

Teknik Creative Problem Solving



Dina Fariza Tryani Syarif, M.Psi.
Dr. M. Fatchurahman M.Pd., M.Psi.
Karyanti, M.Pd.

Editor: Ngalimun


K-Media

TEKNIK *CREATIVE* *PROBLEM SOLVING*

Dina Fariza Tryani Syarif, M.Psi.
Dr. M. Fatchurahman M.Pd., M.Psi.
Karyanti, M.Pd.

Editor: Ngalimun



Penerbit K-Media
Yogyakarta, 2019

TEKNIK CREATIVE PROBLEM SOLVING

vi + 76 hlm.; 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-602-451-641-3

Penulis : Dina Fariza Tryani Syarif, M. Fatchurahman, Karyanti

Editor : Ngalimun

Tata Letak : Nur Huda A.

Desain Sampul : Nur Huda A.

Cetakan : Desember 2019

Copyright © 2019 by Penerbit K-Media
All rights reserved

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektrik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Penerbit K-Media
Anggota IKAPI No.106/DIY/2018
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.
e-mail: kmedia.cv@gmail.com

Kata Pengantar

Pemecahan masalah dan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menggunakan fakta, pengetahuan, dan data untuk berhasil memecahkan masalah. Majikan sangat nilai kemampuan untuk mengembangkan pemikiran yang matang solusi dalam kerangka waktu yang masuk akal. Ini aktivitas akan memberi konseli proses untuk memecahkan masalah secara efektif.

Buku *Creative Problem Solving*, berisi tentang bab-bab yang berhubungan dengan pemecahan masalah yang dialami konseli. Secara umum dalam buku ini menguraikan tentang pengertian, prinsip, karakteristik, prosedur, dan efek pelaksanaan teknik *Creative Problem Solving*. Teknik *Creative Problem Solving* yang dikembangkan dalam buku ini berdasarkan penggabungan dari beberapa teori *Creative Problem Solving* dan teori berpikir kreatif.

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	vi
1 <i>Creative Problem Solving</i>	1
2 <i>Prinsip Creative Problem Solving</i>	9
3 <i>Karakteristik Creative Problem Solving</i>	19
4 <i>Prosedur Creative Problem Solving</i>	25
5 <i>Efek Creative Problem Solving</i>	51
6 <i>Implementasi Creative Problem Solving</i>	57
Daftar Pustaka	65
Glosarium	69
Indeks	73
Profil Penulis	75

Daftar Gambar

Gambar 4. 1	Model CPS Osborn- Parnes.....	26
Gambar 4.2	Kegiatan Menemukan Fakta CPS dalam grup Osborn-Parnes	
Gambar 4. 3.	<i>Creative Problem Solving: The Thinking Skills Model Puccio,n Murdock and Mance</i>	42
Gambar. 4.4	Model <i>Creative Problem Solving</i>	47

Daftar Tabel

Tabel 4.1	Kegiatan Mendefinisikan Masalah CPS dalam grup Osborn-Parnes	37
-----------	--	----

1

Creative Problem Solving



Standar Kompetensi

Setelah mempelajari bab ini Anda akan memahami tentang pengertian *Creative Problem Solving*.

Creative Problem Solving adalah cara berpikir dan berperilaku. Definisi untuk meningkatkan pemahaman umum tentang beberapa istilah yang digunakan sebagai dasar untuk buku kerja ini.

1. Creative merupakan sebuah ide yang memiliki unsur kebaruan atau keunikan, paling tidak untuk orang yang menciptakan solusi, dan juga memiliki nilai dan relevansi.
2. Problem merupakan situasi apa pun yang menghadirkan tantangan, peluang, atau masalah.
3. Solving adalah menemukan cara untuk menjawab, bertemu, atau menyelesaikan masalah.

Oleh karena itu, *Creative Problem Solving* atau CPS adalah proses, metode, atau sistem untuk mendekati masalah dengan cara yang imajinatif dan menghasilkan tindakan yang efektif.

CPS adalah metode yang terbukti untuk mendekati masalah atau tantangan dengan cara imajinatif dan inovatif. Teknik CPS membantu konseli mendefinisikan kembali masalah dan peluang yang dihadapi, membuat sesuatu yang baru, respons dan solusi inovatif, dan kemudian mengambil tindakan. Alat dan teknik yang digunakan membuat proses yang menyenangkan, menarik, dan kolaboratif. CPS tidak hanya membantu menciptakan solusi yang lebih baik, tetapi juga menciptakan pengalaman positif yang membantu mempercepat adopsi ide-ide baru.

Pendidik dan praktisi CPS yang terkenal, Ruth Noller (Creative Education Foundation, 2015) menggambarkan CPS:

1. Creative menentukan unsur-unsur kebaruan, inovasi, dan kebaruan.



2. **Problem** mengacu pada situasi apa pun yang menghadirkan tantangan, menawarkan peluang, atau mewakili masalah yang mengganggu.
3. **Solving** berarti menyusun cara untuk menjawab, bertemu, atau memuaskan suatu situasi dengan mengubah diri atau situasi.

Menurut Noller (The European Commission, 2017) menyatakan bahwa:

Creative (kreativitas)

Kreativitas adalah tentang memiliki unsur kebaruan yang relevan bagi siapa saja yang ingin membuat sesuatu yang baru. Ini menyiratkan untuk membawa ke dalam suatu situasi yang tidak ada sebelumnya, yang memiliki elemen kebaruan.

Tentang Kreativitas: mengacu pada pengenalan sesuatu dalam konteks yang memiliki nilai. Ini penting untuk tidak membingungkan kreativitas dan Seni, walaupun Seni biasanya baru dan memiliki nilai. Di proyek spesifik ini, kreativitas adalah tentang ide-ide baru dan bukan tentang kreativitas seni yang melibatkan estetika, keunggulan dan keterampilan / sikap yang tidak bisa dipelajari.

Problem (Masalah)

Noller (The European Commission, 2017) mendefinisikan **masalah** sebagai situasi apa pun yang menghadirkan tantangan, menawarkan peluang, atau apa adanya keprihatinan bagi pemecah. Akibatnya, Kamus Cambridge mendefinisikan **masalah** sebagai situasi yang menyebabkan kesulitan.

Tentang Problem: Peter Honey (The European Commission, 2017, seorang psikolog, mendefinisikan masalah sebagai perbedaan antara apa yang Anda punya dan apa yang Anda inginkan.

Solving (Memecahkan)

Solving segera terhubung dengan ***problem***. Mencari cara untuk menjawab, untuk bertemu, atau untuk memuaskan suatu situasi dengan mengubah diri atau situasi.

Tentang Solving: dalam situasi yang penuh tekanan, wajar jika hanya pergi dengan solusi bagus pertama yang muncul dari alasan analogis. Sebenarnya wajar untuk mencari jawaban / tindakan untuk menghentikan atau menghapus masalah.

Creative Problem Solving didefinisikan sebagai metodologi yang didasarkan pada pendekatan multidisiplin yang berhubungan dengan peran kreativitas, inovasi dan pemecahan masalah dalam berbagai situasi di kehidupan sehari-hari

Programme for International Student Assessment (PISA) (The European Commission, 2017) mendefinisikan kompetensi ***Creative Problem Solving***:

“... kapasitas individu untuk terlibat dalam proses kognitif untuk memahami dan menyelesaikan situasi masalah di mana metode solusi tidak segera jelas. Ini termasuk kesediaan untuk terlibat dengan situasi seperti itu untuk mencapai potensi seseorang sebagai konseli yang konstruktif dan reflektif. ”

Berdasarkan definisi ini, dimungkinkan untuk mengidentifikasi beberapa elemen kunci:

Pertama, kapasitas individu untuk terlibat dalam pemrosesan kognitif untuk memahami dan menyelesaikan masalah situasi: Pemecahan masalah dimulai dengan mengenali bahwa ada masalah dan membangun sebuah pemahaman tentang sifat situasi. Dibutuhkan individu atau kelompok untuk mengidentifikasi spesifik masalah yang harus dipecahkan, merencanakan dan melaksanakan solusi, serta memantau dan mengevaluasi kemajuan sepanjang



kegiatan. Kata kerja "terlibat, memahami dan menyelesaikan" menggarisbawahi bahwa, sebagai tambahan terhadap respons eksplisit terhadap masalah, penilaian ini mengukur kemajuan individu memecahkan masalah, termasuk strategi yang mereka gunakan. Jika sesuai, strategi ini adalah dilacak melalui data perilaku yang ditangkap oleh komputer.

Kedua, di mana metode solusi tidak segera jelas. Ini bagian dari definisi sesuai dengan definisi "masalah" sebagai situasi di mana tujuan tidak dapat dicapai hanya menerapkan prosedur yang dipelajari sebelumnya (Mayer, 1990).

Ketiga, ... itu termasuk kesediaan untuk terlibat dengan situasi seperti itu. Kalimat terakhir definisi ini menggarisbawahi bahwa penggunaan pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah tergantung pada motivasi dan faktor afektif juga (Mayer, 1998; Funke, 2010). Ini mengikuti kesediaan konseli untuk terlibat dengan situasi baru adalah bagian integral dari kompetensi pemecahan masalah. Motivasi dan faktor afektif adalah fokus berbeda dari kuesioner latar belakang, yang menggunakan jawaban konseli mengukur ketekunan mereka (apakah mereka setuju atau tidak dengan pernyataan "Ketika berhadapan dengan sebuah masalah, saya mudah menyerah ", dan pernyataan serupa lainnya) dan keterbukaan terhadap pemecahan masalah (" Saya suka memecahkan masalah yang kompleks ").

Menurut Kaufmann (1988) CPS tidak dirancang untuk menggantikan proses berpikir kreatif alami individu, tetapi untuk menjelaskan proses dengan cara yang memungkinkan konseli untuk lebih sistematis dalam cara mendekati tantangan. Berpikir tidak selalu rapi dan teratur, sehingga model CPS berusaha untuk memperkenalkan pemikiran terstruktur menjadi upaya kreatif yang lebih intuitif dengan cara meningkatkan efektivitas dan

meningkatkan kemungkinan menghasilkan solusi baru untuk masalah yang membingungkan.

Menurut Vidal (2006) *Creative Problem Solving* di mana orang (subjek) mencoba memecahkan masalah (objek) dengan cara yang kreatif. Individu menunjukkan berbagai tingkat kreativitas sepanjang hidup mereka. Biasanya individu telah menetap dalam pola atau gaya berpikir kreatif. Sama seperti itu berharga untuk dipahami kunci seseorang untuk kreativitas, penting untuk memahami gaya kreativitas sendiri. Setiap individu memiliki kepribadian yang berbeda, walaupun kita semua memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif, perbedaan pribadi dan preferensi menyebabkan individu melakukan pendekatan pemecahan masalah secara kreatif. Ini sangat sentral terutama saat bekerja dalam kelompok, karena setiap individu memiliki kontribusi untuk membuat profilnya yang unik. Kelompok kreatif sangat efektif jika berbagai gaya kreativitas digabungkan, untuk merangsang pemikiran seseorang ke arah yang berbeda dan membuat individu memikirkan kembali pendekatan yang biasa.

Gerald Lopez menulis, (Morton, 1997) "Pemecahan masalah melibatkan mempersepsikan bahwa dunia yang kita inginkan berbeda dari dunia apa adanya dan berusaha untuk memindahkannya dunia ke arah yang diinginkan. Gari Blasi (Morton, 1997) membahas pemecahan masalah dalam hal pencarian melalui "ruang masalah" untuk jalur solusi yang dimulai dari keadaan awal dan mengarah ke keadaan tujuan. Kesamaan dalam definisi adalah bahwa keduanya menggambarkan pemecahan masalah sebagai sebuah proses - baik "pindah" atau "pencarian," pada dasarnya, bergerak dari arus ke keadaan yang diinginkan.

Caswell (Samson, 2015) menggambarkan *Creative Problem Solving* sebagai pendekatan untuk menemukan yang bisa diterapkan



jawaban atas masalah yang ada dalam kehidupan nyata. Treffinger, et al (Samson, 2015) mendefinisikan CPS sebagai cara membangun kerangka kerja melingkar yang melibatkan empat komponen pusat yang meliputi: memahami tantangan, menghasilkan ide, mempersiapkan aksi dan merencanakan pendekatan. CPS sebagai proses sistematis yang melibatkan hubungan antara karakteristik kedua individu yang terlibat dalam pemecahan masalah yang kreatif proses serta lingkungan di mana masalah terjadi. Pengaruh kunci pada proses ini termasuk cara seseorang memproses informasi, bagaimana keputusan dibuat dan perspektif orang tersebut terhadap perubahan.

