi kognitif, akan tetapi di sisi lain dalam pemecahan masalah juga diperlukan adanya suatu proses belajar. Bila kita berhasil memecahkan suatu masalah kita akan mendapat sebuah pemahaman, yang kemudian dapat kita gunakan untuk memecahkan masalah-masalah lain yang mungkin terdapat kesamaan di waktu yang berbeda. Dan setiap kali kita pecahkan masalah, kita mempelajari sesuatu yang baru. Karena itu memecahkan masalah merupakan suatu bentuk belajar (Firdaus, 2015).

Memecahkan masalah menjadi persoalan yang bersifat penting dalam kehidupan manusia, karena sepanjang rentan kehidupannya manusia selalu berhadapan dengan berbagai masalah untuk dicari pemecahannya. Bila gagal dengan suatu masalah untuk memecahkannya manusia selalu mencoba memecahkannya dengan cara lain. Bila demikian adanya kehadiran dan keberhasilan manusi memecahkan masalah dalam kehidupannya pada tingkat dan jenjang tertentu dapat memberikan nilai tertentu pula pada manusia tersebut terutama bagi mereka yang masih duduk di bangku sekolah.

Menurut Chaplin (2001) pemecahan masalah adalah proses yang mencakup dalam usaha menemukan urutan yang benar dari alternatif-alternatif jawaban mengarah pada satu sasaran atau kearah pemecahan yang ideal. Remaja yang sedang menghadapi masalah idealnya

membutuhkan suatu perencanaan, pengelolaan yang baik, dan kecerdasan emosi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, diharapkan dapat memecahkan masalah dengan mudah dan cepat. Pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik (Robeth. S. Solso, 2008).

Problem solving atau kemampuan pemecahan masalah adalah pemecahan yang mengenai sasaran dengan dampak negatif yang sekecil mungkin, baik bagi individu yang bersangkutan maupun dengan objek individu lain (Nezu dan Ronan, 2008). Pemecahan masalah menurut Robert W. Balley (1989: 116) merupakan suatu kegiatan yang kompleks dan tingkat tinggi dari proses mental seseorang.

Melihat dari kebanyakan yang terjadi di masa remaja, cara menyelesaikan masalah dengan cara yang mereka sukai, kadangkala dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat contohnya dengan perkelahian sesama siswa, perselisihan sekecil apapun bisa menjadi pemicu terjadinya perdebatan, adu mulut, bahkan sampai terjadi tawuran yang melibatkan banyak siswa. Masalah yang timbul seringkali karena adanya rasa solidaritas yang kuat antar remaja, namun tidak melihat bentuk solidaritas tersebut baik atau buruk, solidaritas ini seringkali disebut sebagai ikut-ikutan. Masalah dalam diri remaja seringkali dipengaruhi oleh lingkungan pergaulan anak, meskipun

dimanapun manusia berada dia tidak akan lepas dari yang namanya masalah.

Setiap anak mempunyai cara tersendiri dalam menyelesaikan masalah, contohnya ketika seorang anak mendapatkan masalah berupa tugas sekolah yang sangat banyak dan sulit untuk dikerjakan, banyak opsi pemecahan masalah yang bisa dipilih, contohnya: dengan cara kerja kelompok, dengan hal ini diharapkan siswa akan dapat bekerja sama dan mengurangi beban stres karena dipikirkan dan dikerjakan secara bersama-sama. Selain itu bisa biasanya dalam menyelesaikan masalah tugas dengan mendahulukan mana jadwal yang paling dekat dan itu yang menjadi prioritas, bahkan menyelesaikan masalah dengan sistem kebut semalam seringkali terjadi dalam masa remaja.

Dalam memecahkan masalah, seseorang seringkali dipengaruhi oleh lingkungan, meskipun permasalahan yang dihadapi cenderung sama, namun setiap manusia akan mempunyai cara tersendiri untuk menyelesaikan suatu masalah yang sedang dialami. Contohnya adalah siswa yang tinggal di rumah dan siswa yang tinggal di pondok pesantren, masalah yang dihadapi seorang siswa adalah masalah banyaknya tugas yang seringkali diberikan oleh guru, tugas yang seringkali diberikan adalah tugas yang dikerjakan selepas pembelajaran di kelas (PR) jika siswa yang pulang ke rumah akan lebih banyak waktu untuk mengerjakan tugas sekolah, sedangkan siswa yang tinggal di pondok pesantren memang

memiliki jadwal yang lebih padat selain sekolah, yakni mendalami tentang agama.

