

## **Efektivitas Pelatihan Berpikir Kreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah**

### *The Effectiveness of Training on Creative Thinking to Improve Problem Solving Abilities*

**Alimatus Sahrah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta  
Email: sahras@mercubuana-yogya.ac.id

#### **Abstrak**

Mahasiswa masuk dalam kelompok remaja akhir, di mana mahasiswa memiliki banyak masalah yang menyangkut pencarian jati dirinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelatihan berpikir kreatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada para mahasiswa. Hipotesis yang diajukan adalah kemampuan pemecahan masalah pada kelompok yang diberikan pelatihan berpikir kreatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberikan Pelatihan Berpikir Kreatif. Data penelitian diungkap dengan menggunakan Skala Kemampuan Pemecahan Masalah. Analisis data menggunakan teknik Independent Sample t-test, yang hasilnya ada perbedaan antara gain score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai t-test sebesar 8,105 ( $p < 0,01$ ). Nilai rerata skor post-test kelompok eksperimen sebesar 85,31 (termasuk kategori tinggi), dan nilai rerata skor post-test kelompok kontrol sebesar 73,89 (termasuk kategori sedang). Hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas Pelatihan Berpikir Kreatif dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah. Kelompok yang mendapatkan Pelatihan Berpikir Kreatif memiliki kemampuan memecahkan masalah lebih tinggi, dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan Pelatihan Berpikir Kreatif.

Kata kunci: pelatihan berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah, mahasiswa

#### **Abstract**

*Students belong to the late adolescent group, where students have many problems regarding their search for their identity. This study aims to determine the effectiveness of creative thinking training to improve problem solving abilities in students. The hypothesis is that the problem solving ability of groups that are given creative thinking training is higher than the groups that are not given Creative Thinking Training. Research data was revealed using the Problem Solving Ability Scale. Data analysis used the Independent Sample t-test technique, which results in a difference between the gain scores of the experimental group and the control group with a t-test value of 8.105 ( $p < 0.01$ ). The mean score of the post-test score of the experimental group was 85.31 (included in the high category), 7 and the mean score of the post-test score of the control group was 73.89 (included in the moderate category). These results indicate that the effectiveness of Creative Thinking Training can affect problem solving abilities. The group that got the Creative Thinking Training had higher problem-solving abilities, compared to the group that didn't get the Creative Thinking Training.*

*Keywords: training on creative thinking, problem solving ability, students*

### **1. Pendahuluan**

Pada pengelompokan psikologi perkembangan dapat dikatakan bahwa kelompok mahasiswa berada pada masa remaja akhir, yaitu masa yang menghadapi banyak masalah dalam pencarian jati dirinya, di lingkungan keluarga, teman, studi dan karir. Misalnya persoalan sulitnya mendapat pekerjaan, menyebabkan mahasiswa masih tetap bergantung kepada orang tua mereka walaupun telah menyelesaikan kuliah. Dari segi usia, mahasiswa sudah melampaui usia remaja, namun secara finansial mahasiswa masih bergantung kepada orang tua dan belum

mampu untuk mandiri (Erikson, 1989). Seharusnya mahasiswa berjuang untuk melepaskan ketergantungannya kepada orang tua dan berusaha mencapai kemandirian sehingga mahasiswa dapat diterima dan diakui sebagai orang dewasa.

Menurut Harre dan Lamb (1986) masa remaja akhir merupakan fase idealisme. Pada fase ini patokan-patokan dan nilai-nilai moral masyarakat diteliti, ditantang, bahkan ditolak. Masa transisi dan ide-alisme inilah yang membawa remaja pada pencarian jati diri, siapakah dirinya yang sebenarnya. Diingatkan oleh Furter (dalam Monks *et al.*, 2006) bahwa remaja akhir telah mampu menginternalisasikan penilaian moral dan menjadikannya sebagai nilai pribadinya. Hanya saja di era millennium ini, banyak remaja akhir yang mengalami krisis identitas yang berujung pada ketidakmampuannya untuk menyelesaikan sejumlah permasalahan yang sedang dihadapinya. Hal tersebut terkait dengan *storm and stress* yang dilalui pada masa remaja, yakni suatu kondisi sulit untuk melakukan menyesuaikan diri, mudah mengalami konflik, merasa bingung, tidak menentu, cemas, putus asa, depresi, kacau, mudah ter-ombang-ambing dan tidak memiliki pegangan yang disebabkan oleh perubahan fluktuatif, baik pada lingkungan fisik maupun sosial (Pikunas, 1976).