Puccio *et al.* (2009) baru-baru ini mendefinisikan CPS sebagai kognitif komprehensif dan sistem afektif dibangun di atas proses kreatif alami kita yang dengan sengaja memicu pemikiran kreatif dan, sebagai hasilnya, menghasilkan solusi kreatif dan berubah. CPS adalah proses; karena itu menggambarkan operasi yang memfasilitasi jenis pemikiran yang diperlukan berhasil menyelesaikan masalah yang kompleks. CPS adalah sebuah proses kreatif. CPS dirancang untuk menghadirkan kreativitas yang disengaja, produksi gagasan yang baru dan bermanfaat. Sebagai proses kreatif, CPS dirancang khusus untuk situasi di mana ada kebutuhan untuk perubahan, pemikiran baru atau pendekatan yang berbeda. Di CPS, pemikiran kreatif diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang kompleks; situasi yang tidak jelas (yaitu tidak ada jalur solusi tunggal), novel (yaitu situasinya berubah atau baru) dan ambigu (yaitu informasi hilang atau sulit untuk menentukan apa yang relevan). Istilah terakhir dalam CPS mengacu pada mengambil tindakan, mengejar pelatihan yang secara efektif menangani masalah

lem. Hasil yang diharapkan dari penerapan CPS adalah penerapan solusi baru untuk masalah kompleks yang dirancang pada akhirnya untuk menyelesaikan situasi itu

Kesimpulan

Creative Problem Solving adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memecahkan masalah yang dihadapi dengan menggunakan cara penyelesaian yang kreatif. *Creative Problem Solving* bertujuan untuk mempersiapkan konseli agar dapat berhasil dalam memecahkan masalah baru dan beradaptasi dengan situasi baru, maka pemecahan masalah atau solusi yang diharapkan adalah inovasi, kreativitas, dan pemecahan masalah secara kreatif juga dapat dilihat sebagai tindakan membantu konseli mengembangkan pengetahuan yang dapat ditransfer yang dapat diterapkan menyelesaikan masalah baru atau merespons secara efektif terhadap situasi baru.

Refleksi

1. Buatlah kesimpulan dari beberapa pendapat ahli tentang pengertian *Creative Problem Solving* berdasarkan pemahaman Anda.
2. Identifikasi unsur-unsur dari *Creative Problem Solving*.
3. Jelaskan hubungan kreativitas dengan pemecahan masalah.
4. Mengapa diperlukan kreativitas dalam menemukan solusi permasalahan yang dihadapi?



2

Prinsip *Creative Problem Solving*



Kompetensi Dasar

Setelah membaca bab ini Anda mengetahui konsep dasar tentang prinsip *Creative Problem Solving*

Caswell (Samson, 2015) mengidentifikasi tiga triad terkait dengan *Creative Problem Solving* yang dianggap berputar di sekitar konsep masalah jahat.

1. **Triad Fundamental.** Adalah triad yang meliputi sosialisasi, dimana konseli mulai mengembangkan kesadaran akan masalah yang coba diselesaikan; fungsionalitas, yang melibatkan klarifikasi masalah nyata yang harus ditangani dan bagaimana melanjutkan dengan resolusinya; dan pengujian, di mana efektivitas solusi yang diusulkan diperiksa
2. **Struktur Harmonisasi.** Diidentifikasi sebagai alat komunikasi, visualisasi, dan kolaborasi dalam memahami masalah dan menghasilkan solusi yang mungkin untuk diatasi.
3. **Teoritis Lingkungan.** Menggabungkan konsep naratif. Partisipasi, dan pertanyaan dalam menceritakan kisah dan melibatkan konseli dalam menciptakan pengetahuan baru dan mengembangkan solusi unik untuk masalah yang diajukan. Peran konseli dalam proses ini adalah salah satu dari partisipasi aktif di mana asumsi pribadi dan bias dapat ditentang dan pandangan orang lain dapat diakui dan dipertimbangkan dalam proses pemecahan masalah, konseli datang bersama-sama dan bekerja secara kolaboratif menuju resolusi masalah atau masalah.

Creative Education Fondation (2015) Prinsip Inti dari *Creative Problem Solving* (CPS) dimulai dengan dua asumsi:

1. Setiap orang kreatif.
2. Keterampilan kreatif dapat dipelajari dan ditingkatkan.



Menurut Creative Education Fondation (2015) prinsip-prinsip inti adalah:

1. **Pemikiran yang divergen dan konvergen harus seimbang.** Kunci kreativitas adalah mempelajari cara mengidentifikasi dan menyeimbangkan pemikiran yang berkembang dan berkontraksi (selesai secara terpisah) dan mengetahui kapan harus mempraktikkannya.
2. **Ajukan masalah sebagai pertanyaan.** Solusi lebih mudah ditemukan dan dikembangkan ketika tantangan dan masalah disajikan kembali sebagai pertanyaan terbuka dengan banyak pertanyaan kemungkinan. Pertanyaan seperti itu menghasilkan banyak informasi yang kaya, sementara tertutup pertanyaan cenderung mendatangkan konfirmasi atau penolakan. Pernyataan cenderung menghasilkan terbatas atau tidak ada jawaban sama sekali.
3. **Tunda atau tangguhkan penilaian.** Seperti yang dipelajari Osborn dalam karya awalnya tentang brainstorming, penilaian sesaat dalam menanggapi suatu gagasan mematikan generasi gagasan. Ada sebuah waktu yang tepat dan perlu untuk menerapkan penilaian saat melakukan konvergensi. Fokus pada "Ya, dan ..." daripada "Tidak, tapi." Saat menghasilkan informasi dan gagasan, masalah bahasa. "Ya, dan" memungkinkan kelanjutan dan ekspansi, yaitu diperlukan pada tahap CPS tertentu. Penggunaan kata "tetapi" - apakah diawali dengan "Ya" atau "Tidak" - menutup pembicaraan, meniadakan semua yang telah terjadi sebelumnya.

Pemikiran Divergen dan Konvergen

Keseimbangan Dinamis Kreativitas dalam Applied Imagination, Alex Osborn (Creative Education Fondation, 2015) mencatat dua jenis pemikiran berbeda penting untuk menjadi kreatif:

1. Berpikir Divergen: Menghasilkan banyak ide dan opsi
2. Pemikiran Konvergen: Mengevaluasi ide dan pilihan, dan membuat keputusan

Orang-orang terlibat dalam kedua jenis pemikiran ini setiap hari. Rahasia menciptakan ide-ide baru, Namun, untuk memisahkan pemikiran yang berbeda dari pemikiran yang konvergen. Ini berarti menghasilkan banyak opsi sebelum mengevaluasinya.

1. Pedoman Berpikir Divergen

Osborn dan Parnes (Creative Education Fondation, 2015) mencatat pentingnya menghilangkan penghalang untuk divergen berpikir dalam buku mereka *Visionizing*. Mereka menyarankan bahwa kritik itu tabu, roda bebas diinginkan, perkembangan kualitas, kuantitas, dan kombinasi menjadi sebuah perbaikan. Saran-saran ini telah diringkas menjadi pedoman untuk pemikiran yang berbeda:

- a. **Tunda Penghakiman.** Menunda penghakiman tidak sama dengan tidak memiliki penghakiman. Itu hanya mengatakan, "tunggu sebentar." Hindari menilai ide baik atau buruk dalam pemikiran yang berbeda tahap. Menunda penilaian adalah komponen kunci untuk setiap sesi pemecahan masalah yang berhasil. Tanpa itu, menghasilkan solusi baru menjadi hampir mustahil.



- b. Menggabungkan dan membangun.** Gunakan satu ide sebagai batu loncatan untuk yang lain. Bangun, gabungkan, dan tingkatkan ide.
- c. Mencari ide liar.** Peregangan untuk menciptakan ide-ide liar. Meskipun ini mungkin tidak bekerja secara langsung, mendapatkan jalan keluar dari kotak memungkinkan ruang yang dibutuhkan untuk menemukan ide-ide luar biasa.
- d. Kuantitas memilih.** Luangkan waktu yang diperlukan dan gunakan alat-alat dalam panduan ini untuk menghasilkan sebuah daftar panjang opsi potensial.

Untuk membuatnya lebih mudah untuk menghasilkan daftar panjang, tetapkan tujuan konkret seperti setidaknya 50 ide dalam 7 menit untuk grup atau 30 ide dalam 7 menit jika solo sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Ini mempertajam fokus dan mendorong perubahan yang dibutuhkan otak untuk bergerak. Ini juga mendukung "Menunda penilaian."

2. Pedoman berpikir konvergen

Pada titik-titik tertentu dalam proses, pemikiran dan fokus perlu bergeser. Untuk memilih yang terbaik dari opsi divergen, tentukan nilai potensial mereka. Diproses berpikir konvergen, pilihan disengaja dan sadar. Kriteria diterapkan dengan sengaja untuk menyaring, memilih, mengevaluasi, dan memperbaiki opsi, sementara itu mengetahui bahwa ide-ide mentah masih perlu dikembangkan.

Scott Isaksen, PhD dan Don Treffinger, PhD mengusulkan pedoman berpikir konvergen dalam *Creative Problem Solving*,

the Basic Course pada tahun 1982 (Creative Education Foundation, 2015). Gunakan pedoman yang mengikuti saat saatnya untuk membuat keputusan tentang ide-ide dihasilkan oleh pemikiran yang berbeda.

- a. **Jadilah Disengaja** - Berikan waktu pada pengambilan keputusan dan hormati yang dibutuhkan. Hindari pengambilan keputusan yang sekejap atau penilaian yang keras. Berikan setiap opsi kesempatan yang adil.
- b. **Periksa Tujuan Anda.** Verifikasi pilihan terhadap sasaran di setiap langkah. Ini adalah cek kenyataan - apakah ada jalur pilihan lain?
- c. **Tingkatkan Ide Anda.** Tidak semua ide adalah solusi yang bisa diterapkan. Bahkan ide-ide yang menjanjikan pun harus diasah dan diperkuat. Luangkan waktu untuk meningkatkan ide.
- d. **Membuat Afirmatif.** Bahkan dalam konvergensi, penting untuk terlebih dahulu mempertimbangkan apa yang baik tentang ide dan menilai untuk tujuan meningkatkan, bukan menghilangkan, ide.

Menurut Mitchell & Kowalik (1999) prinsiif dasar *Creative Problem Solving*, sebagai berikut:

1. **Untuk Brainstorming yang Efektif:**
 - a. Kuantitas diperlukan - orisinalitas keluar kelancaran
 - b. Freewheeling diterima - ide-ide yang jauh lebih baik
 - c. Kritik dikesampingkan - semua ide dapat diterima
 - d. Kombinasi dan Peningkatan yang Dicari untuk membuat spin-off dari ide-ide lainnya.



- e. Untuk bertemu ide:
 - 1) Pengganti
 - 2) Menggabungkan
 - 3) Menyesuaikan
 - 4) Memodifikasi
 - 5) Memperbesar
 - 6) Mengecilkan
 - 7) Gunakan untuk kegunaan lain
 - 8) Menghapuskan
 - 9) Membalikkan

- 2. Untuk Berpikir Divergen Efektif:**
 - a. Tunda Penghakiman
 - b. Cari Banyak Ide
 - c. Terima semua, Ide
 - d. Jadikan diri Anda STRETCH untuk Gagasan
 - e. Luangkan waktu untuk menghabiskan ide-ide didihkan
 - f. Cari Kombinasi - jadilah Penumpang

- 3. Untuk Berpikir Konvergen yang Efektif:**
 - a. Disengaja
 - b. Jadilah eksplisit
 - c. Hindari Penutupan Prematur
 - d. Carilah Spot Sneaky
 - e. Kembangkan Penilaian Afirmatif
 - f. Jangan Kehilangan Tujuan Anda

Prinsip umum Creative Probelem Solving menurut Isaksen & Treffinger (Machado, et al, 2012)

1. Tunda penilaian ide
Kuantitas menghadirkan kualitas. Terima semua ide.
2. Membuat asosiasi
 - a. Ganti (bahan,tempat ...)
 - b. Gabungkan (campur, gabungkan, gabungkan tujuan ...)
 - c. Adaptasi (persamaan, saran)
 - d. Memodifikasi (menambah, mengurangi)
 - e. Berikan kegunaan lain
 - f. Hapus
 - g. Balikkan (berlawanan, mundur atau mundur)
3. Berjuang untuk ide. Berikan waktu bagi gagasan untuk matang (inkubasi)
4. Freewheel (aliran ide konstan)
5. Menghasilkan lingkungan yang kondusif bagi kreativitas (misalnya menghargai individualitas, toleransi perbedaan; mengakui kesalahan, ambiguitas dan risikonya; mentolerir gangguan dan kompleksitas sementara; menghormati kepentingan individu; mendorong kegiatan yang berbeda; gunakan humor - bersenang-senang dan bersenang-senang; melibatkan semua orang dalam proses; abstain untuk mengkritik; biarkan emosi mengalir dengan bebas)
6. Jaga agar tujuan selalu ada
7. Mengklarifikasi, meringkas, menyederhanakan
8. Ubah ide aneh menjadi ide yang berguna
9. Berpikir menyenangkan / berkumpul



10. Agar proses kelompok menjadi lebih cepat, atau jika ada sosok orang yang memegang masalah, masukkan salah satunya anggota kelompok sebagai "pelanggan", dengan misi memilih di antaranya beberapa opsi dalam fase konvergensi

D'Zurilla (Baker, 2003) Salah satu asumsi utama dari ini dan formulasi yang lebih kontemporer dari proses penyelesaian masalah sosial adalah bahwa pemecahan masalah adalah strategi koping umum, yang memfasilitasi dan mempertahankan kompetensi dan adaptasi umum.

