

Menurut Solso seseorang akan langsung mendapatkan solusi yang terbaik dan spesifik dalam prosesnya. Kita akan mampu menemukan banyak masalah dalam kehidupan sehari-hari kita, sehingga akan membuat kita dapat memilih salah satu atau beberapa cara dalam menyelesaikan masalah kita. Misalnya saja cara untuk menanggapi, memilih, menguji respons yang dapat membantu kita dalam menyelesaikan masalah. Dengan cara-cara tersebut kita akan semakin mudah dalam menyelesaikan masalah yang kita hadapi.

Penyelesaian masalah juga diartikan oleh Slavin (2011) sebagai kemampuan yang dapat diajarkan dan dipelajari. Sehingga kemampuan tersebut juga akan menjadi sebuah pelajaran dan pengalaman dalam hidup seseorang. Dengan adanya suatu pengalaman dan pelajaran tersebut diharapkan seseorang akan lebih belajar untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Definisi *problem solving* lainnya juga diungkapkan oleh Ling dan Catling (2012) yang diartikan sebagai keterampilan yang digunakan dalam banyak skenario berbeda setiap hari, apakah dalam mengatur jadwal dalam sehari atau menyusun rencana esai. Artinya seseorang yang menjalani kehidupan akan selalu mendapatkan berbagai macam masalah yang berbeda setiap harinya. Sehingga seseorang tersebut juga akan memiliki keterampilan yang berbeda pula setiap harinya dalam menyelesaikan masalahnya. Dengan keterampilan tersebut diharapkan seseorang akan

semakin dewasa dalam mengambil segala solusi yang dipakainya untuk kemudian diterapkannya kembali dalam masalah yang sama.

Davidoff (1988) juga menjelaskan bahwa proses pemecahan masalah manusia biasanya didefinisikan sebagai suatu usaha yang cukup keras yang melibatkan suatu tujuan dan hambatan-hambatannya. Seseorang yang menghadapi satu tujuan akan menghadapi persoalan dan dengan demikian dia menjadi terangsang untuk mencapai tujuan itu dan mengusahakan sedemikian rupa sehingga persoalan itu dapat diatasi. Artinya bahwa setiap orang yang memiliki suatu tujuan dalam mencapai segala hal yang diinginkan akan menemui suatu masalah atau rintangan yang menghadangnya. Akan tetapi, dengan tekad dan usaha yang dimilikinya, seseorang itu akan terus berusaha melawan masalah dan rintangan tersebut hingga akhirnya bisa mencapai tujuan yang diinginkannya.

Anderson (2005) mengatakan “*problem solving is goal directed behavior that often involves setting subgoals to enable the application of operators*”. Artinya pemecahan masalah adalah perilaku dengan tujuan terarah yang seringkali melibatkan keadaan dari sebuah tujuan untuk memungkinkan orang-orang yang menggunakannya. Sehingga, dalam menggunakan tujuan yang baik, seseorang akan lebih melihat situasi serta kondisi pada saat orang tersebut menyelesaikan masalah.

Oztruk dan Guven (2016) juga menambahkan bahwa *problem solving* adalah proses ilmiah seseorang yang melalui sebuah fase dari pemahaman

Faktor-faktor tersebut juga memiliki tugas masing-masing dalam mempengaruhinya.

Jadi, faktor yang mempengaruhi kemampuan *problem solving* adalah motivasi, kepercayaan dan sikap yang salah, kebiasaan dan emosi, *working memory capacity, encoding*, proses penyimpanan dan kreativitas.