Berdasarkan kondisi tersebut, kemampuan dalam memecahkan masalah merupakan sesuatu hal yang harus dimiliki mahasiswa. Menurut Solso (1998), kemampuan pemecahan masalah adalah proses berpikir secara langsung untuk menemukan solusi dari suatu masalah. Harapannya adalah kemampuan pemecahan masalah dapat memberikan peluang untuk menghadapi rintangan dan mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Kenyataan yang terjadi adalah mahasiswa dalam menghadapi situasi yang menekan, seringkali tidak mampu mengembangkan cara-cara penyelesaian yang matang. Mahasiswa cenderung menyelesaikan masalah secara kurang fleksibel dan emosional. Perwujudan kemampuan penyelesaian masalah yang cenderung emosional antara lain nampak dalam bentuk percekocokan, perkelahian, menarik diri dari lingkungan, penggunaan narkoba, dan minum minuman keras (Sdorrow dan Rickabaugh, 2002).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara terhadap 33 orang mahasiswa dari Perguruan Tinggi Swasta X di Yogyakarta, didapatkan hasil bahwa 74% mahasiswa cenderung menghindari dari permasalahannya. Mereka cenderung menghindari sebelum permasalahannya terselesaikan, bahkan tidak menghiraukan adanya konflik yang dialaminya. Hal ini terjadi karena rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada mahasiswa. Jika suatu masalah datang pada seseorang, maka akan mengakibatkan orang tersebut setidaknya akan berusaha untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya, sehingga dia harus menggunakan berbagai cara seperti berpikir, mencoba, dan bertanya untuk menyelesaikan masalahnya tersebut. Dari hasil penelitiannya Maryam *et al.* (2013) mengungkapkan bahwa proses pemecahan masalah merupakan salah satu elemen penting dalam menggabungkan masalah kehidupan nyata. Saad dan Ghani (2008) mengatakan bahwa, pemecahan masalah adalah suatu proses terencana yang harus dilakukan, supaya mendapatkan penyelesaian tertentu. Itulah sebabnya Polya (1973) mendefinisikan bahwa pemecahan masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan.

Menurut Solso (1998), kemampuan pemecahan masalah merupakan proses berpikir secara langsung untuk menemukan solusi ataupun memperoleh spesifikasi masalah. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah adalah faktor personal dan faktor situasional (Rahmat, 1993). Faktor personal diantaranya meliputi jenis kelamin, pengetahuan dan pengalaman, kondisi masalah, mental set dan *functional fixedness*. Faktor situasional di antaranya meliputi faktor desain, arsitektural dan stimuli yang mendorong dan mempengaruhi perilaku.

Dalam penelitian ini peneliti hanya berfokus pada faktor personal, yaitu pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui Pelatihan Berpikir Kreatif. Pelatihan berpikir kreatif

adalah serangkaian metode yang terstruktur dan terencana guna mengembangkan kemampuan aktivitas kognitif dengan menciptakan sesuatu yang baru secara kelompok melalui beberapa tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup. Tahap tengah merupakan tahap inti dari pelatihan yang meliputi enam sesi yang mengacu pada pendapatnya Petty (1997), yaitu meliputi : (1) Inspirasi, (2) Klarifikasi, (3) Destilasi, (4) Perspirasi, (5) Inkubasi, (6) Evaluasi.

