

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga banyak membutuhkan kemampuan dari sumber daya manusia. Tidak terkecuali remaja sebagai penerus bangsa pun dibutuhkan sebagai sumber daya dalam pembangunan. Peran dan andil remaja sangat dibutuhkan, karena negara ini merupakan tanggung jawab remaja. Di samping itu untuk pengenalan ke masa depan perlu menumbuhkan kepekaan dan kemampuan remaja untuk berbuat kebaikan, kreatif dan bersemangat demi kemakmuran bangsa dan negara.

Harapan mewujudkan bangsa dan negara terhadap remaja, ternyata tidak sebatas apa yang diucapkan, karena dalam menjalani hidup untuk menuju ke kedewasaan, remaja dihadapkan dengan berbagai permasalahan dan penuh tantangan. Segala permasalahan dan tantangan tersebut bisa muncul dari dalam dirinya maupun yang datang dari keluarga dan lingkungan sosialnya.

Masa remaja adalah masa peralihan, dimana remaja belum bisa sungguh-sungguh dikatakan dewasa dan sudah tidak dapat dikatakan kanak-kanak menyebabkan situasi yang menegangkan bagi remaja. Ketegangan ini akan ditambah lagi dengan perubahan fisik, yaitu berkembangnya tanda kelamin sekunder yang menyebabkan adanya rasa aneh, ganjil serta berbeda dari orang lain. Akibatnya mereka salah tingkah dan bingung. Hal ini dapat menyebabkan timbulnya rasa tidak puas terhadap dirinya. Perasaan tidak puas terhadap keadaan dirinya menunjukkan

bahwa remaja menolak tubuhnya sendiri. Situasi ini sangat mempengaruhi pembentukan citra fisiknya yang menjadi dasar pembentukan jati diri.

Seorang remaja diharapkan dapat mengisi kehidupan masa remajanya dengan hal-hal yang positif sebagai persiapannya dalam menghadapi masa dewasa yang lebih mandiri, karena remaja sebagai generasi muda mempunyai peranan yang sangat berarti dan berguna untuk pembangunan negaranya. Namun seiring dengan perkembangan mental dan fisiknya, remaja akan banyak menemui masalah, baik yang berhubungan dengan perubahan fisiknya, masalah dengan lingkungan keluarga maupun dengan sekolahnya. Seperti dikatakan oleh Daradjat (2000) bahwa permasalahan yang umum dialami oleh para remaja adalah masalah yang berhubungan dengan jasmani, orang tua, sekolah atau pelajaran, pertumbuhan sosial, serta masalah pribadi sehingga usaha pemecahan masalah sangat diperlukan bagi remaja.

Pemecahan masalah merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Individu akan menghadapi masalah yang lebih besar ketika individu tersebut mencoba menghindari masalah dan tidak berusaha memecahkannya dengan baik.

Perilaku seseorang dalam memecahkan masalah tidak muncul dengan sendirinya melainkan melalui proses latihan bertahap, sehingga perkembangannya juga bertahap, seperti dikemukakan oleh Munn (1969), bahwa mula-mula individu mampu mengatasi masalah yang sederhana kemudian berangsur-angsur meningkat yaitu mampu mengatasi masalah yang sulit dan kompleks.

Individu yang tidak dapat segera memecahkan permasalahannya, disebabkan oleh karena yang bersangkutan kurang mampu berfikir dengan baik, kurang

keterangan, kurang informasi, kurang pengalaman bagaimana cara pemecahannya Suardiman (1989).

Menurut pendapat Eysenk (dalam Tathana, 1994) diperlukan adanya kemampuan memecahkan masalah secara baik pada diri remaja, agar bisa menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosialnya sehingga tidak akan mudah terperosok dalam pergaulan yang tidak baik, atau lebih jauh remaja tidak akan terjerumus pada perbuatan yang antisosial.