Elliott et al. (Baker, 2003) Investigasi lebih lanjut dari proses penyelesaian masalah sosial menunjukkan bahwa komponennya berbeda (orientasi masalah & keterampilan memecahkan masalah) dapat berkontribusi pada hasil adaptasi yang berbeda. Penilaian diri menyelesaikan masalah kepercayaan diri dan kontrol pribadi, yang dianggap mencerminkan komponen orientasi motivasi atau masalah dari model pemecahan masalah.

Kesimpulan

Aturan dasar dari *Creative Problem Solving* yaitu brainstorming, berpikir divergen, dan konvergen. Brainstorming merupakan sesi curah pendapat untuk mengumpulkan ide dari anggota kelompok, dengan menggunakan kreativitas masing-masing individu dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Berpikir divergen merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan ide-ide baru dan kreatif. Sedangkan berpikir konvergen merupakan kemampuan seseorang menganalisis ide yang dihasilkan untuk menyelesaikan masalah.

Refleksi

1. Jelaskan triad terkait dengan *Creative Problem Solving*.
2. Jelaskan pola berpikir yang dapat diaplikasikan dalam *Creative Problem Solving*.
3. Bagaimana proses berpikir divergen dan konvergen?
4. Bagaimana menemukan ide untuk brainstorming yang efektif dalam *Creative Problem Solving*?
5. Buatlah contoh pola berpikir divergen dan konvergen dalam *Creative Problem Solving*



3

Karakteristik *Creative Problem Solving*



Kompetensi Dasar

Setelah membaca bab ini Anda mengetahui konsep dasar tentang karakteristik *Creative Problem Solving*

Proses CPS agar berhasil secara optimal, peserta harus menunjukkan perilaku dan disposisi tertentu yang diidentifikasi sebagai karakteristik pemecah masalah yang efektif. Menurut Giangreco (1994) enam karakteristik ini dijelaskan dalam proses CPS, sebagai berikut:

1. Pemecah masalah percaya setiap individu kreatif dan memiliki kapasitas untuk memecahkan masalah.

Pernah didengar semua orang pernyataan seperti "Saya tidak kreatif" atau "Saya tidak pernah bisa memunculkan ide-ide semacam itu. "Banyak orang membatasi banyak ide berguna agar mampu menghasilkan dengan meminimalkan potensi kreatif pribadi mereka. Faktanya adalah bahwa individu menggunakan kemampuan pemecahan masalah kreatif mereka terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari tanpa menyadarinya. Dalam pendidikan, seperti di banyak bidang lain, individu telah didorong untuk percaya bahwa para ahli tertentu memegang kunci untuk pengetahuan khusus atau solusi kreatif. Akibatnya, ada kecenderungan untuk menjadi tidak aman. pada dasarnya tergantung pada konselor untuk menyelesaikan masalah sementara menjadi semakin kurang percaya diri dalam kemampuan sendiri dalam rasa hormat untuk yang lainnya'. Sebaliknya setiap individu memiliki kemampuan untuk menyelesaikan banyak tantangan melalui penggunaan CPS. Dengan bekerja bersama, secara kelompok dapat mengidentifikasi solusi dan mengambil tindakan yang tidak dapat dilakukan oleh individu sendiri. Praktek menggunakan strategi CPS dalam kelompok dapat meningkatkan pertumbuhan pribadi dan kreatif kapasitas setiap anggota kelompok dalam berbagai situasi



2. Optimis terhadap pemecahan masalah.

Metode CPS didasarkan pada optimisme. Pemecah masalah masuk ke proses dengan pengetahuan bahwa setiap tantangan yang dihadapi individu bisa diselesaikan, dengan beberapa cara.

3. Alternatif pemecahan masalah dengan berpikir divergen dan konvergen.

Sebuah konsep sentral yang tertanam di dalamnya proses CPS Osborn-Parnes adalah proses bergantian secara aktif pemikiran divergen dan konvergen. Ini berarti bahwa pada setiap tahap proses CPS, ada waktu untuk mempertimbangkan tantangan secara luas dan terbuka untuk banyak kemungkinan. Kemudian, di dalam yang tahap sama, pemecah masalah didorong untuk berpikir secara konvergen untuk fokus mengarah dan membuat pilihan dari banyak kemungkinan.

4. Pemecah masalah secara aktif menunda dan menggunakan penilaian.

Individu sering menghambat kemampuan kreatif mereka dengan matang melakukan penilaian mereka; pada dasarnya, mereka menghasilkan ide dan mencoba untuk mengevaluasinya pada saat yang sama. Firestien (Giangreco, 1994) menyamakan ini dengan mengendarai mobil dengan kaki Anda di rem dan pedal gas pada saat yang sama. Analogi Firestien menunjukkan bahwa pendekatan tidak mungkin membuat individu jauh. Pemecah masalah yang efektif menahan diri dari praktik ini dan mengidentifikasi waktu untuk secara aktif menunda penilaian dan untuk melakukan

penilaian dengan sengaja. Kali ini sesuai dengan pemikiran divergen dan konvergen. Dalam fase yang berbeda, penilaian ditangguhkan secara aktif. Dalam fase konvergen, penilaian dilakukan dengan sengaja.

5. Pemecah masalah mendorong "freewheeling" dan menyenangkan.

Membebaskan hati dengan bersenang-senang dan bermain-main dengan ide-ide sangat penting untuk penyelesaian masalah secara efektif. Anda mungkin menganggap humor dan kesenangan sebagai minyak yang membuat mesin kreativitas dilumasi dan berjalan dengan lancar. Wawasan kreatif serta humor dapat difasilitasi dengan bersama-sama membawa elemen-elemen yang tampaknya tidak sesuai. Kartun *The Far Side* karya Gary Larson adalah contoh utama ketidaksesuaian yang sama-sama kreatif dan lucu. Kadang-kadang mungkin sulit bagi orang untuk bersikap main-main saat bermain tantangan yang sangat serius dihadapi individu. Namun, bermain sangat penting.

6. Mengambil tindakan dalam pemecah masalah

Pemecah masalah diperluas kekuatan optimisme individu dengan bertindak berdasarkan ide-ide yang dimiliki individu. Gagasan yang bersifat umum tidak harus menghancurkan dunia atau mengubah dunia. Beberapa individu tidak menggunakan ide-ide yang mereka hasilkan karena individu menilai ide yang dimiliki tidak cukup bagus. Namun, seperti yang diamati Osborn, "Suatu gagasan yang adil digunakan lebih baik daripada ide yang baik disimpan pada roda pemoles" (Parnes, 1988). Ketika konselor



mulai menggunakan CPS dan masuk kepada kebiasaan baru untuk menonjolkan kemampuan kreatif mereka dalam memecahkan masalah, individu akan menemukan diri mereka sendiri dan menghasilkan lebih banyak ide. Kuncinya adalah bertindak, bukan menunggu untuk solusi sempurna sebelum mengambil tindakan. Ide yang lebih baik selalu mungkin diimplementasikan kemudian jika dan ketika ide ditemukan.

Kesimpulan

Karakteristik *Creative Problem Solving* percaya setiap individu kreatif dan memiliki kapasitas untuk memecahkan masalah. Sehingga individu diberikan kesempatan untuk menemukan solusi. Optimis dalam pemecahan masalah, hal ini menunjukkan bahwa setiap masalah dapat diatasi dan memiliki solusi. Alternatif pemecahan masalah dengan berpikir divergen dan konvergen, bahwa solusi untuk sebuah masalah dapat diidentifikasi menjadi beberapa pilihan. Pemecah masalah secara aktif menunda dan menggunakan penilaian, menyenangkan. Mengambil tindakan dalam pemecahan masalah, bahwa solusi yang dipilih dan diimplementasikan.

Refleksi

1. Menurut Anda apakah yang dimaksud dengan kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah berbeda?
2. Sebagai seorang konselor mengapa harus meyakini bahwa setiap individu kreatif?
3. Bagaimana cara memilih alternatif pemecahan masalah?
4. Buatlah contoh cara menyelesaikan masalah dengan cara menyenangkan.

Dina Fariza Tryani Syarif, M. Fatchurahman, Karyanti



4

Prosedur *Creative Problem Solving*

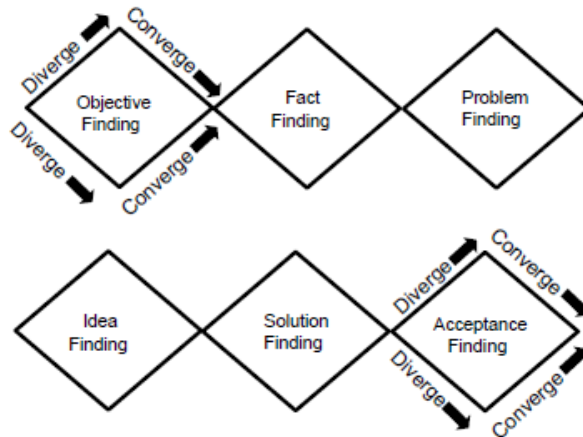


Kompetensi Dasar

Setelah membaca bab ini Anda mengetahui konsep dasar tentang prosedur *Creative Problem Solving*

Langkah-langkah *Creative Problem Solving* yang dikembangkan Osborn & Parnes (Mitchell & Kowalik, 1999):

Osborn –Parnes Creative Problem Solving



Gambar 4. 1 Model CPS Osborn- Parnes
(Mitchell & Kowalik, 1999)

1. *Mess Finding* (Menemukan Situasi Mengganggu) upaya untuk mengidentifikasi situasi yang menghadirkan tantangan.
2. *Data Finding* (Pencarian Data) upaya untuk mengidentifikasi semua fakta yang diketahui terkait dengan situasi; mencari dan mengidentifikasi informasi yang tidak diketahui tetapi penting untuk situasi diidentifikasi dan dicari.
3. *Problem Finding* (Menemukan Masalah) upaya untuk mengidentifikasi semua pernyataan masalah yang mungkin dan kemudian untuk mengisolasi masalah yang paling penting atau mendasar.



4. *Idea Finding* (Temuan Ide) upaya untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin solusi untuk pernyataan masalah mungkin.
5. *Solution Finding* (Menemukan Solusi) menggunakan daftar kriteria yang dipilih untuk memilih solusi terbaik untuk tindakan.
6. *Acceptance Finding* (Menerima Temuan) melakukan segala upaya untuk mendapatkan penerimaan untuk solusi, tentukan temuan rencana aksi, dan terapkan solusinya.

Osborn–Parnes (Giangreco et al, 1994) *Creative Problem Solving* terdapat enam tahap. Berikut penjelasan tentang tahap CPS.