Pelatihan berpikir kreatif dimungkinkan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, karena dengan diberikannya Pelatihan Berpikir Kreatif pada mahasiswa, maka kemampuan pemecahan masalah akan lebih meningkat dengan mendasarkan pada pola-pola berpikir yang lebih kreatif, yaitu dengan memunculkan ide-ide dan gagasan yang baru dan berorientasi pada pemecahan masalah secara kreatif. Pada sesi-sesi pelatihan ini disusun secara sistematis, menyeluruh dan saling melengkapi sehingga mampu meningkatkan kemampuan dan menghasilkan perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Berdasarkan kajian di atas, dapat dipahami bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah dengan belajar berpikir secara kreatif.

Huitt (1992) mengemukakan bahwa proses pemecahan masalah terjadi karena individu merasakan adanya jurang pemisah antara situasi yang dihadapi saat ini dengan tujuan yang diharapkan, namun tujuan tersebut terhalang oleh sesuatu hal yang diketahui maupun tidak diketahui. Menurut Gagne (dalam Yelon dan Weinstein, 1997), kemampuan pemecahan masalah adalah suatu proses untuk menemukan perpaduan antara kemampuan sebelumnya dengan hasil belajar yang baru, yang dapat diterapkan dalam situasi yang diperlukan. Pelatihan berpikir kreatif adalah suatu upaya sistematis yang dirancang untuk menciptakan ide-ide baru, sehingga ditemukan berbagai alternatif dalam proses berpikir. Siswono (2004) mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika hendak mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Hal itu termasuk menggabungkan ide-ide yang sebelumnya yang belum pernah dilakukan. Adapun Maxwell (2004) mengartikan berpikir sebagai segala aktivitas mental yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami. Berpikir adalah sebuah pencarian jawaban dari sebuah pencapaian makna. Liliawati dan Puspita (2010) menyimpulkan bahwa keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah secara divergen (dari berbagai sudut pandang).

Pelatihan Berpikir Kreatif terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap penutup. Tahap pendahuluan merupakan tahapan yang mengawali pelatihan. Tahap inti merupakan tahap tengah dari pelatihan yang terdiri dari enam sesi. Sesi pertama, yaitu Inspirasi, sesi ke dua adalah Klarifikasi, sesi ke tiga adalah Destilasi, sesi ke empat adalah Perspirasi, sesi ke lima adalah Inkubasi dan sesi ke enam adalah Evaluasi. Tahap penutup merupakan tahapan kesimpulan dari rangkaian pelatihan dari awal hingga akhir.

Sesi Inspirasi yaitu, setiap peserta didorong untuk membangkitkan gagasan sebanyak mungkin dengan spontan, eksperimentasi, intuisi dan berani mengambil resiko. Dalam sesi ini seperti yang dikemukakan Petty (1997) mahasiswa didorong untuk berfantasi, menggali ide-ide dalam dirinya dan memikirkan konsekuensinya di masa depan, dan mencoba untuk menerobos pemikiran-pemikiran yang sudah biasa dilakukan. Kedua adalah sesi Klarifikasi yaitu, proses mendorong peserta pelatihan untuk memfokuskan sasaran atau tujuan yang hendak dicapai dan mengklarifikasi maksud atau tujuan pemikirannya. Di sesi ini mahasiswa didorong untuk mencari kejelasan dan maksud dari pemikirannya sehingga dalam proses pemecahan masalah mahasiswa tidak mengalami hambatan. Sesi ke tiga adalah sesi Destilasi. Sesi ini merupakan tahap berpikir kritis terhadap diri sendiri yang menggunakan proses analisis dan tidak spontan. Sesi Perspirasi yaitu proses yang bertujuan untuk mengeksplorasi semua kemungkinan dengan mengerjakan gagasan sebaik mungkin. Sesi Inkubasi merupakan sesi ke empat, yang bertujuan untuk memberi waktu pada pemikiran bawah sadar untuk mengerjakan setiap masalah yang

ditemui dan memberi kesempatan untuk beristirahat setelah melewati tahap sebelumnya. Dalam sesi ini mendorong peserta pelatihan untuk memunculkan solusi suatu permasalahan melalui pikiran bawah sadarnya dengan menciptakan kondisi pikiran yang rileks dalam pikiran sehingga memiliki sikap dan keyakinan yang positif dalam menanggapi suatu permasalahan. Sesi akhir dari sesi inti adalah sesi Evaluasi, yang merupakan tahap untuk mengevaluasi proses berpikir, dan untuk mengetahui hasil dari proses yang telah dilakukan dalam pemecahan masalah.