Remaja diharapkan dapat mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang baik, agar tidak terperosok dalam pergaulan yang negatif, namun pada kenyataannya masih saja ada sebagian remaja yang tidak mampu menyelesaikan masalahnya dengan baik, sehingga kadang remaja lari ke minuman keras. Seperti temuan dalam studi yang dilakukan Brown (dalam Tripplett 2004) bahwa sejumlah remaja menggunakan obat terlarang dan minum minuman keras karena adanya stress dalam kehidupannya dan tidak mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan cenderung ingin lari dari masalah.

Hasil data World Health Organisation [WHO] (dalam Adrian, 2011) yang mengeluarkan laporan terbaru tentang jumlah kematian di dunia akibat minuman beralkohol. Sepanjang tahun 2009 tercatat 775 ribu jiwa melayang akibat minuman keras tersebut. Angka itu sama dengan 5,3% dari total jumlah kematian di seluruh dunia. Laporan WHO tersebut juga menyebutkan angka 3,19 juta orang yang saat ini dalam kondisi kritis, dalam kasus yang sama, yakni kasus kematian (<http://metro-alkoholisme.co.id>). Ditambahkan oleh Adisukarto (dalam Koentjoro, 2000) yang mengemukakan bahwa sebagian besar korban penyalahgunaan minuman

keras adalah remaja, yang terbagi dalam golongan umur 14-16 tahun (47,7%); golongan umur 17-20 tahun (51,3%); golongan umur 21-24 tahun (31%).

Remaja siswa SMA N 1 Girimarto, Wonogiri, dari hasil wawancara kepada salah satu siswa yang dilakukan penulis pada tanggal 03 Oktober 2014, diperoleh informasi bahwa ada sebagian siswa yang sudah coba-coba meminum minuman keras karena merasa banyak masalah dan tidak mampu untuk memecahkannya. Demikian dampak negatif apabila remaja tidak mampu memecahkan masalahnya, sehingga sangat diharapkan remaja mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang baik agar tidak terjerumus dalam hal-hal yang negatif. Kemampuan pemecahan masalah itu sendiri akan berbeda-beda di tiap remaja, dan hal itu menurut Kaufman (2013) salah satunya dipengaruhi oleh kreativitas individu.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru BK, bahwa ada pula siswa yang mampu melakukan pemecahan masalah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang sering melakukan menceritakan masalah ke ruangan konseling guna menceritakan masalah yang dihadapi. Dengan hal itu siswa mampu bertukar pikiran dengan cara diskusi dengan guru BK, sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya. Pihak sekolah juga mengadakan ekstrakurikuler yang dilakukan oleh OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah). Hal ini juga sangat diminati oleh siswa-siswi SMA N 1 Girimarto, Wonogiri dikarenakan dalam sekolah tersebut terdapat banyak ekstrakurikuler. Jadi, siswa-siswi lebih luas dalam memilih ekstrakurikuler guna mengembangkan bakat yang ada dalam diri siswa.

Moore (1993) bahwa kreativitas yang ditingkatkan akan menjadikan individu mempunyai peluang untuk memecahkan masalah yang lebih banyak atau dapat

dikatakan bahwa kreativitas sebagai perintis jalan bagi kemampuan pemecahan masalah.

Cara-cara seseorang menyelesaikan masalahnya dapat dilihat melalui bagaimana mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Kreativitas mencakup hal-hal yang lebih luas, misalnya meningkatkan nilai penjualan suatu produk, melakukan negosiasi bisnis, atau memiliki hidup yang menyenangkan dan membahagiakan. Semuanya memerlukan kreativitas dalam hal yang berbeda-beda. Kita dapat menciptakan banyak hal dari sumber daya yang telah tersedia dengan melakukan proses kreativitas. Kreativitas dalam hal ini tidak terbatas pada pengembangan gagasan atau inspirasi ide, tetapi termasuk kreativitas dalam pengembangan keputusan maupun pemecahan masalah (Prijosaksono & Sembel, 2002).

