

## **PENYULUHAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MANAJEMEN PEMECAHAN MASALAH SECARA KREATIF DI SMK KAHURIPAN JAGAKARSA JAKARTA SELATAN**

**Nani Hanifah<sup>1)</sup>, Saring Ariyanto<sup>2)</sup>, Heru Sriyono<sup>3)</sup>, Sabrina Dachmiati<sup>4)</sup>**

Program Studi Bimbingan & Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan & Pengetahuan Sosial  
Universitas Indraprasta PGRI

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada bulan Oktober 2017 sampai Desember 2017 adalah "Penyuluhan Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Manajemen Pemecahan masalah secara Kreatif di SMK Kahuripan Jagakarsa Jakarta Selatan", mulai dari pengajuan usulan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, sampai laporan akhir kegiatan. Sasaran abdimas adalah siswa kelas IX yang berjumlah 5 kelas. Tujuan abdimas adalah agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya sehingga dapat memecahkan masalah secara kreatif dalam belajar. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif yaitu menjelaskan sejelas-jelasnya dengan rinci tentang materi abdimas, dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemecahan masalah (problem solving) dengan menggunakan alat bantu laptop dan proyektor. Hasil pelaksanaan abdimas adalah siswa dapat memahami teknik, tahapan/langkah pemecahan masalah dan dapat memecahkan masalah secara kreatif. Luaran yang dihasilkan adalah laporan akhir abdimas dan artikel untuk jurnal.

Kata kunci: Kreativitas; Manajemen pemecahan masalah secara kreatif .

### **Abstract**

*Community service activities carried out in October 2017 to December 2017 are "Counseling Student Creativity Development Through Creative Problem Management in Vocational School Kahuripan Jagakarsa South Jakarta", starting from submitting proposed activities, implementing activities, to the final report on activities. Target abdimas is class IX students, amounting to 5 classes. The purpose of the abdimas is that students can develop their creativity so that they can solve problems creatively in learning. The approach used is a descriptive approach that is to explain as clearly as possible in detail about the material abdimas, using the lecture method, questions and answers and problem solving (problem solving) using laptop and projector aids. The results of the implementation of the abdimas are students can understand the techniques, stages / steps of problem solving and can solve problems creatively. The resulting output is the final abdimas report and article for the journal.*

*Keywords: Creativity; Creative problem solving management*

*Correspondence author: Nani Hanifah, [hanifahnani@gmail.com](mailto:hanifahnani@gmail.com), Indonesia*



*This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)*

## PENDAHULUAN

Sebelum melaksanakan abdimas, terlebih dahulu diadakan wawancara dengan beberapa guru bidang studi dan guru bimbingan dan konseling untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SMK Kahuripan Jagakarsa Jakarta Selatan.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa orang guru tersebut, diketahui bahwa pada umumnya siswa di sekolah tersebut kurang kreatif baik dalam berpikir maupun dalam bertindak dalam arti positif sehingga masalah dalam belajar yang dihadapinya kurang dapat dipecahkan secara kreatif, hal ini berpengaruh terhadap keaktifan dan kreativitas dalam belajar yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Dari kenyataan tersebut disimpulkan bahwa siswa membutuhkan suatu sistem pembelajaran kreatif yang disebut manajemen pemecahan masalah secara kreatif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Dalam proses pembelajaran sebelumnya guru sudah berusaha menggunakan metode *problem solving* atau metode kasus tapi hasilnya belum sesuai dengan yang diharapkan maka dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan manajemen pemecahan masalah secara kreatif untuk mengembangkan kreativitas siswa. Permasalahan yang terjadi pada mitra adalah pada umumnya siswa di sekolah tersebut kurang kreatif baik dalam berpikir maupun dalam bertindak dalam arti positif sehingga masalah dalam belajar yang dihadapinya kurang dapat dipecahkan secara kreatif. Dalam proses pembelajaran sebelumnya guru sudah berusaha menggunakan metode *problem solving* atau metode kasus tapi hasilnya belum sesuai dengan yang diharapkan.