Selain faktor yang mempengaruhi, dalam proses pemecahan masalah juga terdapat faktor penghambatnya. Muhid, dkk (2013) menjelaskan beberapa penghalang mental di dalam proses pemecahan masalah meliputi:

- a. *Functional Fixedness* : seseorang hanya memandang suatu objek berfungsi sebagaimana dirancang atau diinginkan oleh pembuatnya.
- b. *Mental set* : orang cenderung mempertahankan aktifitas mental yang telah dilakukan secara berulang-ulang dan berhasil ketika ia menghadapi masalah serupa namun di dalam situasi yang baru.
- c. *Perceptual Added Frame* : bingkai tersamar ini membatasi gerak langkah seseorang dalam mencari jalan keluar atas persoalan yang dihadapi.
- d. Informasi yang tidak relevan : penemuan fakta-fakta yang tidak penting membuat fakta yang relevan menjadi bercampur aduk dengan fakta yang tidak relevan sehingga membuat masalah menjadi tidak jelas.

menggunakan huruf Latin. Agama Kristen kemudian menganggap bahwa istilah *to create* adalah mutlak (absolut) sehingga bermakna *ex nihilo*, dan hanya Tuhan yang memiliki atribut ini (Tabrani, 2006). Artinya, bahwa setiap manusia di dunia ini memiliki sikap kreatif atau pemikiran yang kreatif yang dikaruniai oleh Tuhan sejak lahir. Namun, saat manusia mulai berpikir kreativitas tersebut ada yang berkembang dengan baik atau mungkin ada yang tidak berkembang.

Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir tentang cara baru, dan tidak biasa, datang dengan solusi yang unik (Santrock, 2014). Cara berpikir tersebut merupakan cara seseorang yang berbeda dalam menghadapi suatu masalah. Artinya bahwa seseorang yang kreatif akan cenderung menciptakan suatu perilaku yang baru dan berbeda dengan orang lain. Menurut Munandar (2002) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Cerminan kemampuan tersebut merupakan aspek-aspek dari kreativitas itu sendiri. Dengan kata lain, seorang yang kreatif akan memenuhi empat aspek yang ada dalam kreativitas tersebut.

Kreativitas juga diartikan oleh Solso (2007) sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu

dipandang kegunaannya). Artinya suatu pemikiran tersebut merupakan pemikiran yang tidak hanya dipandang fungsinya saja. Melainkan juga dipandang manfaat yang dihasilkan dari fungsi tersebut. Ali dan Asrori (2006) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Sehingga karya tersebut bukanlah hasil dari duplikasi.

Munandar (1999) mengasumsikan bahwa kreativitas merupakan sesuatu yang dimiliki atau tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya. Kreativitas juga diartikan sebagai hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menghambat upaya kreativitas.

Torrance (dalam Ali dan Asrori, 2006) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu proses memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengomunikasikan hasil-hasil yang telah dirumuskan. Hal tersebut membuktikan bahwa kreativitas merupakan proses untuk memahami suatu permasalahan untuk kemudian dipecahkan.

Dalam Sternberg (2008) kebanyakan peneliti dibidang kreativitas akan mendefinisikan secara luas kreativitas sebagai suatu proses memproduksi sesuatu yang bernilai dan orisinal. Sesuatu disini bisa memiliki banyak bentuk. Ia bisa berupa sebuah teori, sebuah tarian, sebuah zat kimia, sebuah proses atau prosedur, sebuah cerita, sebuah simfoni ataupun yang lain.

Menurut Suharnan (2005) dalam kreativitas, ada dua istilah yang digunakan oleh para ahli yakni berpikir divergen dan berpikir konvergen. Berpikir konvergen berorientasi pada satu jawaban yang baik atau benar sebagaimana yang dituntut oleh soal-soal ujian pada umumnya. Sementara itu, berpikir divergen adalah proses berpikir yang berorientasi pada penemuan jawaban atau alternatif yang banyak.

Menurut teori struktur intelek yang diajukan Guilford (dalam Suharnan, 2005) diantara jenis berpikir yang erat hubungannya dengan kreativitas adalah berpikir divergen. Namun disini yang perlu dipahami adalah bahwa kreativitas tidak sama dengan berpikir divergen sebagaimana yang diyakini oleh kebanyakan orang selama ini. Berpikir divergen merupakan jenis kemampuan berpikir yang berpotensi untuk digunakan ketika seseorang melakukan aktivitas atau memecahkan masalah secara kreatif.

