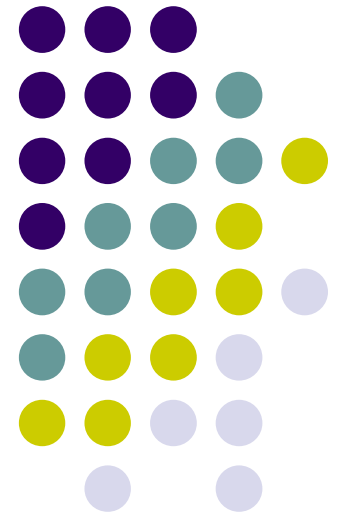
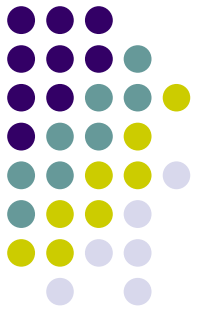


PRINSIP, PROSEDUR, DAN TEKNIK PEMECAHAN MASALAH

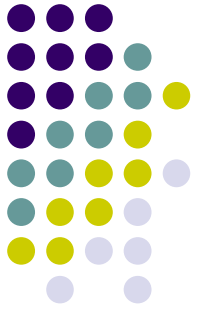


DEFINITION PROBLEM



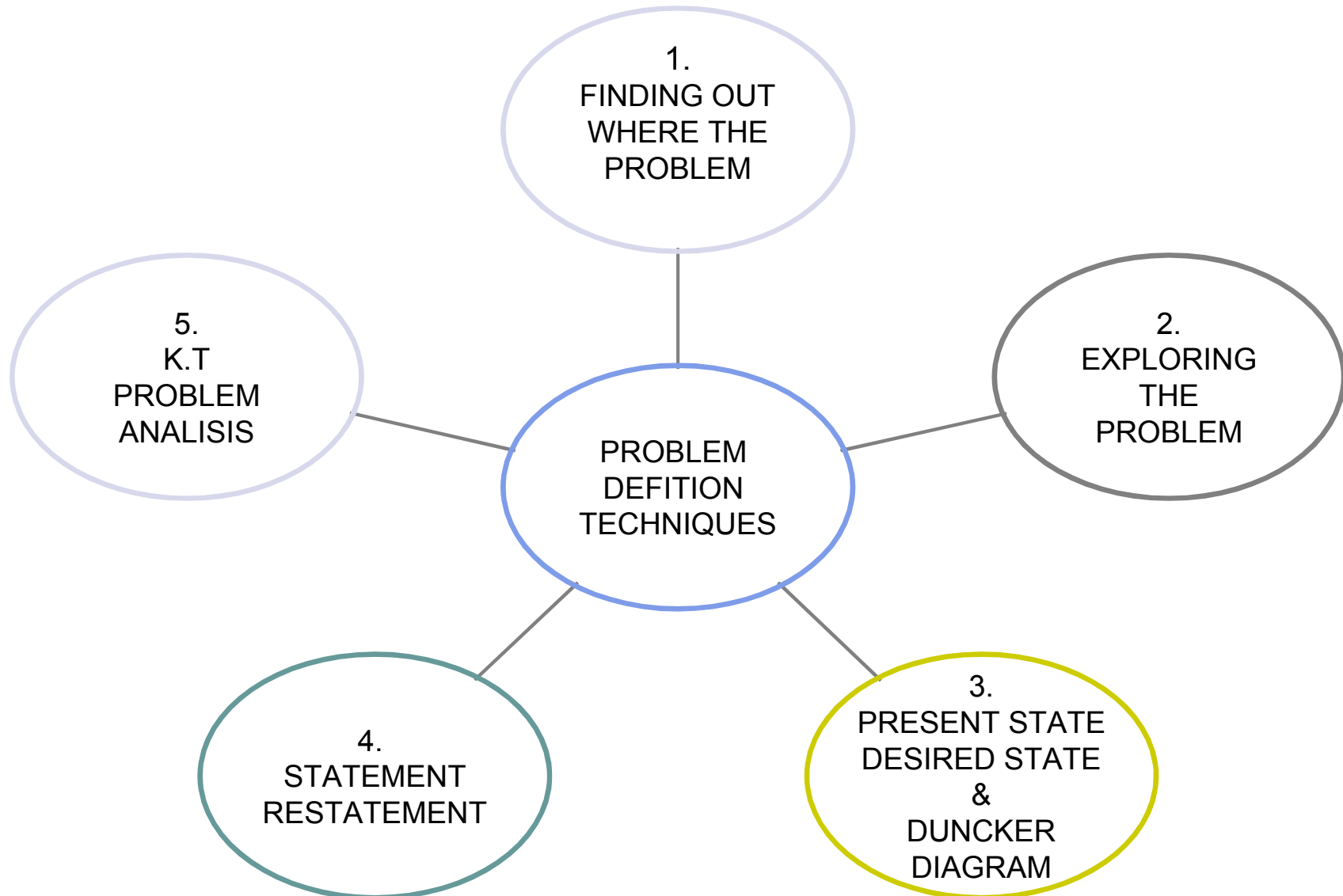
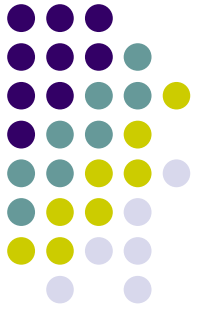
1. STATE OF DIFFICULTY THAT NEEDS TO BE RESOLVED
2. TROUBLE, SOURCE OF DIFFICULTY
3. QUESTION RAISED FOR CONSIDERATION OR SOLUTION
4. A DISCREAPANCY BETWEEN EXISTING AND DESIRED STATE OF AFFAIRS
5. DEVIATION FROM A SPECIFIC STANDARD