*Crative problem solving* berarti kreatif dalam pemecahan masalah. Terdiri dari dua kata yaitu kreatif dan pemecahan masalah. Menurut Joyce Wycoff (2005:44), kreatif berarti mampu menemukan solusi pemecahan masalah yang baru dan bermanfaat. Masalah terpecahkan sehingga terdapat kesesuaian antara keinginan yang diharapkan dengan kenyataan yang dihadapi. Pemecahan masalah ini akibat dari kemampuan berpikir.

### Berpikir

Berpikir adalah aktivitas mental untuk memahami realita. Berpikir adalah proses penarikan kesimpulan. Menurut Jalaluddin Rakhmat, berpikir dilakukan untuk mengambil keputusan (*decision making*), memecahkan masalah (*problem solving*) dan menghasilkan sesuatu yang baru (*creativity*). Macam-macam berpikir untuk memecahkan masalah yaitu berpikir deduktif, berpikir induktif, berpikir evaluatif/berpikir kritis, berpikir logis, berpikir analisis dan berpikir kreatif.

Berpikir deduktif adalah berpikir dari hal-hal umum (teori/rumus) ke khusus. Contoh: pada penulisan skripsi, bab II: Landasan Teori, dilakukan dengan cara berpikir deduktif.

Berpikir induktif adalah berpikir dari hal-hal khusus ke umum. Contoh: pada penulisan skripsi bab V. Simpulan, dilakukan dengan cara berpikir induktif.

Berpikir evaluatif adalah berpikir kritis, menilai baik buruknya, tepat tidaknya suatu gagasan.

Berpikir logis adalah berpikir sesuai dengan akal pikiran, sesuai dengan logika berpikir. Banyak juga orang berpikir dengan tidak logis atau berpikir irrasional yaitu berpikir analogis. Berpikir analogis adalah berpikir untuk mengambil kesimpulan atau keputusan dengan membandingkan atau menghubungkannya pada sesuatu yang sama di masa lalu. Misalnya: kita mau menuruti nasihat seorang kawan karena dulu nasihat kawan

tersebut benar padahal kawan itu sudah menipu tapi masih didengar juga nasihatnya. Kadang berpikir analogis ini sering digunakan untuk menetapkan keputusan karena dianggap lebih praktis, efisien, dan bermanfaat.

Berpikir analisis adalah berpikir mengurai. Berpikir analisis muncul dalam kegiatan menuliskan, membandingkan, mengevaluasi, dan berpikir kritis.

Menurut Bimo Walgito (2002:142), berpikir kreatif (*creative thinking*) adalah berpikir untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memecahkan masalah.

### **Berpikir Kreatif (*Creative Thinking*)**

Berpikir kreatif adalah berpikir menyebar dengan alternatif-alternatif pemecahan masalah atau mencoba memberikan sejumlah kemungkinan jawaban disebut berpikir divergen lawan dari konvergen yaitu kemampuan untuk memberikan hanya satu jawaban yang tepat pada pertanyaan yang diajukan. Berpikir konvergen berkaitan dengan logika, sedangkan berpikir divergen berkaitan dengan kreativitas.

Orang-orang kreatif belum tentu berpikir logis, ternyata banyak yang berpikir analogis. Mereka mampu melihat berbagai hubungan yang tidak terlihat oleh orang lain. Orang kreatif ditandai dengan sifatnya yang luar biasa, aneh dan kadang-kadang tidak rasional. Ada yang mengatakan orang kreatif itu agak gila. Orang kreatif dan orang gila mempunyai kesamaan yaitu berpikirnya aneh dan tidak masuk akal (irrasional) tetapi bedanya orang kreatif menimbulkan pencerahan dalam pemecahan masalah. Berpikir kreatif membuat kita menjelajah, berimajinasi dan menemukan konsep permasalahan yang sesungguhnya dan menemukan solusi pemecahan masalah.

