

# Metode Efektif Pemecahan Masalah



# Tujuan Pembelajaran



Mengembangkan sikap analitik dan inovatif



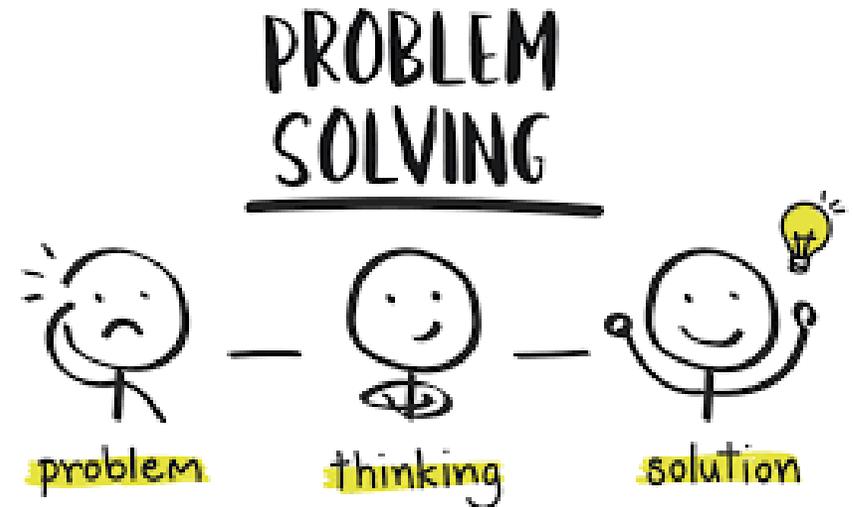
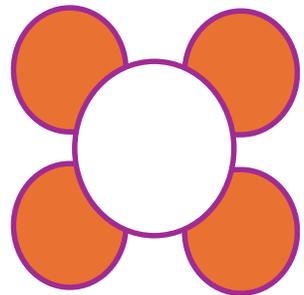
Mengidentifikasi akar masalah dan metode efektif penyelesaian masalah



Belajar menerapkan pohon masalah dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi

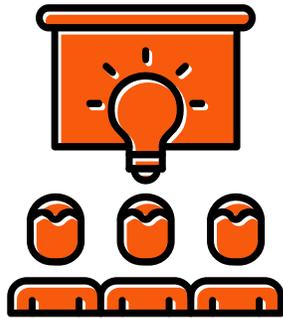
# Apa itu Pemecahan Masalah?

"Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan mencari solusi atas hambatan untuk mencapai tujuan."



# Metode Pemecahan Masalah

Metode Brainstorming



Identifikasi Akar Masalah



Metode Pohon Masalah





# Metode *Brainstorming*

"Teknik kelompok untuk menghasilkan ide-ide tanpa kritik terlebih dahulu."



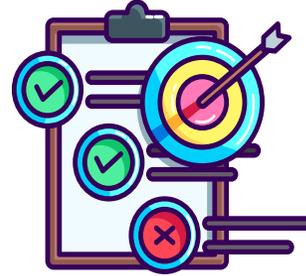
# Langkah-Langkah *Brainstorming*



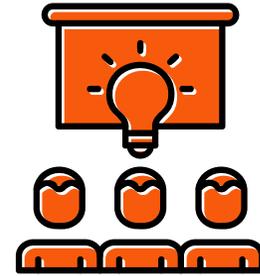
1. Bentuk kelompok



2. Tetapkan aturan dasar



3. Tentukan tujuan dan fokus



4. Mulai sesi brainstorming



5. Perintahkan peserta berpikir bebas



6. Satu orang memfasilitasi



7. Catat semua ide

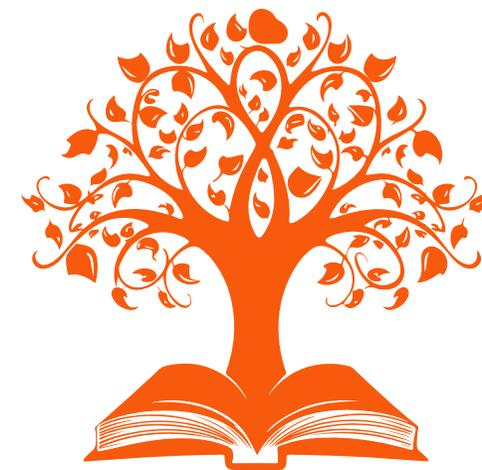


8. Evaluasi ide



# Metode Pohon Masalah

"Suatu teknik untuk mencari sebab akibat dari suatu masalah."