Menurut Runyon dan Haber (1984) Semakin bertambah usia seorang anak maka semakin luas juga pengaruh lingkungan bagi anak, yakni lingkungan sekolah, teman dalam kelompok dan masyarakat sangat mempengaruhi kehidupan seorang anak (siswa). Lingkungan disini dibagi menjadi dua, yakni siswa yang tinggal dilingkungan pondok pesantren dan siswa yang tinggal dilingkungan rumah (pulang langsung kerumah).

Pondok pesantren menawarkan kurikulum yang berbeda dibandingkan dengan sekolah umum. Para santri yang menimba ilmu di pondok pesantren diharapkan dapat menguasai ilmu pengetahuan juga memiliki iman dan taqwa yang sebagai bekal untuk hidup bermasyarakat. Santri hidup dalam suatu komunitas khas, dengan kyai, ustadz, santri dan pengurus pesantren, berlandaskan nilai-nilai agama Islam lengkap dengan norma-norma dan kebiasannya tersendiri, yang tidak jarang berbeda dengan masyarakat umum yang mengitarinya (Bashori, 2003).

Kedudukan pondok pesantren dalam sistem pendidikan Indonesia telah diatur dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan keagamaan pasal 30. Pondok pesantren merupakan salah satu bentuk dari pendidikan keagamaan yang diselenggarakan oleh pemerintah dan/atau kelompok masyarakat dari pemeluk agama, sesuai dengan peraturan perundang-undangan (ayat 1), serta dapat diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal (ayat 3).



Rumah tinggal secara fisik umumnya sama dengan rumah tinggal-rumah tinggal yang ada. Susunannya pun tidak berbeda dengan apa yang ada pada rumah tinggalrumah tinggal pada umumnya. Ada ruang keluarga, ruang tamu, ruang makan, kamar tidur, kamar mandi, dan dapur. Justru yang berbeda hanyalah ukuran, bentuk dan variasi. Rumah tinggal berkaitan erat dengan lingkungan keluarga, yang dalam hal ini adalah keluarga sendiri yang terdiri dari seorang ayah dan ibu, anak serta saudarasaudaranya (jika ada). Dapat dikatakan bahwa anak yang dibesarkan di rumah tinggal, maka lingkungan pertama yang mula-mula memberikan pengaruh yang mendalam adalah lingkungan keluarganya sendiri.

Dari anggota keluarga yaitu ayah, ibu dan saudarasaudaranya, anak memperoleh segala kemampuan dasar, baik intelektual maupun sosial. Bahkan penyaluran emosi banyak ditiru dan dipelajarinya dari anggota-anggota keluarganya. Sikap, pandangan dan pendapat orang tua atau anggota keluarganya dijadikan model oleh anak dan ini kemudian menjadi sebagian dari tingkah laku anak itu sendiri. Keberadaan figur dan peran orang tua yang jelas membuat anak merasa adanya penerimaan yang hangat dari orang tua berupa pemberian rasa aman dengan menerima anak, menghargai kegiatannya dan memberikan patokan yang jelas sehingga anak dengan sendirinya akan merasa yakin dengan kemampuannya dan akan lebih percaya diri.





kemampuan pemecahan masalah melalui strategi pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem solving. Penelitian ini menggunakan mix Method dengan menggunakan instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Hasil dari penelitian ini adalah : 1) strategi pembelajaran thinking aloud pair problem solving berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, 2) pengaruh strategi pembelajaran thinking aloud pair problem solving berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan.

3. Penelitian oleh Afi Amalia Putri (Universitas Muhammadiyah Surakarta) tentang Hubungan antara self regulated learning dengan kemampuan pemecahan masalah pada mahasiswa fakulas psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Metode pengumpulan data menggunakan skala self-regulated learning dan skala kemampuan pemecahan masalah, metode analisis data menggunakan product moment. Hasil dari penelitian ini adalah adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara self-regulated learning dengan kemampuan pemecahan masalah pada Mahasiswa fakultas psikologi Universitas Muhamadiyah Surakarta.
4. Penelitian oleh Ni Made Wahyu Indrariyani Artha dan Supriyadi dalam Jurnal Psikologi Udayana pada tahun 2013, tentang Hubungan Antarav kecerdasan Emosi dan Self-Efficacy dalam

Pemecahan Masalah Penyesuaian Diri Remaja Awal. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tiga buah skala pengukuran, yaitu skala kecerdasan emosi =20, skala self efficacy = 34, dan skala penyesuaian diri = 31. Metode analisis data adalah dengan menggunakan metode analisis regresi ganda. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara kecerdasan emosi dan self efficacy dalam pemecahan masalah penyesuaian diri remaja awal.