Menurut Jalaluddin Rakhmad (2009:76), proses berpikir kreatif mempunyai lima tahapan yaitu:

1. Orientasi yaitu kegiatan merumuskan masalah dan mengidentifikasi aspek-aspek masalah.
2. Preparasi yaitu berpikir untuk berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah.
3. Inkubasi yaitu kegiatan berpikir berhenti sebentar ketika usaha memecahkan masalah mengalami jalan buntu atau tahap penenangan pikiran.
4. Iluminasi yaitu tahap di mana tiba-tiba muncul suatu ide, inspirasi, ilham, insight, solusi pemecahan masalah terang terbuka, lancar mengalir deras dalam pikiran yang merupakan hasil seluruh upaya sebelumnya.
5. Verifikasi yaitu tahap akhir untuk menguji dan menilai secara kritis, benar salahnya atau tepat tidaknya solusi pemecahan masalah.

Menurut Jalaluddin Rakhmat (2009:77), faktor-faktor yang mempengaruhi proses berpikir kreatif atau ciri-ciri orang berpikir kreatif yaitu:

1. Kemampuan kognitif yaitu kecerdasan di atas rata-rata sehingga mampu melahirkan gagasan baru yang berlainan dengan gagasan lama yang sudah ada dan berpikirnya tidak kaku (mempunyai fleksibilitas kognitif).
2. Sikap keterbukaan yaitu menerima stimuli (rangsangan) internal dan eksternal dan mempunyai minat beragam dan luas.
3. Sikap yang bebas, otonom dan percaya diri yang tinggi.
4. Situasional lingkungan yaitu masyarakat atau pemerintah menuntut keseragaman berperilaku, mengisolasi dan memasung gagasan/ide inovatif atau kreatif tapi orang yang berpikir kreatif, berani menghadapi resiko apapun.

## **Kreativitas**

Berpikir kreatif akan menghasilkan kreativitas. Menurut Conny Semiawan (2010:135), kreativitas relevan dalam mengatasi masalah berkenaan dengan tugas manusia, kuncinya berpikir divergen. Hartono Sangkanparan (2010:28), mengatakan bahwa kreativitas yang tinggi dapat dipergunakan untuk mencari alternatif pemecahan masalah yang baru.

Kreativitas berhubungan dengan belahan otak kiri dan otak kanan. Otak kiri dan kanan mempunyai fungsi yang berbeda-beda. Otak kiri memiliki ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan analisis, logis, berurutan, objektif, kaku dan rasional. Sedangkan otak kanan mempunyai ciri-ciri: intuitif, imajinatif, acak, subjektif, holistik, sintesis, musik, gagasan, konseptual, inovatif, kreatif, fleksibel. Menurut Joice Wycoff (2005:36), kreativitas muncul dari interaksi yang luar biasa antara kedua otak. Sedangkan Jeffrey Fred dan Laurie Parson, mengatakan bahwa kreativitas berada di otak kanan

Menurut Conny Semiawan (2010:135), kreativitas memiliki ciri-ciri yaitu:

1. Berani mengambil resiko
2. Memainkan peran yang positif
3. Berpikir kreatif
4. Tumbuh kembang mengatasi masalah
5. Menghargai sesama dan lingkungan sekitar.

Perilaku-perilaku yang dapat memunculkan kreativitas (Benyamin Bloom) yaitu:

1. Kelenturan pikiran (fluency): merupakan kemampuan untuk membangkitkan ide baru.
2. Fleksibilitas: membangkitkan rentangan luas untuk ide baru.
3. Originalitas: merupakan respons yang unik terhadap situasi tertentu.
4. Elaborasi: merupakan perluasan pemikiran tentang topik tertentu.

Salah satu cara untuk menumbuhkan kreativitas pada peserta didik dengan pembelajaran kognitif induktif dengan cara (Conny Semiawan, 2010:110) yaitu:

1. Inkuiri (mencari, meneliti dan menemukan sendiri)
2. Pemecahan masalah (problem solving)
3. Discovery (menjelajah untuk menemukan)
4. Saintifik (percobaan/eksperimen)
5. Pengamatan (observasi)

## **Pemecahan masalah (*Problem Solving*)**

Masalah (problem) adalah kesenjangan antara keinginan yang diharapkan dengan kenyataan yang dihadapi. Kenyataan yang dihadapi belum tentu sesuai dengan keinginan yang diharapkan sehingga menimbulkan suatu masalah. Masalah perlu segera dicarikan pemecahan masalahnya (*problem solving*). Pada umumnya pemecahan masalah dilakukan dengan aktivitas berpikir, *trial and error* dan *insight*.