Menurut Carl Rogers (dalam Munandar, 2009) mengatakan tiga kondisi internal pribadi yang kreatif yang diantaranya adalah keterbukaan

yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko daripada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Tentang Thomas Edison dikatakan bahwa dalam melakukan percobaan ia mengalami kegagalan lebih dari 200 kali, sebelum ia berhasil dengan penemuan bola lampu yang bermakna bagi seluruh umat manusia.

Beberapa ahli psikologi kognitif dan kreativitas berusaha mengungkap berbagai perilaku yang dapat dikategorikan sebagai perilaku kreatif. Salah satu diantara penemuan penting adalah hasil penelitian Sternberg. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku kreatif memiliki empat dimensi (Suharnan, 2005):

1. Dimensi tanpa kubu (*nonentranchment*) :
 - a) Memperbaiki atau menyempurnakan aturan-aturan sepanjang waktu.
 - b) Impulsif (memperturutkan kehendak hati)

- c) Mengambil peluang atau memanfaatkan kesempatan
 - d) Cenderung mengetahui keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki dan mencoba apa yang menurut orang lain dianggap tidak mungkin
 - e) Emosional
 - f) Memiliki semangat bebas
 - g) Membangun istana di langit (angan-angan yang tinggi)
 - h) Tidak konformis
 - i) Tidak ortodok
2. Dimensi Rasa Keindahan dan Imajinasi
- a. Memiliki apresiasi terhadap seni, musik, dan seterusnya
 - b. Suka sendirian ketika sedang menciptakan sesuatu yang baru
 - c. Dapat menulis, menggambar, dan membuat komposisi musik
 - d. Memiliki cita rasa yang baik
 - e. Menggunakan bahan-bahan di sekitarnya dan dibuat sesuatu yang unik dari bahan-bahan itu
 - f. Terjadi harmonisasi antara material dengan proses-proses ekspresi
 - g. Imajinatif
3. Dimensi Kecerdasan atau Ketajaman Pandangan
- a. Mempertanyakan norma-norma sosial, dogma-dogma, atau asumsi-asumsi
 - b. Cepat mengerti atau tanggap

- c. Berpegang teguh pada suatu pendirian
- 4. Dimensi Rasa Ingin Tahu (*curiosity*)
 - a. Memiliki rasa ingin tahu ketika usia dini
 - b. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Csikszentmihalyi mengemukakan (dalam Munandar, 2002) sepuluh pasang ciri-ciri kepribadian kreatif yang seakan-akan paradoksal tetapi saling terpadu secara dialektis:

- 1) Pribadi kreatif mempunyai kekuatan senergi fisik yang memungkinkan mereka bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi tetap tenang dan rileks.
- 2) Pribadi kreatif cerdas dan cerdik, tetapi pada saat yang sama mereka juga naif.
- 3) Ciri-ciri paradoksal ketiga berkaitan dengan kombinasi antara sikap bermain dan disiplin.
- 4) Pribadi kreatif dapat berseling-seling antara imajinasi dengan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas.
- 5) Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introvert maupun ekstrovert.
- 6) Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama.
- 7) Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotipe gender.

- 8) Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang, tetapi di lain pihak mereka bisa tetap tradisional dan konservatif.
- 9) Kebanyakan orang kreatif sangat bersemangat bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat objektif dalam penilaian karyanya.
- 10) Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering membuatnya menderita jika mendapat banyak kritik dan serangan terhadap hasil jerih payahnya, namun disaat yang sama ia juga merasakan kegembiraan yang luar biasa.

