

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Problem Solving*

##### 1. Pengertian *Problem* (Masalah)

Menurut ahli psikologi kognitif seperti Anderson, Evans, Hayes, Ellis dan Hunt masalah adalah suatu kesenjangan antara situasi sekarang dengan situasi yang akan datang atau tujuan yang diinginkan (*problem is a gap or discrepancy between present state and future state or desired goal*). Keadaan sekarang sering pula disebut *original state*, sedangkan keadaan yang diharapkan sering pula disebut *final state*. Jadi, suatu masalah muncul apabila ada halangan atau hambatan yang memisahkan antara *present state* dengan *goal state*.<sup>1</sup>

Berdasarkan tingkat pengetahuan seseorang mengenai masalah yang sedang dihadapi, Evans membagi masalah menjadi empat macam, yaitu:<sup>2</sup>

- a. Masalah yang baik situasi sekarang maupun situasi yang diinginkan, keduanya diketahui. Jenis ini merupakan masalah-masalah yang paling mudah dipecahkan, termasuk masalah yang memiliki struktur jelas atau *structured problem*.
- b. Masalah yang hanya diketahui pada situasi sekarang, tetapi situasi yang diinginkan tidak diketahui.
- c. Masalah yang situasi yang diinginkan diketahui, tetapi situasi sekarang tidak diketahui.
- d. Masalah-masalah yang baik situasi sekarang maupun situasi yang diinginkan, keduanya tidak diketahui. Jenis masalah keempat ini adalah masalah yang sangat kompleks.

---

<sup>1</sup> Suharnan, *Psikologi Kognitif* (Surabaya: Srikandi, 2005) 283.

<sup>2</sup> *Ibid*, 286-287.

## 2. Pengertian *Problem Solving* (Pemecahan Masalah)

Pemecahan masalah adalah bagian dari proses berpikir. Dianggap merupakan proses paling kompleks di antara semua fungsi kecerdasan. Pemecahan masalah telah didefinisikan sebagai proses kognitif tingkat tinggi yang memerlukan modulasi dan kontrol lebih dari ketrampilan-ketrampilan rutin atau dasar. Proses ini terjadi jika suatu organisme atau sistem kecerdasan buatan tidak mengetahui bagaimana untuk bergerak dari suatu kondisi awal menuju kondisi yang dituju.<sup>3</sup> Pemecahan masalah merupakan suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik.<sup>4</sup>

Menurut Evans, pemecahan masalah didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang berhubungan dengan pemilihan jalan keluar atau cara yang cocok bagi tindakan dan perubahan kondisi sekarang (*present state*) menuju kepada situasi yang diharapkan (*future state atau desired goal*).<sup>5</sup>

Proses berpikir secara normal menurut Mayer akan meliputi tiga komponen, yaitu:<sup>6</sup>

- a. Pertama, berpikir adalah aktivitas kognitif yang terjadi didalam mental atau pikiran seseorang, tidak tampak tetapi dapat disimpulkan berdasarkan perilaku yang tampak.
- b. Kedua, berpikir merupakan suatu proses yang melibatkan beberapa manipulasi pengetahuan didalam sistem kognitif. Pengetahuan yang pernah dimiliki (tersimpan didalam ingatan)

<sup>3</sup> "Organisasi", *Wikipedia*, [http://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi#cite\\_note-Keith\\_Davis-0](http://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi#cite_note-Keith_Davis-0), 1 Mei 2012, diakses tanggal 5 Maret 2012.

<sup>4</sup> Robert L.Solso, *Psikologi Kognitif* (Jakarta: Erlangga, 2007), 434.

<sup>5</sup> *Ibid.*, 289.

<sup>6</sup> Suharnan, *Psikologi Kognitif.*, 281.

digabungkan dengan informasi sekarang sehingga mengubah pengetahuan seseorang mengenai situasi yang sedang dihadapi.