Aktivitas berpikir adalah kegiatan bicara dalam batin yang tidak terdengar untuk mengetahui masalah yang sebenarnya, mencari kemungkinan pemecahan masalah dan melaksanakan pemecahan masalah tersebut.

*Trial and error* adalah kegiatan mencoba-coba walaupun salah dan mencoba lagi sampai benar dan terpecahkan masalahnya.

*Insight* adalah keadaan jiwa yang tenang, tiba-tiba mendapat ide pemecahan masalah di manapun tempatnya.

Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2012:299) mengatakan, Pemecahan masalah adalah kombinasi berpikir logis dan berpikir kreatif.

## **Pemecahan Masalah secara Kreatif**

Teknik Pemecahan Masalah secara Kreatif (Treffinger dalam S.C. Utami Munadar, 2002:276) dengan latihan-latihan:

### *Teknik Kreatif Tingkat I:*

1. Memberikan pemanasan (*Warming Up*)
  - a. Dalam pendidikan, pemanasan secara mental ke proses pemikiran divergen dan imajinatif yaitu terlebih dahulu menciptakan suasana belajar yang bebas, terbuka dan tertantang untuk berperan aktif dengan memberanikan diri memberikan gagasan sebanyak mungkin.
  - b. Kemudian memberikan pertanyaan lisan terbuka yang dapat menimbulkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik. Misalnya:
    - 1) Dapatkah memberikan judul dari cerita ini?
    - 2) Dapatkah menyelesaikan gambar atau cerita yang belum selesai ini?
    - 3) Dapatkah memikirkan kegunaan lain dari bola tenis, kapur tulis dan pensil?
2. Sumbang Saran (*Brainstorming*) dikembangkan oleh alex F. Osborn  
Dalam teknik sumbang saran ini, peserta didik wajib memberikan sumbangan pemikirannya tentang suatu topik, guru tidak memberikan kritik atau kritik ditanggguhkan sampai semua peserta didik menyumbangkan pikirannya. Peserta didik bebas dan sebanyak-banyaknya memberikan gagasan.
3. Pertanyaan yang Memacu Gagasan  
Pertanyaan Osborn ini berupa daftar pertanyaan tertulis. Isi pertanyaan di luar kebiasaan sehari-hari atau bertentangan dengan keadaan biasanya. Misalnya:
  - a. Bagaimana jika setiap orang berjalan ke belakang?
  - b. Bagaimana jika belajar di sekolah pada malam hari dan tidur pada siang hari?
  - c. Apa yang terjadi jika sepeda dapat terbang ke udara dan dapat berlayar di lautan?

### *Teknik Kreatif Tingkat II*

1. *Synectics* (dikembangkan oleh William J.J. Gordon)  
*Synectics* merupakan teknik berpikir kreatif dengan menggunakan analogi metafor (pengandaian) yaitu:
  - a. Analogi fantasi, misalnya: andai lemari besi di halaman sekolah, bagaimana cara memindahkan lemari besi tersebut? Peserta didik diminta menghayalkan cara memindahkan lemari besi tersebut dengan cara yang aneh dan tidak lazim, misalnya: menggunakan balon terbang raksasa atau peri-peri kecil yang bersayap untuk mengangkat lemari besi itu.
  - b. Analogi langsung, misalnya: andai lemari besi berada di halaman sekolah, bagaimana cara memindahkannya ke dalam kelas? peserta didik diminta untuk memindahkan lemari besi ke kelas dengan cara-cara yang sebenarnya dalam dunia nyata, misalnya dengan digotong lemari tersebut beramai-ramai atau ditarik menggunakan tali.
  - c. Analogi pribadi, misalnya jika saya menjadi lemari besi, apa yang akan saya lakukan untuk pindah ke dalam kelas.
2. *Futuristics* (diciptakan oleh toffler)  
Teknik *futuristics* mengajak peserta didik berpikir jauh ke masa depan agar kehidupan lebih baik. Misalnya:
  - a. Bagaimana jika bumi sudah hancur, tidak ada kehidupan akibat perang dunia ke-3?