Tahap 1: Visionizing atau Objective-Finding Memiliki

Anda melewati jalan yang sama berkali-kali dan kemudian menyadari itu ada sesuatu di jalan itu yang belum Anda perhatikan sebelumnya? Pertama tahap CPS membantu seseorang menjadi semakin sadar akan tantangan dan peluang dengan *mempertajam kekuatan observasi*. Ini mempersiapkan individu untuk menggunakan semua indera dan persepsi mereka untuk mengeksplorasi kemungkinan baru dan mencari peluang. Aturan atau disposisi berikut akan bantu pemecah masalah pada tahap ini:

1. Pikirkan penemuan tujuan sebagai titik awal atau tantangan umum.
2. Berpikir secara *berbeda* dengan mempertimbangkan berbagai potensi masalah memecahkan. Ingatlah untuk *menunda penilaian* dan bersenang-senang.
3. Perluas kemungkinan dan bebaskan diri Anda dari ikatan yang nyata atau yang dirasakan dengan membayangkan, berharap, bermimpi, dan berfantasi.

4. Berpikir secara *konvergen* dengan berfokus pada satu tantangan yang benar-benar ingin Anda lakukan untuk menyelesaikan masalah menyelesaikan.
5. Ingatlah bahwa tantangan datang dalam berbagai ukuran. Pilih satu itu cukup kecil untuk diselesaikan pada waktu yang tersedia. Dengan memulai dengan tantangan yang dapat dikelola, tim, dan individu lebih mungkin mengalami kesuksesan, mengembangkan sikap kreatif, dan berlatih dan meningkatkan keterampilan kreativitas mereka.

Tahap 2: Pencarian Fakta

Tujuan dari pencarian fakta adalah untuk mengidentifikasi dan mendaftar sebanyak mungkin fakta tentang tantangan yang dapat dipikirkan anggota tim. Ada hubungan penting antara fakta dan solusi potensial. Dari fakta-fakta yang jelas muncul ide-ide yang jelas; dari kurang fakta yang jelas menjadi solusi yang kurang jelas dan mungkin lebih inventif. Untuk memulai pencarian fakta, tentukan batas waktu yang relatif singkat, seperti 5-8 menit. Pencarian fakta adalah daftar orang-orang yang bergerak cepat dan cepat percaya tentang situasi tantangan. Fakta seharusnya disajikan secara singkat dan *tanpa* penjelasan, penilaian, atau diskusi. Selalu catat dan simpan daftar fakta untuk digunakan selama proses CPS (misalnya, selama pencarian ide). Berikut ini adalah tips untuk meningkatkan kemungkinan bahwa semua fakta yang relevan muncul:

1. Gunakan semua indera dan persepsi Anda untuk menggambarkan apa yang Anda ketahui tentang tantangan. Ingat, fakta bisa berupa perasaan, jadi bisa juga itu terdaftar juga.



2. Tanyakan siapa, apa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana pertanyaan tentang apa, adalah dan tidak berlaku untuk situasi tantangan.
3. Berpikir secara berbeda dan menunda penilaian untuk menghasilkan jumlah yang besar dan berbagai fakta. Jika seseorang menyatakan pendapat yang Anda lakukan tidak setuju, jangan membantahnya; alih-alih, terima itu sebagai pendapat orang lain.
4. Peregangan melampaui fakta yang jelas.
5. Tanyakan pada diri sendiri, "Apa tantangannya atau fakta tentang tantangan yang mengingatkan saya pada? "
6. Berpikir secara konvergen dengan memilih sekumpulan fakta yang relevan untuk membantu selama mencari masalah di tahap berikutnya.
7. Rekam dan simpan daftar fakta. Ini akan digunakan lagi nanti di proses, terutama selama pencarian ide.

Tahap 3: Penemuan Masalah

Kadang-kadang pemilihan awal satu tantangan tepat sasaran; di waktu lain, seleksi awal adalah hanya titik awal. Tujuan dari penemuan masalah adalah untuk memperjelas tantangan atau masalah dengan mempertimbangkan berbagai cara melihatnya. Ketika mengulangi tantangan pada tahap ini, akan sangat membantu untuk menyatakan tantangan secara positif dengan menggunakan frasa pemula dengan cara apa yang mungkin kita...? "Dan mengulangi pertanyaan itu sampai tim merasa nyaman. Selanjutnya, berpikir konvergen dan pilih salah satu pernyataan tantangan baru bahwa tim setuju ingin menyelesaikan masalah. Konselor dapat menanyakan kepada anggota tim pertanyaan seperti, "Tantangan

mana yang bisa diselesaikan atau dipecahkan? ”Menemukan masalah adalah tahap penting CPS.

Tahap 4: Ide-Ide

Ide adalah solusi potensial untuk pernyataan tantangan dipilih pada Tahap 3. Osborn (Giangreco, et al, 1994) dari mana ide-ide ini datang dari? Inti dari pencarian *ide* adalah *brainstorming* . Brainstorming adalah proses menghasilkan ide yang berbeda di mana atau bahkan pujian ditunda untuk membantu pemecah masalah. Kuantitas adalah kuncinya, karena kemungkinan bahwa ide pertama yang dihasilkan akan menjadi ide lama yang sama. Penting untuk dijaga ide-ide mengalir secepat mungkin dan membatasi sesi menjadi 5-10 menit. Parnes (Giangreco et al, 1994) Sesi curah pendapat yang baik tidak terlihat seperti tipuan pertemuan kelompok; dalam sesi curah pendapat, ada sedikit waktu sunyi dan orang berbicara dalam satu kata atau frasa pendek daripada dalam bahasa harga sewa. Teknik-teknik penting lainnya untuk membuang ide-ide longgar adalah *hubungan yang dipaksakan*, *sinektika*, dan *inkubasi*. Teknik-teknik ini dijelaskan secara singkat dalam paragraf berikut.

1. *Hubungan paksa* dicapai ketika dua objek, ide, atau konsep yang tampaknya memiliki sedikit atau tidak ada hubungan satu sama lain saling diikat atau ditata ulang dalam beberapa cara untuk menghasilkan ide baru untuk menyelesaikan masalah. Koneksi baru ini antara intensitas yang tampaknya tidak seperti dibuat dengan mencari kesamaan, analogi, metafora, atau lainnyaperbandingan antara karakteristik dari dua objek atau ide.



2. Berkenaan dengan *synectics*, Gordon dan Poze (Giangrecoet al, 1994) menjelaskan pembelajaran itu terjadi ketika orang *membuat familiar aneh*. Kreativitas dan penemuan, Namun, difasilitasi ketika orang *membuat hal yang asing menjadi aneh*. Antara cara membuat yang aneh-aneh adalah dengan mencari cara baru melihat tantangan dan fakta dengan *mengidentifikasi hubungan baru* melalui paradoks, analogi, metafora, asosiasi, dan koneksi.
3. *Inkubasi* melibatkan perpindahan dari tantangan untuk sementara waktu terlibat dalam kegiatan yang berbeda dan kembali ke tantangan nanti. Seperti yang disebutkan sebelumnya, ide juga dapat berasal dari fakta. Jadi begitu penting untuk menggunakan fakta dari Tahap 2 bersamaan dengan *jogging ide* menggabungkan atau memanipulasi fakta atau dimensi mereka. *Jogging ide* termasuk pertanyaan seperti, Bagaimana situasi akan terlihat jika (misalnya, fakta tentang situasi) adalah
 - a. diperkecil / dibuat lebih kecil,
 - b. diperbesar / dibuat lebih besar
 - c. disusun ulang
 - d. dihilangkan
 - e. terbalik, atau
 - f. terbalik atau terbalik?

Jogging ide mungkin melibatkan *manipulasi* dimensi fakta; untuk contoh, jika bagian dari situasi masalah adalah *visual* (mis., dengan cara apa mungkin gedung sekolah atau ruang kelas ditingkatkan tampilannya?), menerapkan *jogong ide* ke dimensi visual seperti warna, kecerahan, desain, atau kontras dapat menghasilkan ide. Meskipun faktanya bisa mengarah langsung ke

ide, secara teoritis semakin banyak ide yang diterapkan dan digabungkan, semakin banyak ide yang cenderung dihasilkan. Beberapa ide yang dihasilkan mungkin liar dan tidak dapat digunakan. Namun, gagasan memiliki nilai potensial yang luar biasa, karena gagasan lain mungkin didorong oleh mereka dalam efek *loncatan*. Temuan ide diakhiri dengan fokus pada ide-ide yang menjanjikan.

Tahap 5: Mencari Solusi

Mencari solusi melibatkan mengevaluasi dan memilih dari ide-ide yang dihasilkan di Tahap 4. Dimulai dari berpikir divergen, dengan individu atau kelompok yang mempertimbangkan beragam kriteria potensial yang dapat digunakan untuk mengevaluasi gagasan. Sebagai contoh, ide-ide tentang akomodasi yang potensial untuk seorang konseli dinilai dengan kriteria berikut, dibingkai sebagai pertanyaan:

1. Apakah akomodasi tersebut layak?
2. Apakah waktu akomodasi efisien untuk konselor?
3. Apakah konseli menyukai gagasan itu?
4. Apakah akomodasi cenderung meningkatkan citra konseli di antara teman sebaya?
5. Apakah konsisten dengan orientasi filosofis tim atau dibagikan nilai?
6. Apakah akomodasi akan mempromosikan kemandirian dan tanggung jawab bukannya ketergantungan dan ketidakberdayaan?

Memilih solusi bisa jadi difasilitasi oleh ide dan kriteria referensi silang yang disusun dalam sebuah matriks. Gagasan dicantumkan di sepanjang sisi, dan kriteria terdaftar di bagian



atas. Matriks menawarkan ruang untuk menilai setiap ide berdasarkan setiap kriteria. Peringkat sesederhana sistem skor plus versus minus atau skala yang menimbang kriteria berbeda. Ingat, skor mana saja metode yang digunakan *tidak* dimaksudkan sebagai formula yang menghilangkan kekuatan pengambilan keputusan. Sebaliknya, kriteria dan metode penilaian adalah dimaksudkan untuk memberikan kerangka kerja yang rasional untuk mempertimbangkan manfaat dari setiap ide. Pada dasarnya, pencarian solusi adalah tahap konvergen dari proses CPS di mana penilaian dilibatkan untuk memilih atau menggabungkan ide-ide untuk itu rencana tindakan kemudian dirancang dan diimplementasikan.

Tahap 6: Temuan-Penerimaan

Temuan-penerimaan, tugas pemecahan masalah adalah pertama-tama berpikir secara berbeda dengan bertanya dan menjawab pertanyaan siapa, apa, di mana, kapan, mengapa dan bagaimana mengeksplorasi berbagai cara untuk membuat solusi yang dipilih lebih berfungsi mampu dan efektif. Tim kemudian bertindak secara konvergen, mengembangkan langkah rencana demi langkah aksi. Seluruh proses berakhir dengan pemecah masalah mengambil tindakan dan secara teratur mengevaluasi efektivitas solusi yang dipilih). Mungkin ada tantangan baru yang muncul selama implementasi dipandang sebagai *peluang* — *peluang* untuk berputar melalui proses CPS lagi, untuk menciptakan lebih banyak solusi baru, untuk terus mengembangkan etika dan disposisi, dan untuk mengasah keterampilan kreativitas.

Proses *Creative Problem Solving* dalam grup Osborn-Parnes (Machado, et al, 2012), sebagai berikut: Proses berlangsung dalam 6 tahap utama, atau langkah-langkah, di mana kelompok mengikuti

prosedur menghasilkan banyak alternatif di fase menyenangkan, dan kemudian hanya menyisakan beberapa di fase kelompok. Berikutnya tahap utama CPS grup Osborn-Parnes:

1. Tetapkan tujuan keseluruhan

Upaya mengidentifikasi elemen-elemen penting atau komponen dari tantangan, kekhawatiran, atau peluang itu akan menghadapi dengan mengklarifikasi situasi dan fakta yang kompleks dalam bentuk pernyataan masalah. Menghapus semua upaya pengaturan masalah atau solusi yang tepat. Upaya menemukan masalah. Biarkan imajinasi Anda mengalir dengan bebas, cobalah. jawab pertanyaan seperti ini:

- a. Apa yang ingin Anda lakukan, miliki, dapatkan - di sekolah, di rumah, keluarga, organisasi, atau kehidupan?
- b. Apa yang ingin Anda lakukan lebih baik dalam hal apa pun? disarankan sebelumnya?
- c. Mengapa Anda benar-benar ingin memiliki lebih banyak waktu, energi, sumber daya - di sekolah, di rumah, dalam kehidupan secara umum?
- d. Apa yang kamu inginkan terjadi?

Menanyakan (Hambatan dan Kemungkinan)

Tanyakan, Kenapa ? Siapa Dimana ? Bagaimana? Apa? Kapan ? Ringkaslah dalam sebuah kalimat atau judul

Contoh Pertimbangan

- a. Jika saya bisa
- b. Saya akan melakukan ...
- c. Saya menyukainya ...
- d. Kenapa kita tidak ...
- e. Mari kita pertimbangkan ...