Sedangkan ciri pribadi kreatif menurut Munandar (2009) yang diharapkan oleh guru sekolah dasar dan menengah adalah sebagai berikut:

- a. Penuh Energi
- b. Mempunyai Prakarsa
- c. Percaya Diri
- d. Sopan
- e. Rajin
- f. Melaksanakan Pekerjaan Pada Waktunya
- g. Sehat
- h. Berani Dalam Berpendapat
- i. Mempunyai Ingatan Baik
- j. Ulet

mental set adalah kecenderungan kita untuk merasakan dan mendekati masalah dengan cara-cara tertentu. Bentuk lain dari set yang secara lebih serius menghalangi suatu pemecahan masalah adalah *functional fixedness*. *Functional fixedness* adalah suatu set yang menggunakan objek-objek sesuai dengan fungsinya yang terikat atau sesuai dengan cara yang biasanya kita pakai atau kita pergunakan.

Jadi, hambatan-hambatan yang menghalangi berkembangnya sikap kreatif ada enam. Yang meliputi hambatan yang dibuat sendiri, hambatan untuk tidak berusaha menentang kenyataan, hambatan mencari jawaban tunggal dan tepat, hambatan karena kelaziman, hambatan untuk memberi penilaian terlalu cepat, dan hambatan takut dianggap bodoh. Selain itu, ada hambatan lain yakni mental set dan *functional fixedness*. Dengan adanya hambatan ini, seseorang akan lebih berhati-hati dalam berbuat sesuatu yang membuatnya tidak bisa berkembang.

C. HUBUNGAN KREATIVITAS DENGAN KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* PADA SISWA

Problem solving didefinisikan oleh Ling dan Catling (2012) sebagai keterampilan yang digunakan dalam banyak skenario berbeda setiap hari, apakah dalam mengatur jadwal dalam sehari atau menyusun rencana esai. Hal tersebut berarti bahwa dalam kehidupan sehari-hari, akan ada berbagai pemikiran dan rencana yang berbeda dari dalam diri setiap orang. Pemikiran

inilah yang digunakan oleh setiap orang dalam menyelesaikan persoalan hidupnya.

Sternberg (2006) mengatakan bahwa dalam lingkaran pemecahan masalah terdapat beberapa langkah untuk memecahkan masalah. Salah satunya adalah dengan perumusan strategi. Dalam perumusan strategi ini, juga melibatkan proses berpikir divergen dan konvergen. Kedua proses berpikir ini juga terdapat dalam kreativitas.

Sedangkan menurut Santrock (2014) kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir tentang cara baru, dan tidak biasa, datang dengan solusi yang unik. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Solso (2007) yang mengatakan bahwa kreativitas juga diartikan sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang kegunaannya). Sehingga pandangan tersebut bisa lebih luas dalam menentukan sebuah cara untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Weisberg dalam Suryani (2007) menambahkan, kreativitas itu sendiri bukan sesuatu yang khusus, proses kreativitas digunakan oleh sebagian besar orang untuk memecahkan masalah. Artinya kreativitas merupakan hal dasar dalam diri manusia yang biasanya digunakan untuk menyelesaikan suatu persoalan. Hal tersebut membuktikan bahwa antara kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah memiliki hubungan.

Selain itu, beberapa penelitian juga membuktikan adanya hubungan antara kreativitas dengan kemampuan problem solving. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliana pada Februari 2015 tentang hubungan kreativitas dengan kemampuan pemecahan masalah menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kreativitas dengan kemampuan memecahkan masalah. Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Girimarto, Wonogiri ini menunjukkan nilai r_{xy} sebesar 0,597 dengan $p < 0,01$. Artinya bahwa semakin tinggi kreativitas maka semakin tinggi pula kemampuan pemecahan masalah pada remaja, dan sebaliknya, semakin rendah kreativitas maka semakin rendah pula kemampuan pemecahan masalah pada remaja.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nuzliah, Juli 2015 tentang kontribusi motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* dalam belajar menunjukkan bahwa kreativitas memiliki kontribusi dengan kemampuan memecahkan masalah. Hasil penelitian yang dilakukan Nuzliah menunjukkan bahwa siswa yang mempunyai kreativitas akan mudah untuk menyelesaikan persoalan-persoalan dalam belajar.