- b. Bagaimana jika setiap orang punya mobil sehingga memenuhi setiap jalan raya dan macet di mana-mana?

### *Teknik Kreatif Tingkat III*

1. Pemecahan Masalah secara Kreatif (dikembangkan oleh tokoh kreativitas Sidney Parnes) dengan langkah-langkah:
  - a. Menemukan fakta: menyadari bahwa sebenarnya ada masalah tapi masih kacau (*mess*) dan samar-samar (*fuzzy problem*).
  - b. Menemukan masalah: merumuskan masalah dengan jelas.
  - c. Menemukan gagasan: mengemukakan beberapa alternatif/gagasan pemecahan masalah (berpikir divergen/berpikir kreatif)
  - d. Menemukan solusi: menyeleksi dan memilih alternatif pemecahan masalah yang terbaik yang lebih efisien dan efektif (berpikir konvergen/berpikir logis)
  - e. Menemukan penerimaan atau tahap pelaksanaan: menerima keputusan pemecahan masalah dan melaksanakan gagasan terbaik pemecahan masalah.
2. Proses Lima tahap (diciptakan oleh Shallcross)
  - a. Tahap orientasi: tahap perumusan masalah, masalah apa yang hendak dipecahkan.
  - b. Tahap persiapan: tahap pengumpulan data.
  - c. Tahap penggagasan: menerapkan berpikir divergen untuk mengemukakan beberapa gagasan/alternatif pemecahan masalah.
  - d. Tahap penilaian (evaluasi): menerapkan berpikir konvergen yaitu menyeleksi gagasan yang paling baik untuk dilaksanakan. Dalam menilai gagasan yang terbaik berdasarkan pertimbangan dampaknya terhadap waktu, biaya dan terhadap diri sendiri atau mempertimbangkan untung ruginya.
  - e. Tahap pelaksanaan atau implementasi: tahap melaksanakan atau menerapkan hasil keputusan pemecahan masalah.

## **METODE PELAKSANAAN**

Beberapa metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan abdimas adalah:

1. Metode ceramah adalah metode memberi penjelasan kepada siswa tentang materi abdimas, dengan tujuan agar siswa memahami materi abdimas, diharapkan nantinya siswa menerapkan ilmu yang didapatnya pada kehidupan sehariannya. Pelaksana abdimas secara bergantian memberikan penjelasan tentang materi abdimas kepada siswa dengan bantuan laptop dan proyektor. Siswa mendengarkan dengan tertib.
2. Metode tanya jawab adalah metode bertanya kepada siswa dan siswa menjawab pertanyaan atau sebaliknya siswa bertanya kemudian dijawab oleh pelaksana abdimas, dengan tujuan agar siswa lebih mengetahui dan memahami tentang materi abdimas. Metode ini dilaksanakan setelah siswa dijelaskan tentang materi tersebut.
3. Metode problem solving adalah metode pemecahan masalah yang ada di sekitar siswa tentang materi abdimas, dengan tujuan untuk bersama-sama mencari solusi jalan keluar terhadap masalah yang dihadapi oleh siswa.