4 LANGKAH UNTUK MENGGALI INFORMASI TENTANG MASALAH

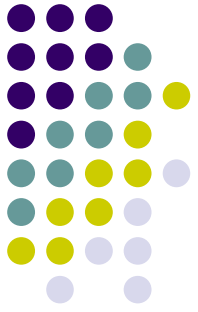


- KUMPULKAN DAN ANALISIS DATA DAN INFORMASI
- BICARAKAN DENGAN ORANG YANG KOMPETEN TENTANG MASALAH ITU
- BILA SEMUANYA MEMUNGKINKAN, LIHATLAH MASALAH DARI SUMBER ASLINYA
- KONFIRMASIKAN SEMUA TEMUAN

TEKNIK MENDEFINISIKAN MASALAH

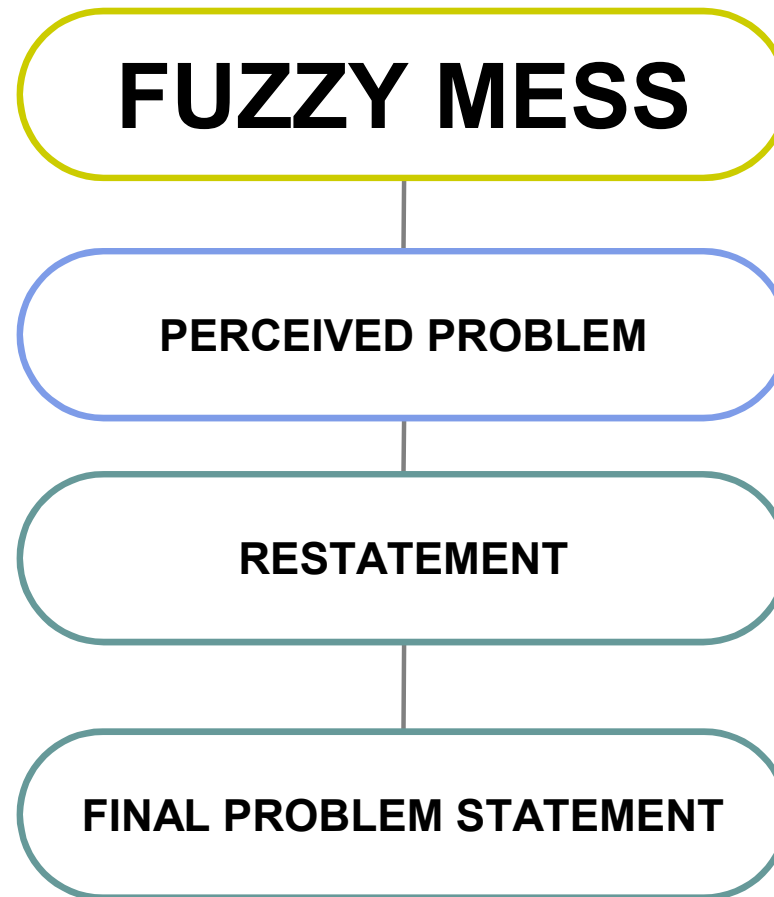
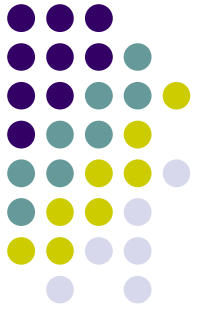