- c. Ketiga, aktivitas berpikir diarahkan untuk menghasilkan pemecahan masalah.

### 3. Langkah-Langkah atau Tahapan Penting dalam *Problem Solving*

Ada beberapa langkah atau tahapan penting yang harus ditempuh seseorang guna memecahkan masalah:<sup>7</sup>

- a. Pemahaman masalah.
- b. Penemuan berbagai hipotesis mengenai cara pemecahan, dan memilih salah satu diantara hipotesis-hipotesis itu.
- c. Menguji hipotesis yang dipilih dan mengevaluasi hasil-hasilnya.

Glass dan Holyoak mengusulkan empat langkah proses atau alur pemecahan masalah:<sup>8</sup>

- a. Membentuk representasi masalah.
- b. Merencanakan pemecahan yang paling mungkin.
- c. Mencoba merumuskan kembali pokok permasalahan.
- d. Dilaksanakan dan dievaluasi hasil-hasilnya.

Tahapan-tahapan pemecahan masalah menurut Hayes, sebagai berikut:<sup>9</sup>

- a. Mengidentifikasi permasalahan.
- b. Representasi masalah.
- c. Merencanakan sebuah solusi.
- d. Merealisasikan rencana
- e. Mengevaluasi rencana
- f. Mengevaluasi solusi.

---

<sup>7</sup> Ibid., 289.

<sup>8</sup> Ibid., 290.

<sup>9</sup> Solso, *Psikologi Kognitif*, 437- 438.

#### 4. Rintangan dalam *Problem Solving*

Beberapa rintangan yang lazim ditemui dalam pemecahan masalah adalah:

a. Fiksasi

Fiksasi adalah menggunakan strategi sebelumnya dan gagal untuk melihat *problem* dari sudut pandang baru yang segar. Keterpakuan fungsional (*functional fixedness*) adalah jenis fiksasi dimana individu gagal memecahkan masalah karena dia menganggap elemen-elemen *problem* itu hanya dari sudut pandang fungsinya.<sup>10</sup>

b. Mental Set

Adalah tipe fiksasi dimana individu berusaha memecahkan masalah dengan cara khusus yang berhasil di masa lalu. Fenomena ini menunjuk pada kecenderungan orang untuk mempertahankan aktivitas mental yang telah dilakukan secara berulang-ulang dan berhasil ketika ia menghadapi masalah serupa namun didalam situasi yang baru atau berbeda. Namun, patut diingat bahwa mempertahankan cara-cara lama didalam situasi baru boleh jadi tidak sesuai lagi dan dapat mengakibatkan kegagalan.<sup>11</sup>

c. Kekurangan motivasi dan persistensi.

Motivasi yang rendah akan mengalihkan perhatian, sedangkan motivasi yang tinggi akan membatasi fleksibilitas.

d. Kontrol emosional yang tidak memadai

---

<sup>10</sup> John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007), 373.

<sup>11</sup> Suharnan, *Psikologi Kognitif*, 318.

Emosi dapat membantu atau merintangai pemecahan masalah. Pada saat orang termotivasi, pemecahan masalah yang baik seringkali dapat mengontrol emosinya dan berkonsentrasi pada solusi *problem*. Terlalu cemas atau takut bisa membatasi kemampuan individu dalam memecahkan masalah.

### 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses *Problem Solving*

Pemecahan masalah dipengaruhi faktor-faktor situasional dan personal. Faktor-faktor situasional terjadi, misalnya pada stimulus yang menimbulkan masalah; pada sifat-sifat masalah; sulit mudah, baru-lama, penting-kurang penting, melibatkan sedikit atau banyak masalah lain. Beberapa penelitian telah menimbulkan faktor sosio psikologis terhadap proses pemecahan masalah.<sup>12</sup>

#### a. Motivasi

Setiap individu mempunyai cara yang berbeda dalam menyelesaikan masalah, maka motivasi yang tinggi akan berdampak positif pada proses penyelesaian masalah, sedangkan motivasi yang rendah akan mengalihkan perhatian yang berdampak negative pada individu tersebut.