Individu yang kreatif adalah individu yang penuh dengan keterbukaan terhadap segala sumber yang dimilikinya, mempermainkan dan mengolah sumber tersebut untuk mencari alternatif. Karena itu terkadang akan terasa sulit bagi orang lain untuk menarik kesimpulan apakah individu kreatif tersebut sedang bersungguh-sungguh atau tidak, dalam perilaku mereka (Anastasi, 1999). Guilford (1971) berpendapat bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan berpikir divergen atau pemikiran dalam menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya.

Seseorang yang kreatif akan selalu melihat segala sesuatu dengan cara berbeda dan baru, dan biasanya tidak dilihat oleh orang lain. Orang yang kreatif, pada umumnya mengetahui permasalahan dengan sangat baik dan disiplin, biasanya juga dapat melakukan sesuatu yang menyimpang dari cara-cara tradisional. Proses

keaktivitas melibatkan adanya ide-ide baru, berguna, dan tidak terduga tetapi dapat diimplementasikan (Dewi, 2010).

Pada dasarnya, setiap individu mempunyai potensi untuk menjadi kreatif, tetapi potensi tersebut tidak akan berkembang dengan baik apabila individu tidak menjumpai lingkungan yang memacu sejak awal (Amien, 1983). Lingkungan yang memberikan kebebasan dalam berpikir dan bertindak (Noerhadi, 1980) serta mampu menciptakan kondisi keamanan dan kebebasan secara psikologis merupakan salah satu peluang yang memungkinkan timbulnya kreativitas (Rogers dalam Munandar, 1988).

Penulis buku *Creativity Inc.: Building an Inventive Organization*, Tanadi Santoso (dalam Dewi, 2010), mengungkapkan, kreativitas adalah proses timbulnya ide yang baru, sedangkan inovasi adalah pengimplementasian ide sehingga dapat mengubah dunia. Kreatif merupakan kata yang ditujukan bagi orang-orang yang berhasil menciptakan sesuatu yang berbeda dan menarik perhatian secara umum. Orang-orang kreatif ini bekerja menggunakan akal dan pikiran, selain tergantung *mood* pada pekerjaan tersebut. Kreativitas merupakan cara berpikir yang selalu berkembang dan inovatif sesuai dengan zamannya.

Daldjoeni (dalam Marzuki, 2003) mengatakan bahwa kreativitas tidak hanya kemampuan untuk bersikap kritis pada diri sendiri tetapi juga kemampuan untuk menciptakan hubungan yang baru, tindakan yang tepat dalam menghadapi situasi baru, atau lebih jelasnya kemampuan untuk menciptakan hubungan antara dirinya dengan lingkungan baik dalam hal material, sosial maupun psikis.

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah ada hubungan antara kreativitas dengan kemampuan pemecahan masalah pada remaja." Dari rumusan masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan antara kreativitas dengan kemampuan pemecahan masalah pada remaja".

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hubungan antara kreativitas dengan kemampuan pemecahan masalah pada remaja.
2. Tingkat kemampuan pemecahan masalah pada remaja.
3. Mengetahui tingkat kreativitas pada remaja.
4. Peranan kreativitas terhadap kemampuan pemecahan masalah pada remaja.

C. Manfaat

Penulis berharap dari hasil penelitian ini dapat mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Remaja

Memberikan pengetahuan tentang keterkaitan antara kreativitas dengan kemampuan pemecahan masalah, semakin tinggi kreativitas semakin mampu memecahkan masalah, maka hendaknya remaja selalu berupaya untuk meningkatkan kreativitas.

2. Bagi Orang Tua

Dapat membimbing remaja dan mengarahkan untuk meningkatkan kreativitas dengan memberikan fasilitas dan dukungan yang lain.

3. Bagi Mahasiswa Psikologi

Bagi peneliti selanjutnya, dapat mencari alternatif cara yang dapat meningkatkan kreativitas dengan harapan akan semakin meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.