5 LANGKAH MENDEFINISIKAN MASALAH

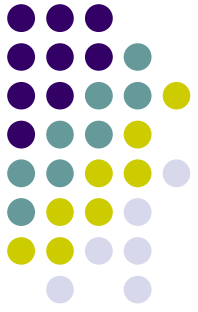


1. MANEMUKAN DARI MANA MASALAH BERASAL
2. MENJELAJAH MASALAH
3. KEADAAN SEKARANG DAN YANG DIINGINKAN
4. RUMUSKAN, RUMUSKAN ULANG MASALAH
5. ANALISIS MASALAH

RUMUSKAN DAN RUMUSKAN ULANG MASALAH (STATEMENT – RESTATEMENT)



TEKNIK LAIN YANG BISA DIGUNAKAN UNTUK MENGANALISIS MASALAH



- GAP ANALYSIS

(ANALISIS KESENJANGAN)

- COMPARATIVE ANALYSIS

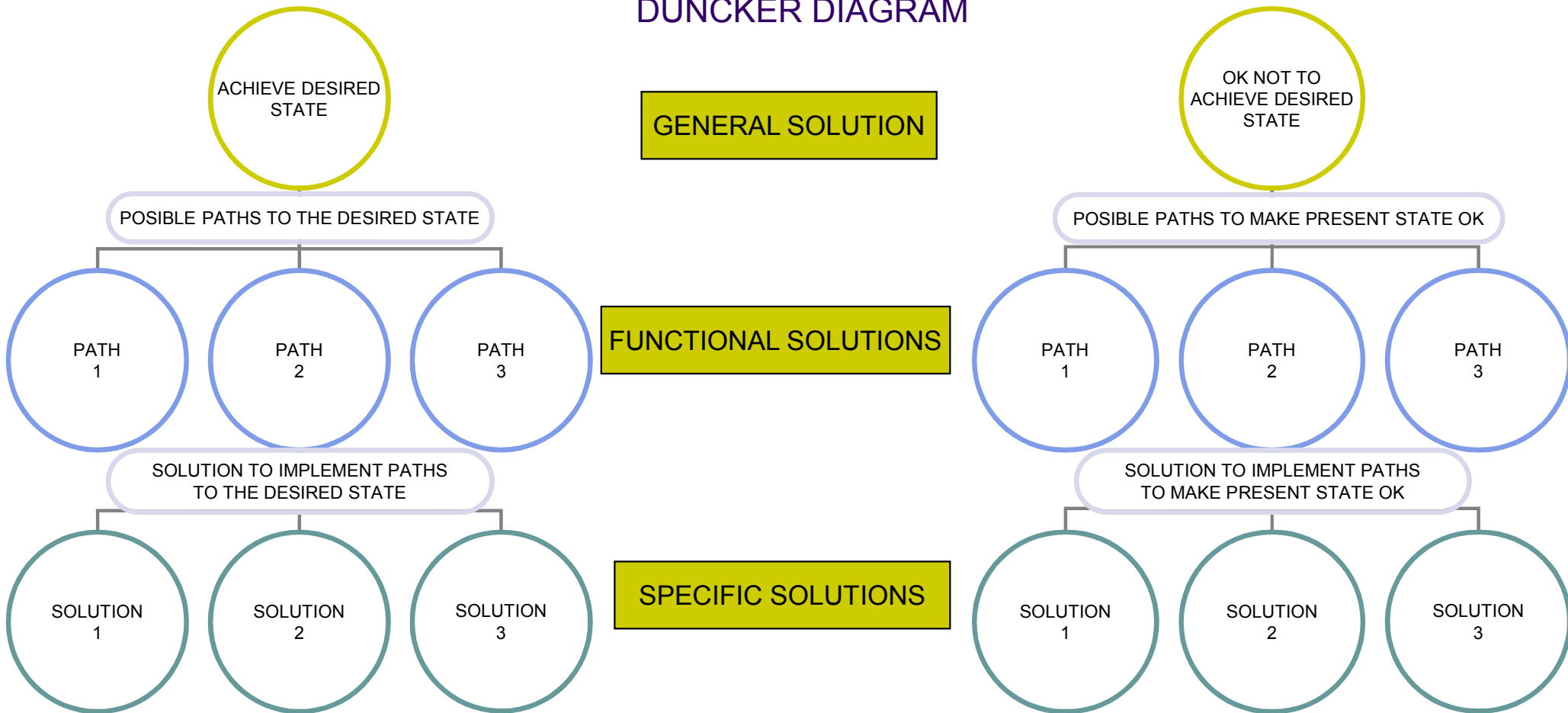
(ANALISIS PERBANDINGAN)

- DISCREPANCY ANALYSIS

(ANALISIS KETIMPANGAN)