#### b. Kepercayaan dan sikap yang salah

Asumsi yang salah dapat menyesatkan. Kerangka rujukan yang tidak cermat akan menghambat efektivitas pemecahan. Sikap yang

---

<sup>12</sup> Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 1998), 73-74.

defentif, misalnya, karena kurang kepercayaan pada diri sendiri akan cenderung menolak informasi baru, merasionalisasikan kekeliruan, dan mempersukar penyelesaian.

c. Kebiasaan

Cenderung untuk mempertahankan pola berpikir tertentu, atau melihat masalah hanya dari satu sisi saja, atau kepercayaan yang berlebihan dan tanpa kritis pada pendapat otoritas, menghambat pemecahan masalah yang efisien. Cara seseorang dalam mengatasi persoalan juga dibatasi oleh *cultural setting* yaitu kebiasaan yang membedakan masyarakat satu dengan yang lainnya dan tidak jarang cara itu dipandang oleh individu sebagai cara yang paling baik. Hal ini didasarkan pada kaidah yang berbunyi “adat (kebiasaan) bias menjadi hukum (ketentuan)”.

d. Emosi

Dalam menghadapi berbagai situasi, tanpa sadar sering terlibat secara emosional. Emosional akan mewarnai cara berpikir individu dan membuat individu kurang dapat berfikir obyektif. Apabila emosi sudah mencapai intensitas yang tinggi akan menghambat proses penyelesaian masalah yang membuat individu sulit untuk berfikir efisien.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Ibid., 74.

## 6. Metode *Problem Solving*

Sebagaimana menurut Anderson, Ellis dan Hunt, pada dasarnya tata cara, prosedur atau strategi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah ada dua macam, algoritmik dan heuristik.<sup>14</sup>

### a. Algoritmik

Pada metode algoritmik atau penemuan secara acak adalah cara yang dianggap paling primitif. Strategi ini dijalankan tanpa pengetahuan khusus yang dapat membimbing seseorang ke arah pemecahan masalah. Cara ini boleh dikatakan *trial and error* secara buta, karena disamping semua jalan atau cara dicoba, juga dapat terjadi pencarian dua kali atau lebih pada jalan atau cara yang sama. Hal ini disebut cara penemuan acak tidak sistematis (*unsystematic random search*). Cara yang lain disebut acak sistematis (*systematic random search*), yaitu setiap jalan atau cara yang pernah ditempuh dicatat, sehingga tidak akan terjadi pengulangan pada cara yang sama yang dianggap tidak berhasil. Cara acak sistematis, 40% lebih efisien dari pada cara acak tidak sistematis.

Metode penemuan secara acak hanya efisien pada ruang masalah (*problem space*) yang sempit, sementara untuk ruang permasalahan yang luas barangkali lebih tepat jika digunakan pendekatan heuristik, misalnya kita lupa menaruh sebuah benda di rumah dan ingin menemukan kembali benda itu.<sup>15</sup>

### b. Heuristik

---

<sup>14</sup> Suharnan, *Psikologi Kognitif*, 307.

<sup>15</sup> *Ibid.*, 310

Sebagaimana menurut pendapat Hayes, bahwasanya pendekatan heuristik dapat didefinisikan sebagai proses penggunaan pengetahuan seseorang untuk mengidentifikasi sejumlah jalan atau cara yang akan ditempuh dan dianggap menjanjikan bagi penemuan pemecahan suatu masalah.<sup>16</sup> Adapun perbedaan penting dari kedua metode ini yaitu antara algoritmik dan heuristik ialah, pada strategi heuristik seseorang menggunakan informasi tentang permasalahan guna membantu menemukan jalan keluar yang mungkin benar bagi suatu pemecahan. Sementara pada cara acak (algoritmik), semua jalan keluar ditempuh atau dicari tanpa menggunakan pengetahuan khusus untuk membantu menemukan pemecahan.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> Ibid., 309.