- f. Tidak bisakah kita ...
- g. Bukankah mengerikan jika...

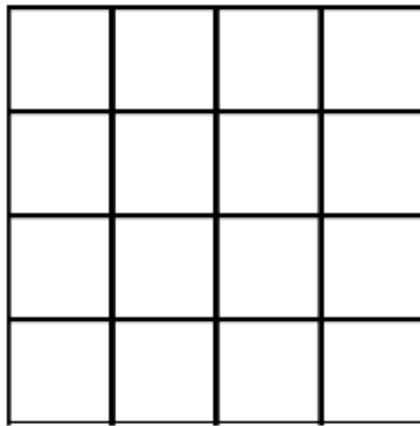
Berkelompok

- a. **Kontrol** (pengaruh pada masalah dan motivasi untuk memecahkan)
- b. **Pengetahuan** (keakraban, sifat kritis, kecepatan, stabilitas)

2. Temukan *fakta*

Menganalisa situasi untuk mengidentifikasi jenis informasi yang diperlukan untuk merealisasikan dan menyelesaikan masalah. Informasi, kesan, perasaan, pengamatan, pertanyaan. Keluar dari proses pengumpulan informasi tradisional. Ubah opini menjadi fakta.

Berapa banyak kotak yang Anda lihat pada gambar berikut?



Gambar 4.2 Kegiatan Menemukan Fakta

CPS dalam grup Osborn-Parnes (Machado, et al, 2012)

Mungkin hanya melihat 17 pada awalnya. Namun mencari lihat lebih baik, Anda akan menemukan 30. Lihat apakah Anda dapat menemukannya.

Menanyakan

- a. Fakta apa yang ingin Anda ketahui?
 - 1) Jangan khawatir tentang apakah Anda bisa mendapatkan atau tidak informasi
 - 2) Sorot fakta yang paling penting

Di mana jawaban bisa diperoleh? Siapa yang bisa memberi mereka? Apa yang bisa membantu? Mengapa perlu fakta? Bagaimana mengenali upaya serupa sebelumnya?

- a. Mempertimbangkan informasi, kesan, pengamatan, Perasaan, kesenjangan.

Berkelompok (berhubungan; keprihatinan kritis; prioritas)

- a. Berhenti ketika banyak pengulangan mulai muncul, tumpang tindih, atau ketika "Aha!" muncul.
- b. Bedakan antara apa yang sudah Anda ketahui dan apa yang Anda inginkan / butuhkan

3. Definisikan masalahnya

Masalah yang didefinisikan dengan baik setengah terpecahkan. Nyatakan dari mana masalah sebenarnya untuk dipecahkan melalui banyak pernyataan. Pernyataan itu diperoleh, secara mendasar, dengan menginterogasi berbagai



definisi dalam "mengapa" dan "bagaimana lagi" atau "bagaimana".

Tabel 4.1 Kegiatan Mendefinisikan Masalah
CPS dalam grup Osborn-Parnes

Individual	Definisi Masalah	Teman Bicara
Untuk memiliki kehidupan yang bahagia	Bagaimana saya bisa memiliki kehidupan yang bahagia?	“Aha” Kehidupan bahagia yang bagaimana yang ingin kamu miliki?
Untuk mendapatkan sekolah/pekerjaan yang bagus diluar sana.	Bagaimana cara saya mendapatkan sekolah/pekerjaan yang bagus di luar sana?	Mengapa kamu mau mendapatkan sekolah/pekerjaan yang bagus di luar sana
Karena saya ingin mendapatkan nilai rata-rata yang baik ketika lulus.	Bagaimana cara saya untuk mendapatkan nilai rata-rata yang baik ketika lulus?	Mengapa kamu ingin mendapatkan nilai rata-rata yang baik ketika lulus?
Karena saya ingin mendapatkan nilai Ilmu Sosial yang bagus.	Bagaimana cara saya mendapatkan nilai Ilmu Sosial yang bagus?	Mengapa kamu ingin mendapatkan nilai Ilmu Sosial yang bagus?
Karena saya perlu mengambil tugas sekolah saya dari rak.	Bagaimana cara saya mengambil tugas sekolah saya dari rak?	Mengapa kamu mengambil tugas saya dari rak?
Karena saya ingin mendapatkan tangga.	Bagaimana cara saya mendapatkan tangga?	Mengapa kamu ingin mendapatkan tangga?

(Machado, et al, 2012)

Menanyakan

- a. Tetapkan berbagai kemungkinan ucapan dengan memulai setiap kalimat dengan "**Bagaimana mungkin kita ...**"
- b. Tanyakan "mengapa?" Atau "bagaimana lagi?" Untuk masing-masing pernyataan
- c. Merumuskan kembali pernyataan, mengubah kata kerja, "penjaga masalah "(subjek), atau objek (pelengkap langsung)
- d. Temukan definisi yang memungkinkan banyak pendekatan
- e. Tetapkan sub-masalah jika perlu.
- f. Simpan pengaturan dengan pemegang masalah saja, kata kerja tindakan dan objek atau bidang yang menjadi perhatian (mirip dengan sebuah berita utama surat kabar)
- g. Lihat masalah dari sisi yang berlawanan

Berkelompok (berhubungan; keprihatinan kritis; prioritas)

Ulangi susunan kata untuk:

- a. Pimpin ke banyak ide
- b. Perjelas siapa yang memiliki masalah
- c. Bersikaplah tegas dan jelas

4. Definisikan *gagasan- solusi*

Hasilkan sebanyak mungkin ide orisinal dengan berpikir, menggugat, menyimpang.

Menanyakan

- a. Kurangi blok untuk kreativitas (kebiasaan, konvensi, prasangka, konformisme, penolakan ide, kecemasan)



- b. Mulai dengan: "Bagaimana jika ..." atau "Sekarang anggaplah ..." (ganti, menggabungkan, mengadaptasi, memodifikasi, jika tidak menggunakan, menghilangkan, membalikkan).
- c. Buat analogi paksa dengan objek, kata kerja dan kata benda, penggunaan indera.
- d. Hasilkan gerakan kelompok

Berkelompok (berhubungan; kekhawatiran kritis)

- a. Temukan "ide cemerlang" atau "paling menjanjikan"
- b. Lakukan penilaian (Keuntungan, Keterbatasan, Tautan)
- c. Tidak mencari "yang terbaik"

5. Menemukan *solusinya*

Tentukan kriteria untuk mengevaluasi alternatif dan menerapkan solusi.

Menanyakan

- a. Tetapkan kriteria untuk mengevaluasi ide:
 - 1) Biaya- berapa biayanya?
 - 2) Waktu - berapa lama waktu yang dibutuhkan?
 - 3) Kelayakan - apakah ini akan berhasil?
 - 4) Penerimaan - akankah mereka menyukainya?
 - 5) Utilitas - apakah ini akan bermanfaat?
 - 6) Lainnya - warna, ukuran, daya, gaya, nilai, pemeliharaan, kinerja, ekonomi operasi, kenyamanan, keamanan

- b. Timbang setiap kriteria pada skala nilai

Berkelompok

- a. Timbang setiap ide dengan setiap kriteria
- b. Timbang setiap kriteria pada skala nilai

6. Menerapkan rencana aksi

Pertama, kembangkan kendala yang mungkin terjadi implementasi solusi, yaitu bantuan dan resistensi; setelah itu daftar kemungkinan tindakan yang harus diambil (rencana aksi); oleh Akhirnya, uraikan rencana implementasi untuk tindakan-tindakan in

Menanyakan

- a. Tentukan "apa dan siapa" untuk solusi yang dipilih dalam hal dari **bantuan** dan **resistance** mungkin. Gunakan kelompok dua.
- b. Sebutkan tindakan yang mungkin diambil

Berkelompok

- a. Pilih sumber utama bantuan dan perlawanan, untuk setiap tindakan yang dipilih.
- b. Merumuskan rencana tindakan untuk mengimplementasikan solusi. jangka pendek, menengah dan panjang, memanfaatkan bantuan dan mengatasi resistensi. Siapa yang akan tampil dan apa, dimana, bagaimana, kapan dan mengapa.
- c. Periksa efektivitas rencana untuk: keuntungan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, testabilitas, observabilitas.

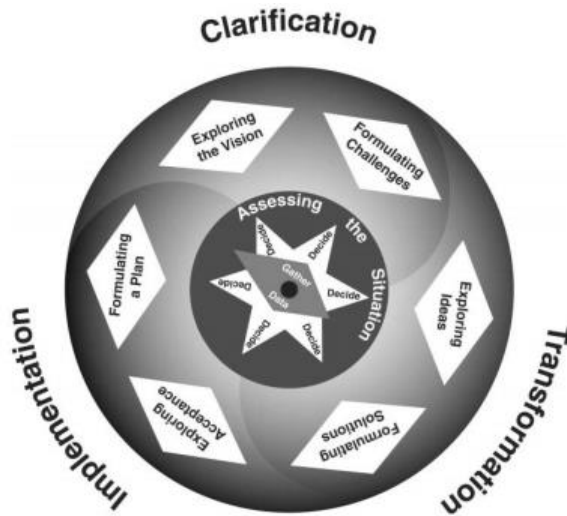


Bayangkan realitas yang mungkin terjadi. Ingat untuk Menerima Penerimaan dan metode untuk menjual ide.

- a. Bagaimana saya bisa mendapat dukungan dari rekan kerja?
- b. Bagaimana mereka bisa membantu saya?
- c. Siapa yang butuh diyakinkan?
- d. Apa yang saya ingin orang ini lakukan dengan ide itu?
- e. Keuntungan bagi seseorang ini untuk menerima ide.
- f. Bagaimana membuat keuntungan ini jelas?
- g. Kemungkinan keberatan yang mungkin Anda ajukan.
- h. Bagaimana cara mengatasi keberatan-keberatan ini?
- i. Apa yang bisa terjadi jika? ...
- j. Apa tempat dan waktu terbaik untuk mempresentasikan ide?
- k. Tindakan pencegahan apa yang harus diambil?

Proses Kreatif

Berpikir kreatif sebagai proses “merasakan masalah atau kesenjangan informasi, membentuk ide atau hipotesis, menguji dan memodifikasi hipotesis dan mengkomunikasikan hasilnya.



Gambar 4. 3. *Creative Problem Solving*:
The Thinking Skills Model Puccio, n Murdock and Mance
(Puccio& Cabra, 2009)

Menurut Puccio & Cabra (2009) model berpikir kreatif terdiri dari fase Klarifikasi, Transformasi, dan Implementasi. Masing-masing fase berisi dua langkah CPS spesifik.

1. Pada tahap Klarifikasi, visi yang diinginkan hasil dikembangkan; ini terjadi pada langkah Menjelajahi Visi; dan kemudian celah yang harus ada ditutup untuk mencapai visi ini diidentifikasi selama Merumuskan Tantangan.
2. Langkah kedua dalam tahap Transformasi adalah Menjelajahi Gagasan dan Merumuskan Solusi. Fokus dari Menggali Ide adalah untuk menghasilkan ide-ide baru yang mengatasi tantangan yang menghambat kemajuan menuju hasil yang diinginkan. Ide-ide ini kemudian ditransformasikan menjadi solusi yang bisa diterapkan untuk Merumuskan Solusi.

3. Tahap implementasi dimulai dengan Menjelajahi Penerimaan. Memiliki solusi hebat tidak cukup untuk sukses, terutama jika solusi ini berarti yang lain harus merangkul perubahan - cara baru dalam melakukan, berpikir, atau melaksanakan pekerjaan. Sebelum bergegas ke mengimplementasikan solusi baru, tujuan Menjelajahi Penerimaan adalah untuk menyebabkan individu, tim, atau organisasi untuk melakukan jeda dan memeriksa faktor-faktor dalam konteks mereka yang harus dipertimbangkan untuk solusi yang akan diadopsi. Wawasan yang diperoleh melalui langkah ini secara langsung diterapkan pada langkah terakhir, Merumuskan Rencana. Pada titik ini, rencana implementasi spesifik adalah dirancang yang akan memindahkan solusi ke dalam tindakan.