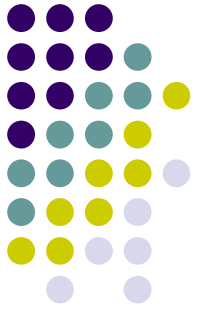
3 TINGKATAN SOLUSI MASALAH DARI DUNKER

DUNKER DIAGRAM



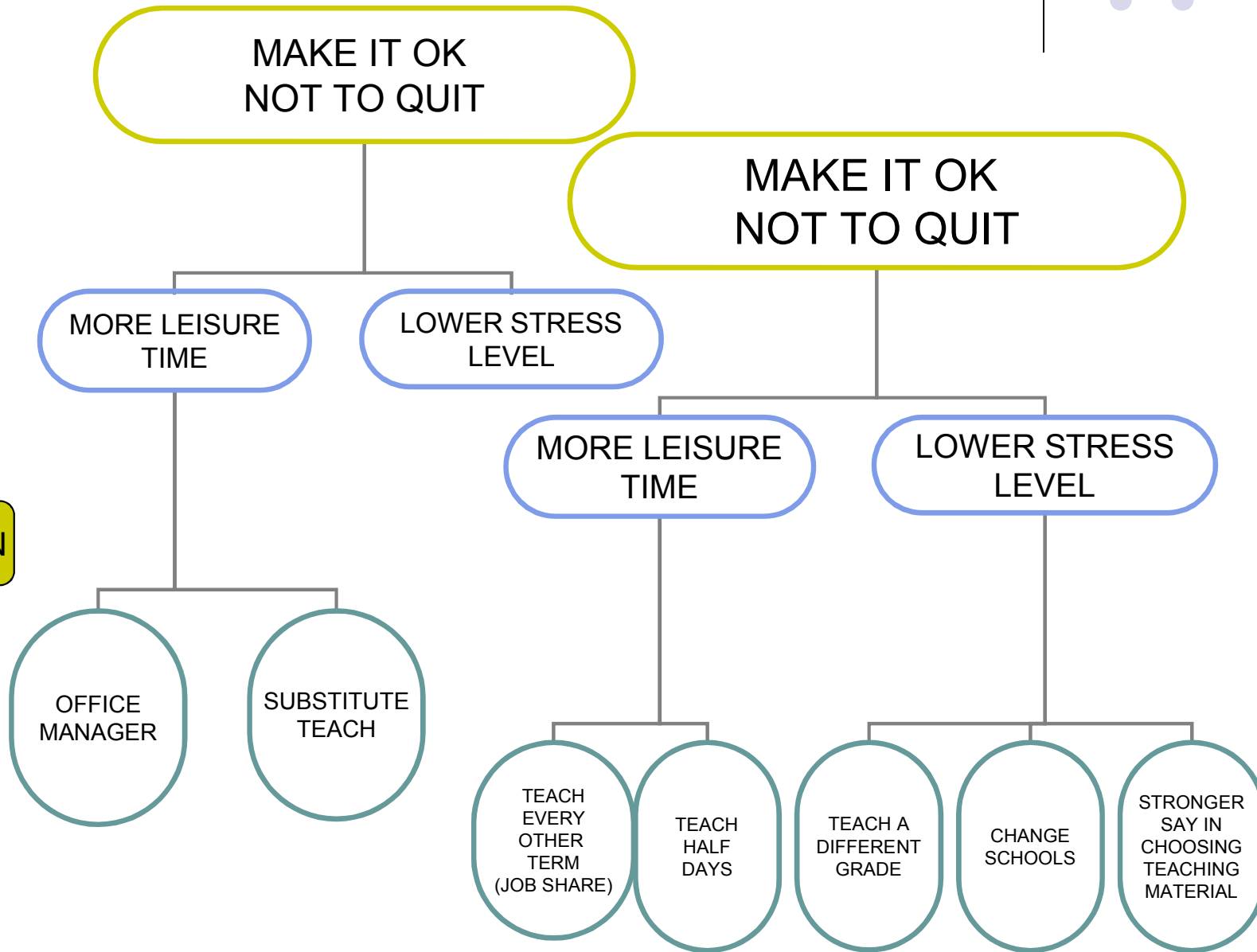
- FUNCTIONAL SOLUTIONS – WHAT TO DO
- SPECIFIC SOLUTION – HOW TO DO

CONTOH MASALAH DAN SOLUSI PEMECAHAN DALAM PENDIDIKAN

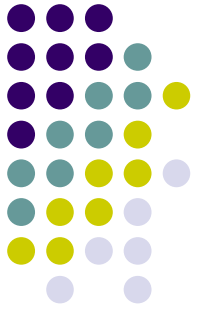


TEACHING IS BECOMING INCREASINGLY MORE DIFFICULT

- PROBLEM
- GENERAL SOLUTION
- FUNCTIONAL SOLUTION
- SPECIFIC SOLUTIONS

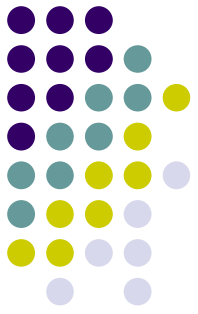


CONTOH KASUS -1



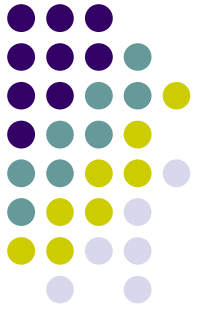
- SUATU DESA DENGAN PENDUDUK 3.000 JIWA MEMILIKI 15% PENDUDUKNYA ATAU 450 ORANG ADALAH ANAK USIA SD.
- PERNYATAAN:
 1. DESA X BERPENDUDUK 3.000 JIWA, DIANTARANYA 450 ANAK USIA SD. BUKANLAH MASALAH, MELAINKAN FAKTA YANG DIUNGKAPKAN DENGAN DATA: (1) DESA X, (2) BERPENDUDUK 3.000 JIWA, DAN (3) DIANTARANYA 450 JIWA BERUSIA SD.
 2. DI DESA TERSEBUT HANYA ADA SATU SD DENGAN 6 LOKASI KELAS YANG DAPAT MENAMPUNG 6 X 40 ANAK = 240 SISWA INI JUGA BUKAN MASALAH