Beberapa tahapan dalam pelaksanaan abdimas yaitu:

1. Tim pelaksana abdimas memperkenalkan diri masing-masing kepada siswa dan menjelaskan tujuan kedatangan di kelas.

2. Menjelaskan materi abdimas yaitu “Bimbingan mmengembangkan kreativitas belajar siswa” kepada siswa.
3. Memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya kepada tim pelaksana tentang materi abdimas yang belum jelas.
4. Tim pelaksana menjawab semua pertanyaan siswa dengan rinci.
5. Tim pelaksana bertanya tentang materi yang sudah diberikan, siswa menjawab pertanyaan tersebut.
6. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan permasalahan yang dihadapinya.
7. Tim pelaksana bersama siswa membantu memecahkan masalah yang dihadapi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa dapat memahami tentang teknik dan tahapan pemecahan secara kreatif dengan menggunakan metode ceramah yaitu siswa diberi penjelasan tentang teknik dan langkah pemecahan masalah kreatif secara terperinci. Kemudian menggunakan metode tanya jawab yaitu pelaksana abdimas bertanya kepada siswa dan siswa menjawab pertanyaan dan sebaliknya siswa bertanya lalu dijawab oleh pelaksanan abdimas tentang materi kreativitas sampai siswa memahami materi tersebut.

Siswa dapat memecahkan masalah secara kreatif dengan metode pemecahan masalah (*problem solving*) yaitu siswa diberi suatu masalah dan secara kelompok atau individu disuruh memecahkan masalahnya dengan beberapa alternatif solusi pemecahannya, sebelumnya siswa dilatih menggunakan teori berikut ini:

### Pemecahan Masalah secara Kreatif

Teknik Pemecahan Masalah secara Kreatif (Treffinger dalam S.C. Utami Munadar, 2002:276) dengan latihan-latihan:

#### *Teknik Kreatif Tingkat I:*

1. Memberikan pemanasan (*Warming Up*)
  - a. Dalam pendidikan, pemanasan secara mental ke psoses pemikiran divergen dan imajinatif yaitu terlebih dahulu menciptakan suasana belajar yang bebas, terbuka dan tertantang untuk berperan aktif dengan memberanikan diri memberikan gagasan sebanyak mungkin.
  - b. Kemudian memberikan pertanyaan lisan terbuka yang dapat menimbulkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik. Misalnya:
    - 1) Dapatkah memberikan judul dari cerita ini?
    - 2) Dapatkah menyelesaikan gambar atau cerita yang belum selesai ini?
    - 3) Dapatkah memikirkan kegunaan lain dari bola tenis, kapur tulis dan pensil?
2. Sumbang Saran (*Brainstorming*) dikembangkan oleh alex F. Osborn  
Dalam teknik sumbang saran ini, peserta didik wajib memberikan sumbangan pemikirannya tentang suatu topik, guru tidak memberikan kritik atau kritik ditanggihkan sampai semua peserta didik menyumbangkan pikirannya. Peserta didik bebas dan sebanyak-banyaknya memberikan gagasan.
3. Pertanyaan yang Memacu Gagasan  
Pertanyaan Osborn ini berupa daftar pertanyaan tertulis. Isi pertanyaan di luar kebiasaan sehari-hari atau bertentangan dengan keadaan biasanya. Misalnya:
  - a. Bagaimana jika setiap orang berjalan ke belakang?

- b. Bagaimana jika belajar di sekolah pada malam hari dan tidur pada siang hari?
- c. Apa yang terjadi jika sepeda dapat terbang ke udara dan dapat berlayar di lautan?

### *Teknik Kreatif Tingkat II*

#### 1. *Synectics* (dikembangkan oleh William J.J. Gordon)

*Synectics* merupakan teknik berpikir kreatif dengan menggunakan analogi metafor (pengandaian) yaitu:

- a. Analogi fantasi, misalnya: andai lemari besi di halaman sekolah, bagaimana cara memindahkan lemari besi tersebut? Peserta didik diminta menghayalkan cara memindahkan lemari besi tersebut dengan cara yang aneh dan tidak lazim, misalnya: menggunakan balon terbang raksasa atau peri-peri kecil yang bersayap untuk mengangkat lemari besi itu.
- b. Analogi langsung, misalnya: andai lemari besi berada di halaman sekolah, bagaimana cara memindahkannya ke dalam kelas? peserta didik diminta untuk memindahkan lemari besi ke kelas dengan cara-cara yang sebenarnya dalam dunia nyata, misalnya dengan digotong lemari tersebut beramai-ramai atau ditarik menggunakan tali.
- c. Analogi pribadi, misalnya jika saya menjadi lemari besi, apa yang akan saya lakukan untuk pindah ke dalam kelas.