Serta penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, dkk pada tahun 2014 yang menyatakan bahwa *Problem Solving* disertai hierarki konsep dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Yang ditunjukkan dengan hasil dari percobaan pada siklus I dan siklus II. Dimana *Problem Solving* disertai hierarki konsep dapat meningkatkan kreativitas siswa (48,00% pada siklus I meningkat menjadi 76,00% pada siklus II).

Selain itu, Winarso (2014) juga melakukan penelitian dimana *problem solving* merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisa situasi dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran. Pembelajaran *problem solving* juga dikatakan dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas dengan *problem solving* memiliki hubungan. Yang dimana dari beberapa penelitian dan penjelasan teori diatas disebutkan bahwa *problem solving* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan tentang kreativitas dalam kemampuan pemecahan masalah.

D. LANDASAN TEORI

Solso (2007) menyatakan bahwa pemecahan masalah selalu melingkupi setiap sudut aktivitas manusia, baik dalam bidang ilmu pengetahuan, hukum, pendidikan bisnis, olahraga, kesehatan, industri, literatur, dan sebagainya. Manusia, monyet, dan sebagainya adalah jenis makhluk hidup dengan cara bertahan hidup, mencari stimulasi, juga mengatasi konflik dalam kehidupan dengan kreativitas, intelegensi, dan memecahkan masalah. Pemecahan masalah adalah suatu pemikiran terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi/jalan keluar untuk masalah yang spesifik. Artinya seseorang akan mampu menyelesaikan masalahnya dengan tujuan yang jelas. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemecahan masalah yaitu motivasi, kepercayaan

dan sikap yang salah, kebiasaan dan emosi, dan kreativitas. Solso dalam Yuliana (2015) juga menyebutkan bahwa kreativitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi *problem solving*.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas menjadi salah satu faktor dalam pemecahan masalah. Solso (2007) mengatakan bahwa kreativitas juga diartikan sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang kegunaannya). Maksudnya, bahwa kreativitas merupakan salah satu bentuk aktivitas kognitif yang memiliki banyak fungsi dalam membantu aktivitas kognitif lainnya. Termasuk dalam membantu memecahkan masalah.

Berarti proses kreativitas bukan hanya sebatas menghasilkan sesuatu yang bermanfaat saja, namun juga menghasilkan sesuatu yang bertujuan. Dalam Solso (2007) disebutkan tahapan dalam proses kreatif yang juga terdapat dalam pemecahan masalah yang diantaranya adalah persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Penjelasan diatas juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Patnani (2013) mengatakan bahwa dengan kreativitas yang tinggi, mahasiswa akan cenderung lebih tahan ketika menghadapi masalah dan tidak langsung putus asa, karena ia melihat adanya berbagai kemungkinan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Kemudian penelitian Kwon, Lee, dan Lee dalam *Meta-analysis on the Effectiveness of Invention Education in South Korea: Creativity, Attitude, and Tendency for Problem Solving* juga menjelaskan bahwa terdapat efektivitas dalam pendidikan bagi siswa yang kreatif, bersikap, dan tendensi dalam memecahkan masalah.

Serta penelitian Yuliana (2015) yang menunjukkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah dengan nilai sebesar 77,50 dengan rerata hipotetik sebesar 72,5. Jadi rerata empirik > rerata hipotetik yang menggambarkan bahwa pada umumnya remaja siswa SMA N I Girimarto, Wonogiri mempunyai kreativitas yang sedang.

Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Nuzliah (2015) yang menunjukkan bahwa ada kontribusi antara kreativitas dengan *problem solving* yang dilakukan pada SMPN 29 Padang. Yang ditunjukkan dengan nilai R sebesar 0.444, yang menunjukkan koefisien regresi kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Nilai R Square (R^2) sebesar 0.197, berarti 19.7% besarnya kontribusi kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Yang artinya semakin tinggi kreativitas seseorang maka semakin mudah siswa dalam memecahkan masalah.

Dari paparan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya kreativitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi adalah *problem solving*. Karena itu peneliti mengambil suatu hipotesis, bahwa terdapat