- KALAU YANG PERTAMA DIHUBUNGKAN DENGAN YANG KEDUA, TIMBUL ATAU DIKETEMUKAN FAKTA KETIGA, YAITU: MURID YANG DAPAT DITAMPUNG ADALAH 240, SEDANGKAN ANAK USIA SEKOLAH ADA 450 ANAK, SEMENTARA SD YANG DEKAT TIDAK ADA LAGI, ITU BERARTI $450 - 240 = 210$ ANGKA TIDAK DAPAT TERTAMPUNG DI SEKOLAH. DATA INILAH YANG MENGANDUNG MASALAH. SUATU PERTANYAAN YANG MENGANDUNG MASALAH DAN MASALAH YANG BERSANGKUTAN HENDAK DIHADAPI.

SELAIN DENGAN METODA SEPERTI YANG SEBELUMNYA, IDENTIFIKASI DENGAN METODE PERBANDINGAN (COMPARATIVE). CONTOH BERIKUTI:



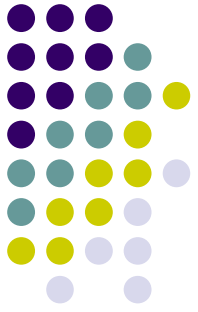
- KALAU DI TAHUN 2005 DI DAERAH X TERCATAT 32.160 SISWA KELAS 6 DIANTARANYA SEBANYAK 25.728 LULUS UJIAN, SEDANGKAN TAHUN 2006 DARI 33.085 YANG LULUS HANYA 25.806 ORANG. SEPINTAS LALU DI DALAM KEADAAN ATAU KEJADIAN TERSEBUT TIDAK KELIHATAN SUATU MASALAH PUN, KARENA BAIK JUMLAH MURID MAUPUN YANG LULUS ADA KENAIKAN.
- DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERBANDINGAN DAPAT DILIHAT BAHWA TINGKAT KELULUSAN TAHUN 2000 ADALAH 80% (25.728 DARI 32.160 SISWA), SEDANGKAN TAHUN 2001 YANG LULUS 78%, ARTINYA ADA PENURUNAN ANGKA KELULUSAN. SELANJUTNYA DIMANAKAH MASALAH-MASALAH BERSEMBUNYI ATAU TERSEMBUNYI

SELANJUTNYA DIMANAKH MASALAH-MASALAH BERSEMBUNYI ATAU TERSEMBUNYI



1. DI DALAM KEADAAN ATAU KEJADIAN, BILA DIBANDINGKAN APA DAN BAGAIMANA YANG TIMBUL ATAU TERJADI (KENYATAAN, FAKTA) DENGAN APA DAN BAGAIMANA YANG DIKEHENDAKI OLEH YANG BERSANGKUTAN.
2. DI DALAM KEADAAN ATAU KEJADIAN, BILA DIBANDINGKAN BAGAIMANA DAHULU DAN BAGAIMANA PULA SEKARANG.
3. DI DALAM KEADAAN ATAU KEJADIAN BILA RENCANA DIBANDINGKAN DENGAN PELAKSANAANNYA.
4. DI DALAM KEADAAN ATAU KEJADIAN, BILAMANA KETENTUAN-KETENTUAN YANG SEHARUSNYA DIBANDINGKAN DENGAN KENYATAAN.
5. DI DALAM KEADAAN ATAU KEJADIAN, BILAMANA PERSEDIAAN (SUPPLY) DIBANDINGKAN DENGAN PERMINTAAN (DEMAND)
6. DI DALAM KEADAAN ATAU KEJADIAN, BILAMANA CITA-CITA DIBANDINGKAN DENGAN REALISASINYA