#### 2. *Futuristics* (diciptakan oleh toffler)

Teknik *futuristics* mengajak peserta didik berpikir jauh ke masa depan agar kehidupan lebih baik. Misalnya:

- a. Bagaimana jika bumi sudah hancur, tidak ada kehidupan akibat perang dunia ke-3?
- b. Bagaimana jika setiap orang punya mobil sehingga memenuhi setiap jalan raya dan macet di mana-mana?

### *Teknik Kreatif Tingkat III*

#### 1. Pemecahan Masalah secara Kreatif (dikembangkan oleh tokoh kreativitas Sidney Parnes) dengan langkah-langkah:

- a. Menemukan fakta: menyadari bahwa sebenarnya ada masalah tapi masih kacau (*mess*) dan samar-samar (*fuzzy problem*).
- b. Menemukan masalah: merumuskan masalah dengan jelas.
- c. Menemukan gagasan: mengemukakan beberapa alternatif/gagasan pemecahan masalah (berpikir divergen/berpikir kreatif)
- d. Menemukan solusi: menyeleksi dan memilih alternatif pemecahan masalah yang terbaik yang lebih efisien dan efektif (berpikir konvergen/berpikir logis)
- e. Menemukan penerimaan atau tahap pelaksanaan: menerima keputusan pemecahan masalah dan melaksanakan gagasan terbaik pemecahan masalah.

#### 2. Proses Lima tahap (diciptakan oleh Shallcross)

- a. Tahap orientasi: tahap perumusan masalah, masalah apa yang hendak dipecahkan.
- b. Tahap persiapan: tahap pengumpulan data.
- c. Tahap penggagasan: menerapkan berpikir divergen untuk mengemukakan beberapa gagasan/alternatif pemecahan masalah.
- d. Tahap penilaian (evaluasi): menerapkan berpikir konvergen yaitu menyeleksi gagasan yang paling baik untuk dilaksanakan. Dalam menilai gagasan yang terbaik berdasarkan pertimbangan dampaknya terhadap waktu, biaya dan terhadap diri sendiri atau mempertimbangkan untung ruginya.



- e. Tahap pelaksanaan atau implementasi: tahap melaksanakan atau menerapkan hasil keputusan pemecahan masalah.

Dengan menggunakan teknik tersebut di atas, dengan latihan terus menerus, siswa dapat memecahkan masalah secara kreatif.

## **SIMPULAN**

Hal penting yang perlu disimpulkan dalam kegiatan abdimas tentang “Penyuluhan Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Manajemen Pemecahan Secara Kreatif di SMK Kahuripan Jagakarsa Jakarta Selatan” adalah pada umumnya siswa dapat memecahkan masalah secara kreatif dengan berbagai teknik pemecahan masalah melalui tahapan/langkah teknik pemecahan masalah. Hal ini dapat dilakukan dengan pendekatan cara belajar siswa aktif dan pendekatan *quantum learning* yang artinya belajar dengan menyenangkan, tanpa tekanan dan tanpa paksaan. Dalam keadaan yang menyenangkan ini munculah gagasan pikiran cemerlang, yang dapat menimbulkan kreativitas siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- DePorter, Bobby dan Mike Hernocki.( 2012). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Frey, Jeffrey dan Laurie Parson. (2000). *The Right Brain Child in Left Brain World*. Edisi Terjemahan. Jakarta: Karisma.
- Munandar, Utami S.C. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rakhmat, Jalaluddin.( 2009.) *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Semiawan, Conny R. (2010). *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta: Indek.
- Walgito, Bimo. (2002). *Pengantar Psikologi*. Yogyakarta: Andi.
- Wycoff, Joice. (2005). *Menjadi Super Kreatif melalui Metode Pemetaan Pikiran*. Bandung: Kaifa.