## 7. Pelatihan Keterampilan *Problem Solving*

John D. Bransford dan Barry S. Stein mengajukan suatu model yang disebut *IDEAL approach* untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. *IDEAL* merupakan singkatan yang mempunyai kepanjangan yaitu: I= identifikasi masalah, D= Definisi dan representasi masalah, E= Eksplorasi berbagai kemungkinan strategi, A= Aksi berdasarkan strategi yang telah dipilih, L=Lihat kembali dan evaluasi hasil-hasilnya.

Pendekatan *IDEAL* dirancang untuk membantu seseorang mengidentifikasi berbagai komponen utama yang terlibat didalam proses pemecahan masalah dan pembuatan keputusan. Pendekatan *IDEAL* ini dikembangkan oleh Bransford dan Stein berdasarkan pengalaman mereka terlibat didalam berbagai penelitian dasar tentang berpikir, belajar, dan pemecahan masalah. Keduanya berkeyakinan bahwa melalui pemahaman dan pelatihan secara intensif yang mengacu pada pendekatan *IDEAL* ini, akan dapat ditingkatkan keterampilan berpikir, belajar dan pemecahan masalah baik secara perorangan maupun kelompok.<sup>18</sup>

### a. I= Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah atau pencarian masalah merupakan hal yang sangat penting dalam proses pemecahan masalah yang dapat

---

<sup>18</sup> Ibid., 329.

menentukan tindakan-tindakan selanjutnya. Sebab penemuan masalah merupakan hal yang paling berarti dalam pemecahan masalah.

Alasan umum kegagalan menemukan permasalahan ialah orang-orang tidak berhenti berfikir mengenai kemungkinan memperbaiki berbagai macam situasi. Sebaliknya, mereka cenderung mengambil dan menerima apa adanya situasi yang tidak menyenangkan atau mengganggu dan beranggapan bahwa hal ini sebagai fakta dalam kehidupan.<sup>19</sup>

b. D= Definisi Masalah

Pada identifikasi masalah, orang baru menemukan masalah pokok atau masih umum (*general problem*), sementara pada definisi masalah menunjuk pada dimana letak permasalahan yang sebenarnya sehingga gambaran konkrit bisa dibuat.

Perumusan masalah adalah suatu proses penyajian atau pernyataan seperangkat kondisi yang menyebabkan gejala-gejala muncul dan pemicu peristiwa sehingga menjadi masalah tertentu yang cukup jelas dipahami. Hal ini bisa menghindari sekecil mungkin resiko penggunaan prosedur analisis pemecahan masalah yang salah. Sebagaimana disinyalir oleh Drucker, bahwa sumber kesalahan umum dalam keputusan manajemen ialah terlalu menekankan kepada penemuan jawaban yang benar dari pada pertanyaan yang benar. Albert Enstenin menganggap aktivitas perumusan masalah merupakan hal

---

<sup>19</sup> Ibid., 331.

yang sangat penting bagi pemecahan masalah, sehingga ia mengatakan bahwa “perumusan masalah sering kali menjadi hal yang esensial dari pada pemecahannya, karena pemecahan boleh jadi hanya sebagai ketrampilan matematis dan eksperimentasi semata”.<sup>20</sup>

c. E= Eksplorasi berbagai kemungkinan strategi

Selanjutnya ialah mengeksplorasi atau melakukan pencarian terhadap berbagai alternatif cara pemecahan masalah. Aktivitas ini mencakup bagaimana reaksi seseorang terhadap suatu masalah sambil mempertimbangkan pilihan strategi yang mungkin bias digunakan. Beberapa cara atau strategi pemecahan yang diambil seringkali tidak direalisasikan oleh seseorang. Hal ini disebabkan oleh pelarian secara fisik atau pelarian mental, seperti menghindari suatu masalah dengan memikirkan hal lain.