Model CPS menjelaskan kecenderungan alami ini bagi pikiran untuk bergerak maju melalui proses langkah-langkah atau untuk mundur dan meninjau kembali langkah sebelumnya, serta kebutuhan untuk pemecah masalah untuk menyesuaikan penerapan proses CPS sesuai dengan keadaan yang terkait dengan situasi tersebut. Ini berangkat dari aplikasi sekuensial langkah-kunci dari proses CPS, di mana individu atau grup selalu dimulai dengan langkah pertama yang diidentifikasi dan bergerak melalui proses model secara linier, pada awalnya ditantang oleh model komponen yang diterbitkan oleh Isaksen *et al* 1994 (Puccio& Cabra, 2009). Dengan kerangka kerja proses ini muncul pengenalan dua kegiatan proses awal, disebut penilaian tugas dan penilaian proses, yang memungkinkan seorang individu atau kelompok untuk menentukan apakah CPS sesuai untuk masalah dan, jika demikian, di mana untuk memulai dalam proses.

Berdasarkan pengalaman yang luas dalam mengajar dan meneliti model CPS, tujuh keterampilan berpikir utama digambarkan. Tinjauan literatur yang luas telah dilakukan untuk mengkonfirmasi apakah para sarjana di bidang kreativitas, pendidikan, bisnis dan psikologi telah mengisolasi dan menggambarkan keterampilan kognitif yang sama atau serupa (Barbero-Switalski, 2003), sebagai berikut:

1. *Pemikiran diagnostik* (menilai situasi): melakukan pemeriksaan situasi dengan cermat, menggambarkan sifat masalah, dan membuat keputusan tentang proses yang tepat langkah yang harus diambil (rasa ingin tahu).
2. *Berpikir visioner* (mengeksplorasi visi): mengartikulasikan gambar yang jelas tentang apa yang ingin Anda buat (bermimpi).
3. *Pemikiran strategis* (merumuskan tantangan): mengidentifikasi masalah kritis yang harus terjadi ditangani dan jalur yang diperlukan untuk bergerak menuju masa depan yang diinginkan (merasakan kesenjangan).
4. *Pemikiran ideasional* (mengeksplorasi ide): menghasilkan gambaran mental asli dan pemikiran penting menanggapi tantangan (main-main).
5. *Berpikir evaluatif* (merumuskan solusi): menilai kewajaran dan kualitas ide-ide untuk mengembangkan solusi yang bisa diterapkan (menghindari penutupan prematur).
6. *Pemikiran kontekstual* (mengeksplorasi penerimaan): memahami kondisi yang saling terkait dan keadaan yang akan mendukung atau menghambat kesuksesan (sensitivitas terhadap lingkungan).
7. *Pemikiran taktis* (merumuskan rencana): menyusun rencana yang mencakup spesifik dan terukur langkah-langkah untuk



mencapai tujuan yang diinginkan dan metode untuk memantau efektivitasnya (toleransi untuk risiko).

Goleman (1998) mengemukakan bahwa, "Tindakan inovasi itu kognitif dan emosional. Datang dengan wawasan kreatif adalah tindakan kognitif - tetapi menyadari nilainya, memeliharanya dan menindaklanjuti melalui panggilan pada potensi emosi, seperti kepercayaan diri, inisiatif, ketekunan, dan kemampuan untuk membujuk.

Puccio *et al.* (2007) menggambarkan keterampilan afektif yang melengkapi keterampilan kognitif yang ditemukan di CPS. Tiga keterampilan afektif dianggap penting untuk sukses adopsi proses CPS secara umum: keterbukaan terhadap hal baru, toleransi terhadap ambiguitas dan toleransi untuk kompleksitas. Selain itu, ada tujuh keterampilan afektif khusus yang menyelaraskan dan mendukung keterampilan berpikir yang ditemukan di setiap langkah (lihat tanda kurung yang ditemukan di akhir definisi keterampilan berpikir). Sepuluh keterampilan afektif ini tidak disajikan sebagai perangkat komprehensif. Sebaliknya, ditawarkan sebagai daftar awal yang dimaksudkan untuk mengakui beberapa cara penting di mana kemampuan emosional mendukung proses kreatif kognitif.

D'Zurilla dan Goldfried (Baker, 2003) yang mendefinisikan proses pemecahan masalah sebagai satu set dari lima komponen yang saling berinteraksi: (1) orientasi masalah, (2) definisi dan formulasi masalah, (3) generasi alternatif, (4) pengambilan keputusan, dan (5) verifikasi. Orientasi masalah komponen pertama mengacu pada bagian motivasi dari proses pemecahan masalah yang meliputi keyakinan umum, penilaian, dan harapan tentang masalah dan kemampuan pemecahan masalah individu. Empat komponen

yang tersisa termasuk keterampilan pemecahan masalah aktual yang diperlukan untuk mendefinisikan dan menyelesaikan masalah secara efektif.

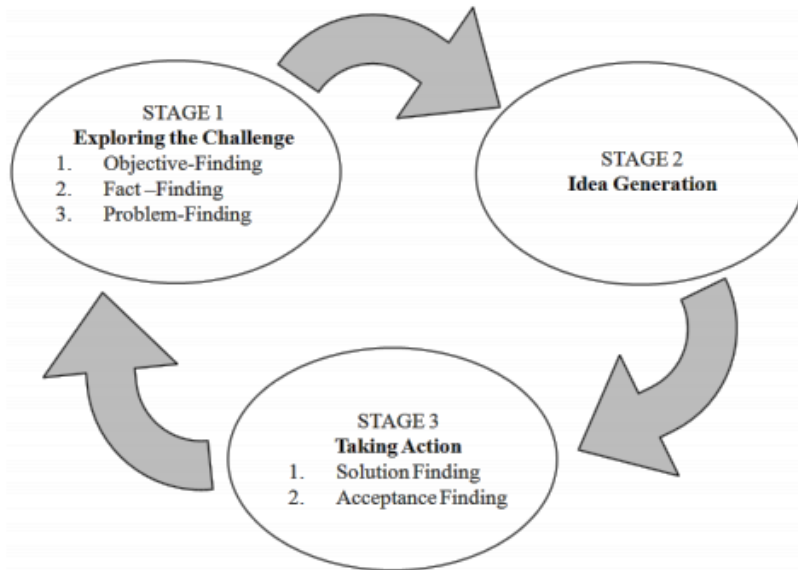
Chant et al (2009) Implementasi model CPS terdiri dari tiga tahap berbeda, masing-masing dikhususkan untuk sebuah tujuan khusus. Proses melibatkan seorang konselor sebagai fasilitator yang memandu interaksi, narasumber atau tim untuk membantu menghasilkan ide dan memberikan tindak lanjut bantuan untuk mengambil tindakan, dan peserta. Sesi pertama, berjudul " Exploring the Challenge" (Menjelajahi Tantangan), mengeksplorasi informasi faktual yang relevan berkaitan dengan tujuan tersebut, dan diidentifikasi pernyataan masalah atau pertanyaan yang bisa diterapkan terkait dengan tujuan (mis. "Dengan cara apa mungkin saya mengintegrasikan seni ke Amerika saya unit sejarah? ").

Sesi kedua, "Ide Generation" (Menghasilkan Ide) sepenuhnya dikhususkan untuk menyorotkan kemungkinan ide untuk membahas pernyataan masalah. Ide-ide dihasilkan melalui brainstorming. Sesi terakhir, "Taking Action," (Bertindak) mengevaluasi ide yang dihasilkan terhadap kriteria tertentu, dan memuncak dengan sebuah rencana aksi pragmatis, lengkap dengan garis waktu, untuk mengimplementasikan ide final yang dipilih.

Konselor dapat melakukan ketiga sesi sekitar 60 hingga 90 menit panjangnya. Setiap sesi tidak lebih dari dua minggu dari yang terakhir. Bahan yang digunakan termasuk rancangan dengan kertas grafik dan spidol berwarna untuk rekaman visual dari pemikiran, ide, seleksi kriteria, dan langkah-langkah untuk bertindak. Konselor dapat menggunakan ruang kelas atau ruang konseling untuk sesi CPS. Dalam setiap fase, konselor diminta untuk menggunakan dua mode pemikiran yang berbeda: divergen dan konvergen. Dewulf & Baillie (Chant et al, 2009) Kedua mode berpikir ini dikaitkan dengan



keaktivitas dan berpikir kreatif sebagai mantan berpusat pada kuantitas dan kebaruan ide sementara yang terakhir melibatkan menggabungkan dan memilih ide berdasarkan kriteria.



Gambar. 4.4 Model *Creative Problem Solving*
(Chant et al, 2009)

Berikut akan dijelaskan tahap-tahap CPS yang dikembangkan oleh Chant et al (2009):

1. *Exploring the Challenge* (Menjelajahi Tantangan)

- a. *Objektive Finding* (Temuan obyektif)
- b. *Fact Finding* (Menemukan Fakta)
- c. *Problem Finding* (Menemukan Masalah)

2. *Ide Generation* (Ide Baru)

Di sesi "*Ide Generation*", konselor membuat daftar solusi yang mungkin untuk menjawab masalah. Kami

menghabiskan hamper satu jam menggunakan strategi berpikir yang berbeda untuk bertukar pikiran berbagai jawaban untuk menjawab pertanyaan itu. Pada tahap ini dapat menggunakan lukisan sebagai sebuah mural komunitas untuk menerbitkan jurnal yang diproduksi oleh konseli dari pengalaman. Yang penting, tahap proses ini adalah berpusat pada menghasilkan setiap dan semua ide untuk menyelesaikan masalah. Selama tahap ini baik konselor maupun konseli segera menilai atau mengkritik ide-ide tersebut. Bahkan, curah pendapat sering kali mengarahkan untuk memperindah ide orang lain, memungkinkan konseli untuk menghasilkan pemikiran yang kemungkinan besar untuk kolaborasi. Setelah yakin bahwa konseli kehabisan solusi yang memungkinkan, konseli difasilitasi oleh konselor untuk memilih beberapa ide yang sangat disukai konseli dan bisa implementasikan di tahap ketiga

3. *Taking Action* (Bertindak)

- a. *Solution Finding* (Menemukan Solusi)
- b. *Acceptance Finding* (Menerima Solusi)

Kesimpulan

Creative Problem Solving menonjol sebagai salah satu dari model proses kreatif yang telah secara efektif mengintegrasikan teori, penelitian dan praktik. Kombinasi memberi *Creative Problem Solving* sejarah yang kaya dan pondasi yang kuat untuk berkembang. Satu thread abadi yang telah melintasi proses *Creative Problem Solving* di masa lalu dan masa kini, dan kemungkinan besar akan berlanjut ke masa depan, adalah prinsip yang mendasar dipegang oleh Osborn (1963) - untuk memisahkan pemikiran



divergen dan konvergen. *Creative Problem Solving* lebih alami, fleksibel, dan dinamis. Kerangka kerja CPS hari ini menyerukan pemikiran-ful, pilihan yang disengaja di mana pemecah masalah dipilih dan menggunakan metode dan alat yang paling tepat dan bermanfaat untuk tugas mereka. Perkembangan membuat *Creative Problem Solving* menjadi lebih efisien dan kuat untuk pemecah masalah dari segala usia.

Refleksi

Buatlah kelompok yang terdiri dari 4 – 6 orang anggota, praktikan prosedur *Creative Problem Solving*.

Dina Fariza Tryani Syarif, M. Fatchurahman, Karyanti



5

Efek

Creative Problem Solving



Standar Kompetensi

Setelah mempelajari bab ini ini Anda mengetahui konsep dasar tentang efek pelaksanaan *Creative Problem Solving* pada konseli.

Creative Problem Solving merupakan teknik pemecahan masalah dengan menggunakan kreativitas. Perlu dipahami bahwa masalah memiliki solusi yang unik, dan untuk memberi konseli sebuah apresiasi ilmu nyata, masalah yang bersifat terbuka telah dikembangkan, yang mendorong kecerdikan, dan kontribusi istimewa dari konseli yang terlibat untuk solusi masalah yang dihadapi. Dalam hal ini, seringkali tidak ada jawaban yang benar, hanya jawaban 'terbaik', dan mungkin ada berbagai metode terbaik yang ditemukan oleh konseli.