Sesi-sesi pelatihan berpikir kreatif merupakan sesi-sesi yang mengandung unsur belajar, bermain, dan berlatih yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, sehingga pada akhir pelatihan berpikir kreatif kemampuan memecahkan masalah subjek meningkat.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dipahami bahwa salah satu upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah dengan belajar berpikir kreatif. Dengan pelatihan berpikir kreatif ini, mahasiswa dilatih untuk mampu mencari ide-ide baru dalam dirinya serta dilatih dan diasah untuk menghadapi berbagai situasi yang menjadi sumber permasalahannya dengan kreatif, sehingga mahasiswa mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah pada kelompok yang diberikan pelatihan berpikir kreatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberikan pelatihan berpikir kreatif.

## **2. Metode**

Variabel dependen penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah, dan pelatihan berpikir kreatif sebagai variabel yang dimanipulasi. Kemampuan pemecahan masalah adalah kapasitas seseorang untuk menyelesaikan kondisi yang menimbulkan konflik, sehingga kondisi tersebut tidak menimbulkan ancaman bagi individu.

Kemampuan pemecahan masalah diukur dengan Skala Kemampuan Pemecahan Masalah yang disusun oleh peneliti, berdasarkan aspek-aspek Honey (1995), yaitu : (1) keyakinan, dan (2) tindakan. Skala ini memiliki koefisien daya beda berkisar antara 0.25 sampai dengan 0.76, dan memiliki koefisien reliabilitas alpha cronbach sebesar 0.78. Pelatihan berpikir kreatif adalah serangkaian metode yang terstruktur dan terencana berguna untuk mengembangkan kemampuan aktivitas kognitif dengan menciptakan sesuatu yang baru secara kelompok melalui beberapa tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup. Tahap inti merupakan tahap tengah dari pelatihan yang meliputi enam sesi yang mengacu pada pendapatnya Petty (1997), yaitu meliputi : (1) Inspirasi, (2) Klarifikasi, (3) Destilasi, (4) Perspirasi, (5) Inkubasi, (6) Evaluasi.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta X di Yogyakarta, yang sedang menempuh studi pada semester 1 dan 2, dan yang memiliki skor kemampuan pemecahan masalah yang rendah ataupun sedang. Sebelumnya subjek diseleksi dengan memberikan Skala Kemampuan Pemecahan Masalah untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah mahasiswa rendah, sedang atau tinggi. Proses selanjutnya adalah melakukan pengelompokan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui prosedur Random Assignment.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen "*Pre-test post-test control group design*" (Azwar, 1999), karena ingin diketahui efek suatu perlakuan terhadap variabel tergantungnya. Metode analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis perbedaan *Independent Sample t-test*. Data yang dianalisis merupakan gain score atau selisih skor antara *post-test* dan *pre-test*.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan uji statistik yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Hasil analisis data *gain score* diperoleh nilai *t-test*