5. Penelitian oleh Laili Mahmudah, Suparmi, Widha Sunarno dalam Jurnal Inkuiri Universitas Sebelas Maret pada Tahun 2014 tentang Pembelajaran Fisika Menggunakan Metode Pictorial Riddle dan Problem Solving. Metode pengambilan data dari penelitian ini dengan menggunakan angket dan lembar observasi untuk prestasi efektif dan berfikir kreatif, serta angket Problem Solving. Metode analisis data dengan menggunakan anava tiga jalan, kemudian dilanjutkan dengan uji lanjut scheffe. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) tidak ada pengaruh penerapan pembelajaran dengan metode pictorial riddle dan problem solving terhadap terhadap prestasi belajar kognitif dan psikomotorik, namun berpengaruh terhadap prestasi belajar afektif; (2) ada pengaruh kemampuan berpikir kritis tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik; (3) ada pengaruh kemampuan analisis tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar

kognitif, afektif, dan psikomotorik; (4) ada interaksi antara metode pictorial riddle dan problem solving dengan kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif, tetapi tidak ada interaksi pada prestasi belajar psikomotorik; (5) tidak ada interaksi antara metode pictorial riddle dan problem solving dengan kemampuan analisis terhadap prestasi belajar kognitif siswa, tetapi ada interaksi pada prestasi belajar afektif dan psikomotorik; (6) tidak ada interaksi antara kemampuan berpikir kritis dengan kemampuan analisis terhadap prestasi belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik; (7) tidak ada interaksi antara metode pictorial riddle dan problem solving dengan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan analisis siswa terhadap prestasi belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

6. Penelitian oleh Carol R. Aldous di Flinders University pada tahun 2007 tentang *Creativity, problem solving and innovative science: Insights from history, cognitive psychology and neuroscience* “Kreativitas, pemecahan masalah, dan ilmu pengetahuan yang inovatif: pengetahuan dari sejarah dan psikologi kognitif. Dengan metode kuantitatif dengan subjek yang diambil dari skala besar sejumlah 405 individu
7. Penelitian oleh Maria Lucero Botia Sanabria y Luis Hemberto Orozco pulido dalam International journal of Psychological Research pada tahun 2009 tentang *Critical Review of Problem*

*Solving Processes Traditional Theoretical Models* “Ulasan Kritis tentang Pemecahan Masalah dengan Teori-teori tradisional”. Metode dalam penelitian ini.

8. Penelitian oleh Ozcan Gulacar, Charles R. Bowman, Debra A. Feakes dalam *Science Education Internasional* Vol. 24 tahun 2013 Western Michigan University tentang *Observational investigation of student problem solving: The role and importance of habits* “Penyelidikan observasional pemecahan masalah mahasiswa: peran dan kebiasaan”. Metode pengambilan data dengan menggunakan tes (angket stoikiometri), metode pengambilan data dengan metode ada yang sama. Metode analisis data dengan menggunakan uji T (perbedaan). Hasil penelitian ini adalah tidak ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang berhasil menyelesaikan masalah dengan siswa yang gagal ketika menyelesaikan suatu masalah.
9. Penelitian oleh David Fortus, R. Charles Dershimer, Joseph Krajcik, Ronald W. Marx dalam *International Journal of Science Education* (University of science, Ann Arbor, Michigan) tentang *Design-Based Science (DBS) and Real-world Problem-Solving* “Desain berbasis sains dan kenyataan dalam pemecahan masalah”. Metode pengambilan data dengan cara memberikan pre test dan post test pada siswa sekolah menengah di kelas fisika sejumlah 194 siswa. Metode analisis data dengan menggunakan T-tes. Hasil

penelitian ini adalah ada peningkatan yang signifikan secara statistik pada skor pre-tes dan post-tes serta ada korelasi yang kuat antara keduanya.

10. Penelitian oleh Michael Van, David Spears, dan Ricardo dalam *International Journal of Psychology* (University of Science) tentang *Problem Solving Skills in Students Staying Hostel*. Meneliti tentang kemampuan siswa yang tinggal di sebuah sekolah dengan asrama di dalamnya. Metode pengambilan data dengan cara diberikan sebuah perlakuan dan dihadapkan pada sebuah masalah, apakah siswa-siswa itu sanggup memecahkannya. Dengan menggunakan sebuah tes.

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yakni dari segi alat ukur dimana peneliti membuat skala sendiri dan diujikan sendiri kepada subjek penelitian yang jenjang sama dengan penelitian yang akan dilakukan, perbedaan selanjutnya adalah dari segi populasi dan subjek penelitian, karena sebelumnya belum ada penelitian yang dilakukan di SMP Islam Brawijaya sebelumnya dengan tema *problem solving*. Selain itu, penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena dalam penelitian ini membandingkan dua macam kemampuan *problem solving* siswa antara yang tinggal di rumah dan yang tinggal di pondok pesantren.