Kemampuan memecahkan masalah sosial yang dinilai sendiri berkaitan dengan cara individu memahami dan mengatasi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai pendekatan terhadap kreativitas telah muncul sejak lebih dari satu abad penelitian tentang kreativitas. Four P of Creativity, disarankan oleh Rhodes (Santanen, et al, 2004) sangat berguna untuk mengatur dan mengkarakterisasi perspektif yang diambil dalam literatur kreativitas yang ada. Rhodes mencatat bahwa berbagai penulis telah membingkai kreativitas sebagai atribut dari:

- *Product* (Produk) — beberapa ide, solusi, dan desain lebih kreatif daripada yang lain;
- *Person* (Orang) — beberapa orang lebih kreatif daripada yang lain;
- *Pers* — beberapa lingkungan fisik dan sosial menghasilkan lebih banyak kreativitas daripada lainnya;
- *Proses* — beberapa teknik berpikir menghasilkan lebih banyak kreativitas daripada yang lain.

Seorang konselor dapat mengisi formulir Evaluasi Dampak CPS sebelumnya dan setelah menggunakan CPS dan variasinya di ruang kelas atau dalam pelaksanaan konseling di ruang BK.



Pengamatan langsung seorang konseli di kelas atau di ruang BK, dikombinasikan dengan penggunaan pra-intervensi yaitu evaluasi, berikan gambaran singkat tentang situasi tanpa mengganggu dengan instruksi atau mengambil banyak waktu. Sekali strategi CPS telah diterapkan untuk waktu yang cukup, konselor dapat lagi menggunakan formulir Evaluasi Dampak CPS sebagai pengukuran setelah intervensi. Perbandingan respons pra-pasca menawarkan penilaian yang relative sederhana dan cepat tentang dampak yang dirasakan dari penggunaan CPS.

Santangelo, (2009) Penggunaan CPS telah terbukti memiliki banyak manfaat. Ini termasuk (a) penurunan jumlah konseli yang disaring, diuji, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk menerima layanan pendidikan khusus; (b) pengurangan disproporsionalitas; dan (c) akademik dan perbaikan perilaku di antara konseli yang dirujuk.

Menurut Ormsbee & Haring (Santangelo, 2009) manfaat bagi konselor termasuk peningkatan profesional dukungan dan kolaborasi. Ingalls & Hammond (Santangelo, 2009) juga sebagai repertoar keterampilan yang diperluas yang berkaitan dengan strategi pengajaran, manajemen perilaku, dan penilaian.

Menurut Rock & Zigmond (Santangelo, 2009) Temuan yang berbeda dari beberapa penelitian mencerminkan pemahaman yang berkembang dari penggunaan CPS dipengaruhi oleh interaksi yang kompleks di antara banyak faktor. Jadi, daripada mencari dan menggolongkan CPS secara umum sebagai efektif atau tidak efektif, lebih bermanfaat untuk memeriksa faktor-faktor yang terbukti memengaruhi implementasi dan keberlanjutan penggunaan model CPS.

Beberapa faktor terbukti mempengaruhi apakah CPS diterapkan secara efektif dan, pada gilirannya, memfasilitasi hasil

yang sesuai di antara konseli yang dirujuk. Pertama, ketika peserta mempercayai tujuan utama CPS adalah untuk mencegah perilaku yang tidak pantas di pendidikan, demikian tim lebih mungkin untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang bermakna, berorientasi pada intervensi (Bahr & Kovaleski, 2006).

Barron (Chant, et al, 2009) mengemukakan bahwa orang kreatif sering menolak sosialisasi, melawan rute konvensional dan, sebagai gantinya, ambil jalur individualistis saat menjalani usaha pribadi. Sternberg & Lubart (Chant, et al, 2009) Kreativitas sering diungkapkan oleh keinginan yang masuk akal mengenai risiko dan menolak penalaran kolektif untuk sengaja memilih menjadi asli dan independen. Purkey & Novak (Chant, et al, 2009) Pandangan independen dan terisolasi seperti itu akan memiliki sedikit tempat dalam Pendidikan, dimana dimensi menjadi pribadi dan mengundang orang lain secara profesional adalah tujuan kunci. Gagasan bahwa orang harus berfungsi dalam sebuah proses komunikatif, satu fokus pada memahami dan mengkomunikasikan pesan terkait dengan potensi seseorang akan menghindari individualisme dan penolakan terhadap sosialisasi sering ditemukan dalam literatur yang berkaitan dengan kreativitas. Sebaliknya, Pendidikan lebih mendukung proses yang terkait dengan praktik demokratis - atau etis komitmen yang menghargai kerja sama dan kolaborasi sebagai prinsip utama semua orang.

Hasil dari beberapa studi berbasis kreativitas dari Universitas MacQuarie di Sydney, Australia telah memicu munculnya yang baru kursus dan program akademik yang digunakan pelatihan CPS sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan konseli, baik secara akademis di masa depan (Reid & Petocz, 2004).



Seperti yang diilustrasikan oleh solusi kami, CPS dapat membantu dalam generasi kurikulum inovatif dan kegiatan kreatif, tetapi juga menginformasikan pedagogi.

Kesimpulan

CPS adalah cara yang bermanfaat untuk memanfaatkan dukungan orang lain dalam mendefinisikan ulang atau melampaui yang dirasakan membatasi dan meningkatkan praktik seseorang. Konselor percaya bahwa CPS adalah proses yang muncul mendukung refleksi yang berarti saat meminimalkan eliminasi pikiran premature dan ide yang berpotensi berguna begitu penting untuk perencanaan. Aspeknya yang membuat CPS berlaku untuk konselor dan guru kelas adalah sifatnya yang berkembang. Meskipun proses CPS sendiri memiliki struktur, proses masalah, fakta, dan ide yang dibahas sepenuhnya mengandalkan pada orang atau orang dengan siapa prosesnya dilakukan. Untuk setiap inovasi pendidikan, sangat penting untuk mengevaluasi inovasi untuk menentukan apakah CPS mencapai hasil yang diharapkan.

Refleksi

Setelah mempelajari bab ini, bentuklah sebuah kelompok konseling, untuk mengurangi perilaku atau meningkatkan perilaku konseli dengan menggunakan *Creative Problem Solving*. Lakukan *Creative Problem Solving* dalam beberapa kali pertemuan (4-8 sesi) dan setiap pertemuan dilakukan observasi untuk melihat dampak dari penggunaan *Creative Problem Solving*.

Dina Fariza Tryani Syarif, M. Fatchurahman, Karyanti



6

Implementasi *Creative Problem Solving*



Kompetensi Dasar

Setelah membaca bab ini Anda mengetahui konsep dasar tentang implementasi *Creative Problem Solving*.

Kreativitas, sebagaimana tercermin dalam deskripsi yang lebih baru, dipersepsikan sebagai suatu mekanisme untuk ekspresi individu, realisasi diri, dan pemenuhan diri sendiri (Cropley, 2006). Menurut Chant et al (2009) konsep tim guru dan profesional sekolah lainnya bekerja bersama untuk mengatasi masalah konseli diperkenalkan lebih dari 30 tahun yang lalu. Dari dulu, berbagai nama telah digunakan untuk menggambarkan ini tim seperti (a) bantuan arus utama; (b) konsultasi pengajaran (c) dukungan pengajaran; dan (d) intervensi prerereferral.

Meskipun ada perbedaan di antara model-model ini (misalnya, komposisi tim, struktur, dan proses melaksanakan intervensi), semuanya memiliki tujuan yang umum dan preventif untuk “menghilangkan rujukan yang tidak pantas, sambil meningkatkan legitimasi yang diprakarsai dan mengurangi masalah konseli di masa depan dengan memperkuat kapasitas konselor untuk melakukan intervensi secara efektif dengan jangkauan yang lebih besar anak-anak”(D. Fuchs, Mock, Morgan, & Young, 2003).

Model Csikszentmihalyi (Chant et al, 2009) melakukan banyak hal untuk mendukung hubungan antara kreativitas yang berorientasi sosial (dan perkembangannya) dan pendidikan. Teknik *Creative Problem Solving* menunjukkan bahwa kreativitas bukan sekadar tujuan properti, tetapi sebagai efek interaksi sosial antara individu dan lingkungan di mana dia berinteraksi. Novak & Purkey (Chant et al, 2009)Interaksi sosial ini dapat disusun untuk menumbuhkan potensi manusia dengan cara yang memungkinkan orang untuk ditambahkan, bukan mengurangi, proses menjadi kehadiran yang bermanfaat bagi sekolah dan yang konseli layani.

Namun, saat ini iklim sekolah tidak selalu kondusif mengorganisir sosial yang positif dan mengundang struktur yang merangkul kreativitas. Yang penting untuk disangkal adalah mitos



bahwa kreativitas adalah wilayah khusus kepribadian unik atau orang-orang itu dianggap berbakat secara intelektual. Torrance dan Goff (Chant et al, 2009) dan Guilford (1981) ditantang ide tetap ini, menyatakan bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif. Demikian pula, Kim (2005) mencatat hubungan yang dapat diabaikan antara kreativitas dan IQ. Jika semua orang memiliki IQ berpotensi menjadi kreatif, seperti argumen ini disarankan, lalu sekolah yang mengolah atau memadamkan kreativitas konseli?

Kreativitas yang dimiliki konseli dapat diolah dan digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, konseli dapat menemukan solusi untuk permasalahan yang dihadapi. Melalui teknik *Creative Problem Solving (CPS)*, dimungkinkan konseli dapat mengatasi masalah dengan cara kreatif dan efisien. Berikut langkah pelaksanaan CPS yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah oleh konselor sekolah.

Pelaksanaan praktikum untuk teknik *Creative Problem Solving* dalam buku ini dikembangkan berdasarkan teori dari Model CPS Osborn- Parnes, sebagai berikut:

1. *Mess Finding* (Menemukan situasi bermasalah)

Konseli difasilitasi oleh konselor untuk menganalisis dan mengidentifikasi situasi dan kondisi dimana saja yang mengakibatkan munculnya masalah pada konseli. Pada tahap ini untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh konseli, konselor membuat pertanyaan yang harus dijawab oleh konseli. Berikut contoh pertanyaan yang dapat dibuat oleh konselor.

- a. Jika Anda bisa
- b. Apa yang ingin Anda lakukan?
- c. Mengapa Anda?
- d. Kenapa Anda tidak?

- e. Bagaimana jika dibiarkan?
- f. Kapan peristiwa itu terjadi ?
- g. Mari Anda pertimbangkan?
- h. Tidak bisakah Anda?
- i. Bayangkan situasi tersebut?

2. *Data Finding* (Pencarian Data)

Konselor memfasilitasi konseli untuk mengidentifikasi semua fakta tentang kondisi yang menghadirkan masalah pada konseli. Konseli mencari kebenaran tentang kondisi-kondisi tersebut apakah benar-benar menghadirkan masalah bagi konseli. Perasaan yang dirasakan ketika berada dalam konseisi yang dianggap menghadirkan masalah bagi konseli. Buat daftar dari hasil pencarian fakta. Siapa yang menghadirkan masalah dalam hidup Anda, kondisi yang membuat Anda mengalami masalah, mengapa kondisi itu menghadirkan masalah bagi Anda, konseli dapat menerima mas dilaksanakan dalam bentuk kelompok.

- a. Siapa yang bisa membantu Anda?
- b. Siapa yang mendukung mereka?
- c. Apa yang dapat membantu Anda?
- d. Mengapa Anda ingin tahu?
- e. Bagaimana upaya untuk mengetahuinya?

3. *Problem Finding* (Menemukan Masalah)

Konseli difasilitasi oleh konselor untuk mengidentifikasi masalah yang sebenarnya dialami oleh konseli, dan penyebab masalah yang dialami oleh konseli. Konseli diminta untuk membayangkan dan memperluas analisis mengenai masalah apa yang sebenarnya benar-benar mengganggu konseli.



Setelah mengidentifikasi berbagai masalah yang dialami konseli dan membuat daftar masalah yang telah diidentifikasi, konseli memilih masalah yang lebih dahulu diselesaikan. Konselor dapat membuat pertanyaan seperti

- a. Bagaimana Anda bisa memiliki?
- b. Mengapa Anda ingin mendapatkan?
- c. Bagaimana cara kamu?

4. *Idea Finding* (Temuan Ide)

Konseli difasilitasi oleh konselor untuk mengidentifikasi ide-ide solusi yang di tawarkan untuk solusi masalah yang dihadapi konseli. Menemukan ide sebanyak mungkin untuk solusi masalah. Konseli dapat mengeluarkan ide-ide yang original, belajar untuk protes dan mulai menemukan ide yang belum pernah dilakukan. Konselor dapat membuat pertanyaan atau pernyataan seperti:

- a. Bagaimana jika?
- b. Sekarang anggaplah!
- c. Pikirkan dampak dari ide itu

5. *Solution Finding* (Menemukan Solusi)

Konseli menggunakan daftar kriteria ide yang dipilih untuk memilih solusi terbaik untuk tindakan. Konselor memfasilitasi konseli untuk mengevaluasi alternative ide yang telah ditawarkan konseli untuk mengatasi masalah yang dihadapi konseli. Konselor dapat membuat pertanyaan seperti:

- a. Berapa lama Anda akan menyelesaikan?
- b. Bagaimana Anda bisa yakin kalau ide ini efektif?
- c. Apakah mereka akan menyukai pilihan Anda?
- d. Mengapa Anda merasa ide ini bermanfaat?