sebesar 8,105 ( $p < 0,01$ ). Nilai rerata skor post-test kelompok eksperimen sebesar 85,31 dengan kategori tinggi, dan nilai rerata skor post-test kelompok kontrol sebesar 73,89. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan pemecahan masalah subjek yang mendapatkan Pelatihan Berpikir Kreatif lebih tinggi dari pada subjek yang tidak mendapatkan Pelatihan Berpikir Kreatif. Untuk memperoleh gambaran yang lebih nyata maka peneliti melakukan wawancara terhadap subjek penelitian yang mengalami perubahan perilaku dan sikap ke arah yang lebih baik atau positif, dengan ditandainya dengan pengakuan diri pada lembar pelaporan diri. Setelah mengikuti Pelatihan Berpikir Kreatif, subjek lebih percaya diri terhadap kemampuannya untuk memecahkan masalah, mampu menggali ide-ide yang cemerlang, mampu mengolah emosinya pada saat masalah datang. Hasil kesimpulan yang sama diperoleh dari penelitian Alsa (2004), bahwa pada sejumlah mahasiswa yang menunjukkan bahwa hasil pembelajaran berpikir kreatif dapat meningkatkan kecakapan hidup, serta dapat memacu kreativitas berpikir pada mahasiswa dan dapat membuat mahasiswa mampu mengolah potensi yang dimiliki untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan sekolahnya.

Dengan diberikan Pelatihan Berpikir kreatif ini, mahasiswa dapat memahami dinamika suatu permasalahan dan mampu menyelesaikan permasalahan secara kreatif. Dalam Pelatihan berpikir Kreatif terbagi dalam enam sesi, yaitu : sesi yaitu : sesi Inspirasi, sesi Klarifikasi, sesi Destilasi, sesi Perspirasi, sesi Inkubasi dan sesi Evaluasi.

Sesi Inspirasi adalah proses pembangkitkan gagasan sebanyak-banyaknya yang bersifat spontan, eksperimentasi, intuisi dan berani mengambil resiko. Dalam sesi ini digambarkan melalui permainan "*Papper Clipp*" dan "*Desain Pesawat Terbang*". Dalam permainan "*Papper Clipp*" dan "*Desain Pesawat Terbang*", peserta pelatihan dirangsang untuk selalu memunculkan ide atau gagasan yang bersifat original sebanyak-banyaknya, sehingga dapat mengetahui alternatif penyelesaian yang lebih tepat, sehingga dalam proses pemecahan masalah mahasiswa lebih mudah. Menurut Yellon dan Weinsten (1997), dalam proses pemecahan masalah dibutuhkan perencanaan dan pembuatan alternatif pemecahan. Dengan memiliki berbagai alternatif gagasan dan hal-hal yang baru maka kemampuan pemecahan masalah akan lebih baik. Sesi Klarifikasi yaitu proses memfokuskan sasaran atau tujuan yang hendak dicapai untuk mengklarifikasi maksud atau tujuan pemikirannya. Dalam sesi ini digambarkan melalui permainan "*Rangkain Kata Emas*" dan " *Casting*". Melalui permainan ini mahasiswa didorong untuk selalu mencari kejelasan atau maksud dari pemikirannya sehingga dalam tindakan nyata proses pemecahan suatu permasalahan, mahasiswa tidak mengalami kebingungan. Seperti yang diungkapkan oleh Sunarno (2006b), bahwa dalam pengambilan suatu keputusan pada proses pemecahan masalah, maka diperlukan adanya proses pemikiran yang komprehensif agar hasilnya lebih optimal. Sesi Destilasi merupakan proses tahap berpikir kritis terhadap diri sendiri yang menggunakan proses analisis dan tidak spontan. Dalam sesi ini digambarkan melalui sebuah permainan "*Kreasi Spektakulerku*". Dalam permainan ini mahasiswa didorong untuk memunculkan kreativitasnya dengan membiasakan sikap kritis terhadap diri sendiri dan orang lain., sehingga dalam proses pemecahan masalah akan lebih baik. Seperti yang diungkapkan oleh Langrehr (2006), bahwa semakin cermat seseorang mengamati benda dan mampu bertanya kepada diri sendiri mengapa benda tersebut memiliki warna, bentuk, ataupun sifat yang lain, maka akan semakin positif terhadap alam kreativitasnya sehingga dalam pemecahan masalah akan lebih baik. Sesi Perspirasi, yaitu proses atau tahapan untuk mengeksplorasi semua kemungkinan dengan mengerjakan gagasan secara nyata dalam bentuk tindakannya sebaik mungkin. Dalam sesi ini digambarkan melalui permainan "*Harta Karun*". Menurut Sunarno (2006a), pengalaman empiris dapat membantu mahasiswa agar lebih mudah ketika menghadapi suatu persoalan. Dalam permainan "*Harta Karun*" ini peserta diajak untuk berpikir kreatif dengan menciptakan gagasan sekaligus mengaplikasikannya dalam tindakan yang nyata. Menurut Honey (1995), dalam kemampuan pemecahan masalah dibutuhkan kemampuan untuk mengambil keputusan mengenai cara yang dilakukan untuk menghilangkan situasi yang menimbulkan konflik dengan melakukan atau mengambil langkah secara tepat.