Menganalisa secara sistematis. Orang harus menganalisis persoalan secara sistematis terutama terhadap masalah yang lebih kompleks. Bagi masalah yang cukup kompleks sangat menuntut kemampuan orang menganalisis lebih sistematis untuk mengurangi kompleksitas permasalahan.<sup>21</sup>

d. A= Aksi atau Tindakan

---

<sup>20</sup> Ibid., 333.

<sup>21</sup> Ibid., 334.

Seseorang melaksanakan apa-apa yang telah direncanakan. Strategi-strategi yang sudah diterapkan atau dilaksanakan untuk memperoleh suatu pemecahan atas masalah yang sedang dihadapi.<sup>22</sup>

e. L=Lihat efek-efeknya

Untuk tahapan akhir dalam pemecahan masalah orang harus mengevaluasi apakah strategi yang digunakan bisa berjalan dengan baik atau tidak baik. Jika belum maka orang-orang harus kembali ketahap awal mengenai pendefinisian pokok persoalan.<sup>23</sup>

## **B. Kedisiplinan**

### **1. Pengertian Kedisiplinan**

Kedisiplinan berasal dari kata “disiplin” yang berarti rajin, taat, ulet, taat, patuh, sedangkan pengertian kedisiplinan secara luas adalah: sikap dan nilai-nilai yang harus ditanamkan dan dilakukan oleh setiap individu yang mempunyai pekerjaan agar tujuan yang hendak dicapai dapat tercapai.

Disiplin berasal dari kata yang sama dengan “*dicipile*”, yakni seseorang yang belajar atau suka rela mengikuti seorang pimpinan. Orang tua dan guru merupakan pimpinan dan anak merupakan murid yang belajar dari cara mereka hidup yang berguna dan bahagia. Jadi

---

<sup>22</sup> Ibid., 335.

<sup>23</sup> Ibid.

disiplin merupakan cara masyarakat mengajar anak , perilaku yang disetujui kelompok.<sup>24</sup>

Sedangkan Amir Ahsin menjelaskan bahwa:

Disiplin dapat juga berarti latihan yaitu latihan untuk membenarkan dan menguatkan tingkah laku yang baik (penguatan positif) yang bertujuan mencapai disiplin diri sendiri (*self discipline*) dan juga dari latihan itu adalah setiap individu dapat melakukan sendiri pengontrolan dan penghargaan diri sendiri.<sup>25</sup>

Makna disiplin menurut beberapa pakar pendidikan antara lain: menurut Chaster dalam buku *Dimensi Administrasi Pendidikan*, yang dikutip oleh Sahertian mengatakan bahwa : “disiplin adalah faktor yang esensial dalam mengembangkan potensi individu dalam menciptakan kahidupan yang harmonis dan menimbulkan hasil dalam kelompok”.<sup>26</sup>

Sedangkan menurut Cece Wijaya dan A. Tabrani dalam buku *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* bahwa “ disiplin adalah sesuatu yang tertetak di dalam jiwa seseorang yang memberikan dorogan bagi orang yang bersangkutan untuk melakukan sebagaimana ditetapkan oleh norma dan peraturan yang berlaku”.<sup>27</sup>

<sup>24</sup> Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), 964.

<sup>25</sup> Amir Ahsin, *Pengelolaan Kelas dan Interaksi Belajar Mnegajar* (IKIP: Ujung Pandang, 1990), 62.

<sup>26</sup> Piet A. Sahertian, *Dimensi Administrasi Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 126.

<sup>27</sup> Cece wijaya dan A. Tabrani, *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), 18.