- e. Apakah Anda tau konsekuensi dari pilihan solusi ini?
- f. Mana yang lebih efektif dan efisien?

6. *Acceptance Finding* (Menerima Temuan)

Konseli melakukan segala upaya untuk mendapatkan penerimaan untuk solusi yang telah dipilih, konseli menentukan rencana aksi, dan konseli menerapkan solusi yang telah dipilih. Konselor dapat membuat pertanyaan seperti:

- a. Apa yang anda lakukan dalam waktu dekat?
- b. Bagaimana anda melakukannya?
- c. Siapa yang Anda harapkan dapat mewujudkan keinginan Anda?

Kesimpulan

Pendidikan dan kreativitas merupakan proses kolaboratif di dukung dalam Pendidikan dan dipekerjakan oleh mereka yang terlibat dalam upaya kreatif jarang digunakan untuk mendefinisikan kreativitas. Pendekatan alternative yang dapat digunakan konselor sekolah untuk memfasilitasi konseli menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan memanfaatkan kreativitas. Pendekatan ini, kreativitas adalah dipupuk tidak secara individu dan secara terpisah, tetapi di jaringan sosial yang menumbuhkan individu dan kelompok tumbuh secara kolektif. Dengan demikian konseli dapat memanfaatkan teknik kreatif untuk menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. Teknik yang dilaksanakan merupakan teknik *Creative Problem Solving*.



Refleksi

Susun sebuah Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) dan Satuan Layanan (Satlan) untuk mengatasi bidang masalah pribadi, social, belajar dan karir dengan menggunakan teknik *Cerative Problem Solving*.

Dina Fariza Tryani Syarif, M. Fatchurahman, Karyanti

Daftar Pustaka

- Baker, S. R. (2003). A prospective longitudinal investigation of social problem-solving appraisals on adjustment to university, stress, health, and academic motivation and performance. *Personality and Individual Differences*, 35(3), 569-591.
- Barbero-Switalski, L. (2003). Evaluating and organizing thinking tools in relationship to the CPS framework. Unpublished master's project, Buffalo State, State University of New York.
- Bahr, M. W., & Kovaleski, J. F. (2006). The need for problem-solving teams. *Remedial and Special Education*, 27, 2–5.
- Creative Education Fondation. 2015. *Creative Problem Solving Tools & Techniques Resource Guide*. Sidney Parnes
- Cropley, A. (2006). Creativity: A social approach. *Roeper Review*, 28(3), 125-30.
- Chant, R. H., Moes, R., & Ross, M. (2009). Curriculum Construction and Teacher Empowerment: Supporting Invitational Education with a *Creative Problem Solving Model*. *Journal of Invitational Theory and Practice*, 15, 55-67.
- Fuchs, D., Mock, D., Morgan, P. L., & Young, C. L. (2003). Responsiveness to intervention: Definitions, evidence, and implications for the learning disability construct. *Learning Disabilities Research & Practice*, 18, 157–171.
- Giangreco, M. F., Cloninger, C. J., Dennis, R. E., & Edelman, S. W. (1994). Problem-solving methods to facilitate inclusive

- education. *Creativity and collaborative learning: A practical guide to empowering students and teachers*, 321-346.
- Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. New York: Bantam.
- Kaufmann, G. (1988). Problem solving and creativity. In K. Gronhaug and G. Kaufmann (eds), *Innovation: A cross-disciplinary perspective* (pp. 87–137). Oslo: Norwegian University Press
- Morton, L. (1997). Teaching *Creative Problem Solving: A Paradigmatic Approach*. *Cal. WL Rev.*, 34, 375.
- Mitchell, W.E & Kowalik, T.F. 1999. *Creative Problem Solving*. Third Edition
- Machado, A., Nunes, E., & Antão, P. (2012). Cultura e criatividade. *A criatividade como disciplina científica*, 112.
- Puccio, G. J., & Cabra, J. F. (2009). *Creative Problem Solving: Past, present and future*. *The Routledge companion to creativity*, 327-337.
- Puccio, G. J., Murdock, M. C. and Mance, M. (2007). *Creative leadership: Skills that drive change*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Reid, A., & Petocz, P. (2004). Learning domains and the process of creativity. *Australian Journal of Education*, 31(2), 45-58.
- Samson, P. L. (2015). Fostering student engagement: Creative problem-solving in small group facilitations. *Collected Essays on Learning and Teaching*, 8, 153-164.
- Santanen, E. L., Briggs, R. O., & Vreede, G. J. D. (2004). Causal relationships in *Creative Problem Solving: Comparing facilitation interventions for ideation*. *Journal of Management Information Systems*, 20(4), 167-198.



- Santangelo, T. (2009). Collaborative problem solving effectively implemented, but not sustained: A case for aligning the sun, the moon, and the stars. *Exceptional Children*, 75(2), 185-209.
- The European Commission. 2017. *Creative Problem Solving Methodology Guide*. iv4j.
- Vidal, R. V. V. (2006). Creative and participative problem solving THE ART AND THE SCIENCE,. IMM, *Technical University of Denmark*

Dina Fariza Tryani Syarif, M. Fatchurahman, Karyanti



Glosarium

A

Alat merupakan benda yang digunakan untuk mempermudah dalam pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling, seperti: LCD dan Laptop.

Adopsi merupakan tindakan mengambil sebuah teknik layanan Bimbingan dan Konseling

Analogis merupakan penalaran dari peristiwa yang terjadi sebelumnya.

Alami merupakan proses yang terjadi tanpa dibuat-buat, berjalan sebagaimana mestinya.

B

Bahan merupakan material yang digunakan dalam pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling. Seperti: buku panduan, modul, dan instrument layanan.

Bebas adalah lepas sama sekali (tidak terhalang, terganggu, dan sebagainya sehingga dapat bergerak, berbicara, berbuat,

C

Cara merupakan prosedur untuk melakukan sebuah tindakan layanan Bimbingan dan Konseling

D

Dinamis merupakan keadaan atau peristiwa ketika mengalami berbagai keadaan, pasang-surut, semangat, dan antusias. **Dinamis** sering dianggap suatu sikap yang mudah untuk menyesuaikan diri dengan keadaan.

Disposisi merupakan pendapat seorang pejabat mengenai urusan yang termuat dalam suatu surat dinas, yang langsung

dituliskan pada surat yang bersangkutan atau pada lembar khusus

E

Efektif merupakan keadaan-keadaan yang membawa hasil dan berguna dalam tindakan

Estetika merupakan cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya, seperti kepekaan terhadap seni.

Elemen merupakan bagian (yang penting, yang dibutuhkan) dari keseluruhan yang lebih besar; unsur

F

Fokus merupakan unsur yang menonjolkan suatu penekanan pada tahapan layanan Bimbingan dan Konseling

Faktor merupakan peristiwa yang menjadi penyebab dan mempengaruhi tindakan individu.

Fundamental merupakan suatu pokok atau hal yang sangat mendasar.

Fantasi merupakan gambaran atau bayangan yang diciptakan dalam angan-angan.

G

Gagasan merupakan hasil pemikiran sesuatu sebagai pokok atau tumpuan untuk pemikiran selanjutnya.

H

Harmonisasi merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk mencari keselarasan.

I

Inovatif merupakan tindakan yang bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru; ber-sifat pembaruan (kreasi baru):

Imajinatif merupakan tindakan menggunakan imajinasi; bersifat khayal

Ide merupakan rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan.

Informasi merupakan keseluruhan makna yang menunjang amanat yang terlihat dalam bagian-bagian amanat.

K

Kreatif merupakan tindakan memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan dan mengandung daya cipta

Kolaboratif merupakan situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara.

Kompetensi merupakan kemampuan individu menguasai suatu bidang

Klarifikasi merupakan tindakan penjernihan, penjelasan, dan pengembalian kepada apa yang sebenarnya.

M

Masalah merupakan sesuatu yang harus diselesaikan atau dicari jalan keluar

Multidisiplin merupakan berbagai disiplin ilmu pengetahuan

Motivasi merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu

N

Naratif adalah bersifat narasi; bersifat menguraikan (menjelaskan dan sebagainya)

O

Opsi merupakan tindakan membuat pilihan dari berbagai alternatif yang telah diidentifikasi

Original merupakan ide yang asli dan baru

P

Proses merupakan runtunan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu

Positif merupakan perubahan kondisi kearah yang memiliki pengaruh yang baik

R

Respon merupakan tanggapan yang akan memunculkan perilaku terbuka

Relatif merupakan sesuatu yang tidak mutlak

S

Spesifik merupakan sesuatu yang bersifat khusus

Situasi merupakan sebuah keadaan ketika terjadi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari

Sifat merupakan ciri khas yang ada pada sesuatu (untuk membedakan dari yang lain)

T

Teknik merupakan cara membuat atau melakukan sesuatu

Transformasi merupakan perubahan yang terjadi setelah intervensi atau perlakuan dalam layanan Bimbingan dan Konseling

U

Utama merupakan suatu pokok yang amat penting.

V

Visi merupakan kemampuan untuk melihat pada inti persoalan.

Indeks

B

Baker, 23, 51, 71

Barbero-Switalski, 50, 71

C

Cropley, 64, 71

G

Goleman, 51, 72

K

Kaufmann, 11, 72

M

Morton, 12, 72

P

Puccio & Cabra, 48

S

Samson, 13, 16, 72

Santangelo, 59, 73

T

The European Commission.,
73

V

Vidal, 12, 73

Dina Fariza Tryani Syarif, M. Fatchurahman, Karyanti

Profil Penulis



Dina Fariza Tryani Syarif, M.Psi., Psikolog, telah menempuh jenjang S1 di Universitas Ahmad Dahlan dan mendapat gelar S.Psi pada tahun 2006. Menempuh jenjang S2 di Universitas Ahmad Dahlan dan mendapat gelar M.Psi pada tahun 2012. Penulis mengabdikan diri di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya sebagai dosen program studi Bimbingan Konseling. Penulis merupakan Ketua HIMPSI Kalimantan Tengah

Dr. M. Fatchurahman M.Pd., M.Psi., telah menempuh jenjang S1 di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan mendapat gelar Drs pada tahun 1993. Menempuh jenjang S2 di Universitas Negeri Malang mendapat M.Pd, dan dalam waktu bersamaan mendapat gelar M.Psi dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada tahun 2012, menempuh jenjang S3 di Universitas Negeri Jakarta dan mendapat gelar Doktor pada tahun 2016. Penulis mengabdikan diri di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya sebagai dosen program studi Bimbingan Konseling. Penulis merupakan pengurus ABKIN Kalimantan Tengah





Karyanti, M.Pd., telah menempuh jenjang S₁ di Muhammadiyah Palangkaraya dan mendapat gelar S.Pd pada tahun 2011. Menempuh jenjang S₂ di Universitas Negeri Malang dan mendapat gelar M.Pd pada tahun 2014. Penulis mengabdikan diri di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya sebagai dosen program studi Bimbingan Konseling. Penulis merupakan pengurus ABKIN Kalimantan Tengah

Creative Problem Solving



Memecahkan masalah secara kreatif membutuhkan proses kognitif yang luas dan mudah. Konseli harus mendefinisikan dan membuat masalah, mencari dan mengambil informasi yang relevan dengan masalah, dan menghasilkan dan mengevaluasi beragam alternative solusi. Kreativitas mengharuskan semua kegiatan ini diselesaikan secara efektif. Itu tidak mungkin, Oleh karena itu, hasil kreatif tidak akan terwujud tanpa dukungan besar dari konselor sebagai fasilitator dalam menemukan alternatif solusi terhadap masalah yang dialami konseli. Teknik Crative Problem Solving dapat dikembangkan oleh konselor disekolah sehingga melatih konseli untuk menemukan ide-ide original dalam menemukan alternatif solusi.

Penerbit K-Media
Bantul, Yogyakarta
@ kmediacorp
kmedia.cv@gmail.com
www.kmedia.co.id