Dalam hal ini apabila mahasiswa dibiasakan berpikir dan bertindak secara nyata dalam proses pemecahan masalah maka kemampuan pemecahan masalah akan lebih baik. Sesi Inkubasi adalah proses untuk memberi waktu pada pemikiran bawah sadar mengerjakan setiap masalah yang ditemui dan memberi kesempatan untuk beristirahat setelah melewati tahap sebelumnya.

Dalam sesi ini mahasiswa dirangsang untuk belajar mengaktifkan pikiran bawah sadar dan membiarkan pikiran sadar untuk membimbingnya, sehingga dalam pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan masalah mahasiswa lebih yakin akan kemampuannya dengan memberikan dorongan melalui "Tempat Kedamaian". Dalam sesi ini mendorong mahasiswa untuk meningkatkan keyakinan dalam diri untuk mampu menyelesaikan permasalahan dengan lebih baik, dengan memanfaatkan pikiran bawah sadarnya untuk bekerja, sehingga keyakinan terbentuk maka kemampuan pemecahan masalah akan meningkat.

Sesi Evaluasi yaitu proses mengevaluasi atau menilai tahap-tahapan yang telah dilakukan pada proses sebelumnya. Dalam sesi ini digambarkan melalui permainan "Garis Panjangku". Dalam permainan ini mahasiswa didorong untuk senantiasa mengambil suatu keputusan perlu adanya evaluasi atau peninjauan kembali apakah cara yang digunakan dalam pengambilan keputusan pada tahap-tahap sebelumnya tepat dan sesuai dengan kemampuan. Yellon & Weinstein (1997) mengemukakan bahwa dalam pemecahan masalah dibutuhkan kemampuan untuk menilai cara pemecahan masalah yang telah dipilih. Apabila mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengevaluasi hasil pemikirannya yang tinggi maka kemampuan pemecahan masalah akan meningkat.

Setelah diberikannya Pelatihan Berpikir Kreatif, maka mahasiswa lebih memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik, hal ini dapat dilihat dari adanya kepercayaan diri yang tinggi dalam menghadapi permasalahan, optimisme yang kuat, sikap dan tindakan terhadap permasalahan yang lebih positif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa Pelatihan Berpikir Kreatif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mahasiswa, karena setelah diberikannya Pelatihan Berpikir Kreatif, mahasiswa akan memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk memecahkan permasalahannya, lebih mudah untuk memunculkan ide-ide baru dalam penyelesaian masalah, memiliki keyakinan yang tinggi dalam memecahkan masalahnya, memiliki kemauan yang tinggi untuk menyelesaikan masalah, mampu bertindak secara nyata dalam proses penyelesaian masalah, mampu bertindak secara positif dalam menyelesaikan masalah.

#### **4. Kesimpulan dan Saran**

Hasil penelitian menunjukkan hipotesis penelitiannya diterima. Hal ini berarti bahwa kemampuan pemecahan masalah pada kelompok yang mendapatkan Pelatihan Berpikir Kreatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan Pelatihan Berpikir Kreatif. Kalau mau disebut sebagai kelemahan dalam penelitian ini adalah tidak melakukan matching atau penyeteraan dari sisi Indeks Prestasi Akademik mahasiswa sehingga evaluasi pelatihan yang diukur dari hasil prestasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahannya tidak dapat dilaksanakan. Karena hal ini merupakan dampak outcome yang seharusnya dapat dievaluasi sebagai pengaruh dari perlakuan Pelatihan Berpikir Kreatif, yang merupakan ukuran kongkrit biasa dilakukan pada Perguruan Tinggi.