## 2. Tujuan Kedisiplinan

Menurut Maman Rahman, sebagaimana yang di kutip oleh ahmad sudrajat berkenaan dengan tujuan disiplin sekolah, bahwa tujuan disiplin sekolah adalah:<sup>28</sup>

- a. Memberi dukungan bagi terciptanya perilaku yang tidak menyimpang.
- b. Mendorong siswa melakukan yang baik dan benar.
- c. Membantu siswa memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungannya dan menjauhi melakukan hal-hal yang dilarang oleh sekolah.
- d. Siswa belajar hidup dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik dan bermanfaat baginya serta lingkungannya.

Menurut Charles Schaefer, sebagaimana yang dikutip oleh siti

maslukah tujuan dari penanaman disiplin adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan jangka pendek dari disiplin adalah membuat anak terlatih dan terkontrol dengan mengajarkan pada mereka bentuk-bentuk tingkah laku yang pantas atau yang masih asing bagi mereka.
- b. Tujuan jangka panjang dari disiplin adalah untuk perkembangan, pengendalian dan pengarahan diri sendiri yaitu dalam hal anak-anak dapat mengarahkan dirinya sendiri tanpa pengaruh dan pengendalian dari luar.<sup>29</sup>

Adapun dalam bukunya *Perkembangan Anak Jilid 2*, Hurlock berpendapat bahwasanya tujuan seluruh disiplin ialah membentuk perilaku sedemikian rupa hingga ia akan sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan kelompok budaya, tempat individu itu diidentifikasi. Karena tidak ada pola budaya tunggal, tidak ada pula satu falsafah pendidikan anak yang meyeluruh untuk

<sup>28</sup> Ahmad Sudrajat, "Disiplin Siswa di Sekolah", *Tentang Pendidikan*, <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/04/04/di-disiplin-siswa-di-sekolah/>, 4 April 2008, diakses tanggal 22 Mei 2012.

<sup>29</sup> Siti Maslukah "Pengaruh Reward dan Punishmen Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII di UPTD SMP Negeri I Ngadiluwih Kediri Tahun Ajaran 2009/2010" *Skripsi*, STAIN Kediri, 2010.

mempengaruhi cara menanamkan disiplin. Jadi metode spesifik yang digunakan didalam kelompok budaya sangat beragam, walaupun semuanya mempunyai tujuan yang sama, yaitu mengajari anak bagaimana berperilaku dengan cara yang sesuai dengan standar kelompok sosial, tempat mereka diidentifikasi.<sup>30</sup>

## C. Organisasi

### 1. Pengertian Organisasi

Menurut Robbins, organisasi adalah satuan sosial yang terkoordinasi secara sadar, terdiri dari dua orang atau lebih yang berfungsi atas dasar yang relatif kontinu untuk mencapai suatu tujuan bersama). Organisasi adalah suatu system yang terdiri dari pola aktivitas kerjasama yang dilakukan secara teratur dan berulang-ulang oleh sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan.<sup>31</sup>

### 2. Fungsi Organisasi

Organisasi memiliki berbagai fungsi, antara lain:

- a. Menetapkan bidang-bidang kerja, metode dan alat yang dibutuhkan, serta personal yang dibutuhkan.
- b. Membina hubungan antara personal yang terlibat, tanggung jawab, wewenang, hak dan kewajiban mereka sehingga mempercepat tercapainya organisasi.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1978), Jilid 2, 82.

<sup>31</sup> Sopiah, *Perilaku Organisasional* (Yogyakarta: Andi Offset, 2008), 2.

<sup>32</sup> Mulyono. *Manajemen dan Administrasi Organisasi Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz mendia, 2008), 75.

### 3. Aspek- Aspek Organisasi

Organisasi dapat dilihat dari dua aspek. Pertama, aspek struktur organisasi. Aspek ini meliputi:

- a) Pengelompokan secara formal.
- b) Bagan Organisasi.

Kedua, aspek proses perilaku. Setelah struktur organisasi diisi dengan manusia/orang, maka terjadilah proses perilaku. Proses perilaku adalah aktivitas kehidupan dalam struktur organisasi, antara lain meliputi:<sup>33</sup>

- a) Komunikasi.
- b) Pembuatan keputusan.
- c) Motivasi.
- d) Kepemimpinan.