# Manfaat Analisis Pohon Masalah

1. Merumuskan masalah utama



2. Menganalisis penyebab masalah secara rinci



3. Menganalisis dampak masalah



4. Mencari solusi efektif



**Contoh:**  
**\*Masalah utama (Batang) :**  
"Meningkatnya tingkat masalah mental/kesehatan jiwa di kalangan pemuda"  
**\*Penyebab (Akar)**



# Faktor Sosial dan Lingkungan



1. Tekanan sosial media  
(perbandingan sosial,  
*cyberbullying*)



2. Isolasi sosial dan  
kurangnya dukungan  
dari teman sebaya

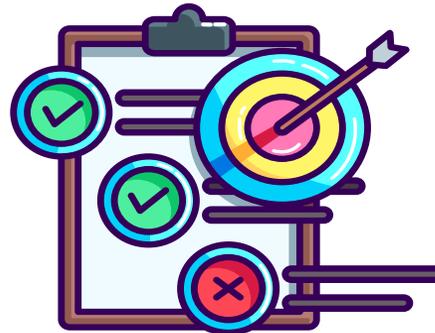


3. Stigma terhadap  
masalah mental yang  
menghambat pencarian  
bantuan

# Faktor Akademik dan Karir



1. Tekanan akademik yang tinggi (tuntutan nilai)



2. Ketidakpastian karir dan masa depan.



3. Kurangnya keseimbangan antara kehidupan akademik dan pribadi

# Faktor Keluarga



1. Hubungan keluarga yang tidak harmonis

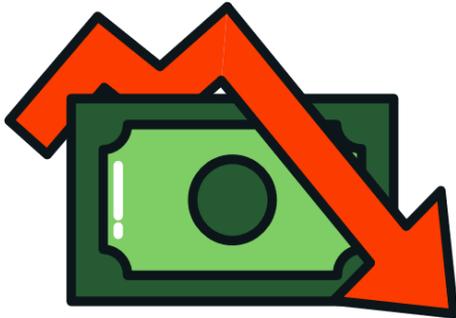


2. Kurangnya komunikasi terbuka tentang kesehatan mental



3. Ekspetasi tinggi dari keluarga yang tidak realistis

# Faktor Ekonomi



1. Kesulitan finansial  
(biaya hidup,  
pendidikan,  
pengangguran)



2. Ketidakmampuan  
mengakses layanan  
kesehatan



3. diskriminasi dalam  
mencari pekerjaan  
atau mendapatkan  
akses ke pendidikan

# Faktor Teknologi



1. Kecanduan gadget dan media sosial



2. Paparan konten negatif atau tidak sesuai usia di internet



3. Kurangnya literasi digital dan pengelolaan waktu screen time



# Faktor Internal (Psikologis)



1. Kurangnya keterampilan mengelola stres dan emosi



2. Rendahnya *self-esteem* dan kepercayaan diri



3. Trauma masa kecil atau pengalaman buruk yang tidak tertangani

# Dampak (Daun)



- Penurunan performa akademik dan produktivitas.
- Gangguan hubungan interpersonal (keluarga, teman, dan pasangan).
- Peningkatan risiko bunuh diri atau perilaku self-harm.
- Menurunnya kualitas hidup dan kebahagiaan secara umum



# Tahapan Pemecahan Masalah (Polya, 1973)



Memahami Masalah

Menyusun Perencanaan



Melakukan Pemecahan

Evaluasi Hasil



**World Vision**

INDONESIA

Wahana Visi Indonesia bermitra dengan World Vision yang mendukung KOICA PMC Project yang bertujuan untuk meningkatkan Rehabilitasi Sosial bagi Remaja Rentan di Indonesia yang di inisiasi oleh Korea Institute for Development Strategy (KDS), ReBach Internasional dan World Vision Korea dan didanai oleh Korea Cooperation Agency (KOICA)

**KOICA**  
Korea International  
Cooperation Agency

**KDS** Korea Institute for  
Development Strategy

**RE:BACH**  
international

**World Vision**



Wahana Visi Indonesia

[www.wahanavisi.org](http://www.wahanavisi.org)



@wahanavisi\_id