Dengan demikian, maka untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengontrolan secara subjek penelitian ataupun secara statistik terhadap Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa yang akan dijadikan subjek penelitian. Saran selanjutnya bagi Perguruan Tinggi, adalah Perguruan Tinggi dapat menyelenggarakan Pelatihan Berpikir Kreatif di saat proses kegiatan orientasi kampus, sehingga setiap awal mahasiswa masuk Perguruan Tinggi memiliki kemampuan dalam memecahan masalah yang dihadapinya.

### Daftar Pustaka

- Alsa, A., (2004). Uji Coba Pembelajaran "Berpikir Kreatif" Mata Pelajaran IPS Sebagai Media Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi di Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologika*, Vol.18 (19) pp. 15-23.
- Azwar, S., (1999). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Erikson, E., H., (1989). *Identitas dan Siklus Hidup Manusia*; Bunga Rampai 1. Penerjemah: Agus Cremers. Jakarta: PT. Gramedia.
- Harre, R., & Lamb, R., (1986). *Ensiklopedi Psikologi*, Terj. Ediati Kamil. Jakarta: Arcan.
- Honey, P., (1995). *Memecahkan Masalah Pribadi*. Jakarta: Arcan.
- Huitt, W., (1992). Problem Solving and Decision Making: Consideration of Individual Differences using The Myies Briggs Type Indicator. *Journal of Psychological Type*, Vol. 24 pp. 33-44.
- Langrehr, J., (2006). *Mengajar Anak-Anak Kita Untuk Berpikir*. Batam Centre: Interaksara.
- Liliawati, W., & Puspita, E., (2010). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fisika 2010*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. Tidak diterbitkan.
- Maryam, S., Amiripour, P., Malkhalifeh, M., R., (2013). The Examining Mathematical Word Problems Solving Ability Under Efficient Representation Aspect. International Scientific Publications and Consulting Services. *Journal of Mathematics*, Vol. 2013(00007), pp. 11.
- Maxwell, J., C., (2004). *Berpikir Lain Dari Yang Biasanya* (Thinking For A Change). Batam: Karisma Press.
- Monks, F., J., Knoers, A., M., P., & Haditono, S., R., (2006). *Psikologi Perkembangan* Pengantar dalam berbagai bagiannya. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Petty, G., (1997). *How to be Better at...Creativity*; Memaksimalkan Potensi Kreatif. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pikunas, J., (1976). *Human Development: An Emergent Science*. Tokyo: MacGraw Hill Kogakusha Inc.
- Polya, G., (1973). *How to Solve it*. New Jersey: Princeton University Press.
- Rahmat, S., (1993). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Saad, N., S., & Ghani, A., S., (2008). *Teaching Mathematics in Secondary School: Theories and Practices*. Perak: University Pendidikan Sultan Idris.
- Sdorrow, L., M., & Rickabaugh, C., A., (2002). *Psychology*, 5<sup>th</sup> Ed. New York: Mc Graw Hill Company.
- Siswono, T., Y., E., (2004). Identifikasi Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajaran Masalah (Problem Posing) Matematika Berpandu dengan Model Wallas dan Creative Problem Solving (CPS). *Buletin Pendidikan Matematika*, Vol. 6(2) pp. 114-124.
- Solso, R., L., (1998). *Cognitive Psychology*. Need ham Height. MA: Allyn and Bacon Viacon Company.
- Sunarno, A., (2006a). *Creativity Games*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Sunarno, A., (2006b). *Decission Making and Problem Solving*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Yellon, S., L., & Weinstein, G., W., (1997). *A Teacher World Psychology in the Classroom*. Tokyo: Mc Graw-Hill Inc.