### 4. Bentuk-bentuk Organisasi<sup>34</sup>

- a) Organisasi Politik.
- b) Organisasi Sosial.
- c) Organisasi Mahasiswa.
- d) Organisasi Sekolah.
- e) Organisasi Olahraga.

---

<sup>33</sup> Ibid.,73.

<sup>34</sup> "Organisasi", *Wikipedia*, [http://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi#cite\\_note-Keith\\_Davis-0](http://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi#cite_note-Keith_Davis-0), 1 Mei 2012, diakses tanggal 5 Maret 2012.

#### D. Perbedaan *Problem Solving* Kedisiplinan antara Siswa Aktif Organisasi dan Siswa Non Aktif Organisasi

Masalah atau *problem* merupakan bagian dari kehidupan manusia. Hampir setiap hari orang dihadapkan kepada permasalahan, yang mana permasalahan tersebut harus dicari jalan keluarnya. Agar dapat diperoleh suatu jalan keluar atau pemecahan masalah yang benar, seseorang harus terlebih dahulu memahami dan mengenali gambaran pokok persoalan secara jelas. Lama waktu yang dibutuhkan untuk mengerti permasalahan berbeda-beda bagi setiap orang. Jika jalan keluar atau pemecahan masalah tersebut benar, maka permasalahan akan cepat terselesaikan, namun jika tidak permasalahan tersebut semakin rumit dan semakin kompleks sehingga semakin sulit terselesaikan. Masalah merupakan kesenjangan antara situasi sekarang dengan situasi yang akan datang atau keadaan yang diinginkan.

Menurut Santrock, pemecahan masalah (*problem solving*) diartikan sebagai suatu usaha untuk menemukan cara yang tepat untuk mencapai suatu tujuan dimana tujuan tersebut merupakan pencegahan terhadap hambatan atau masalah yang terjadi.<sup>35</sup> Dalam memecahkan masalah, pengalaman individu juga sangat berpengaruh, yang mana permasalahan tersebut akan cepat terselesaikan jika individu tersebut mempunyai banyak pengalaman dalam pemecahan masalah.

---

<sup>35</sup> John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, 337.

Untuk memperkaya pengalaman dalam *problem solving* salah satunya dengan ikut serta pada sebuah organisasi. Organisasi pada dasarnya adalah tempat atau wadah dimana orang-orang berkumpul, menuangkan pemikiran serta bekerjasama secara rasional dan sistematis, terencana, terorganisir, dipimpin dan terkendali, dalam memanfaatkan sumber daya sarana-parasarana, data, dan lain sebagainya yang digunakan secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan organisasi. Salah satu organisasi di antaranya adalah organisasi sekolah yang mana dalam sebuah organisasi sekolah tidak jarang ditimpa berbagai permasalahan dan siswa yang mengikuti organisasi ini dituntut untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang terjadi, sehingga secara tidak langsung siswa yang mengikuti organisasi mendapat pengalaman *problem solving* dari organisasi yang diikuti. Hal ini berbeda pada siswa-siswa tersebut tidak mengikuti organisasi, maka pengalaman yang didapat siswa aktif organisasi tidak didapatkan oleh siswa non aktif organisasi.

Selain pengalaman *problem solving*, siswa aktif organisasi di sini juga dilatih untuk selalu disiplin, dan kedisiplinannya diorganisasi mungkin akan lebih menjadikan siswa disiplin dalam mentaati tata tertib sekolah. Siswa non aktif organisasi, karena siswa tersebut tidak aktif organisasi, sehingga latihan kedisiplinan yang mereka dapatkan juga kurang. Maka pengalaman yang didapat siswa aktif organisasi dan non organisasi akan mempengaruhi cara kedisiplinan mereka disekolah.