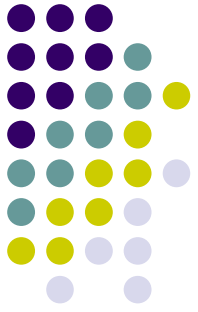
PERTIMBANGAN TENTANG SIGNIFIKANSI MASALAH



PATOKAN UMUM SEBAGAI BAHAN PERTIMBANGAN, ANTARA LAIN:

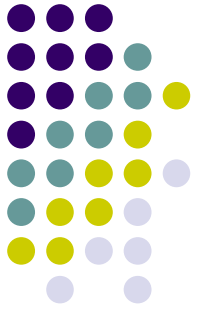
1. MASALAH YANG MENYANGKUT KEPENTINGAN MASYARAKAT.
2. MASALAH YANG MERUPAKAN KEPENTINGAN MASYARAKAT DAN YANG MENDESAK
3. MASALAH YANG MERUPAKAN SUTAU MATA RANTAI, YANG BILA TIDAK TERPECAHKAN, BANYAK MASALAH LAINYANG TERBENGKALAI.
4. MASALAH YANG BILA DIPECAHKAN BANYAK MASALAH LAIN BISA TERSELESAIKAN.
5. MASALAH YANG MENYANGKUT MASA DEPAN, KENDATIPUN TIDAK SEGERA MENDATANGKAN HASIL NYATA PADA MASA KINI, NAMUN PERINTISANNYA HARUS DIMULAI SEKARANG JUGA.

LANGKAH – LANGKAH PEMECAHAN MASALAH

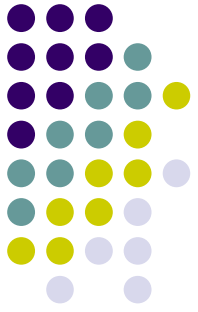


1. IDENTIFIKASI MASALAH
2. MENENTUKAN SYARAT SOLUSI DAN ALTERNATIF SOLUSI
3. MEMILIH STRATEGI PEMECAHAN DARI ALTERNATIF
4. IMPLEMENTASIKAN STRATEGI YANG DIPILIH
5. MENENTUKAN EFEKTIVITAS HASIL
6. LAKUKAN LAGI BILA PERLU

PROSES PEMECAHAN MASALAH (KAUFMAN)

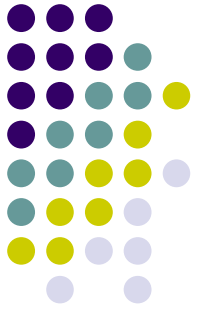


CONTOH DALAM ANALISIS KEBIJAKAN



1. PROBLEM STRUCTURING (PERUMUSAN MASALAH) SUATU PROSES YANG MENGHASILKAN INFORMASI TENTANG APA MASALAH YANG HARUS DIPECAHKAN. DILAKUKAN PADA TAHAP PENYUSUNAN AGENDA
2. FORECASTING: PROSES MENGHASILKAN INFORMASI TENTANG OUT COME KEBIJAKAN YANG DIINGINKAN. DILAKUKAN PADA TAHAP FORMULASI KEBIJAKAN
3. RECOMDATION: PROSES MENGHASILKAN INFORMASI TENTANG KEBIJAKAN YANG DIINGINKAN. DILAKUAKAN PADA TAHAP ADOPSI KEBIJAKAN
4. MONITORING: PROSES MENGHASILKAN INFORMASI TENTANG OUT COME KEBIJAKAN DIAMATI. DILAKUKAN PADA TAHAP IMPLEMENTASI KEBIJAKAN
5. EVALUATION: PROSES MENGHASILKAN INFORMASI TENTANG VALUE ATAU NILAI DARI OUT COME YANG DIOBSERVASI DAN DIHARAPKAN. DILAKUKAN PADA TAHAP PENILAIAN KEBIJAKAN.

JENIS MASALAH KEBIJAKAN

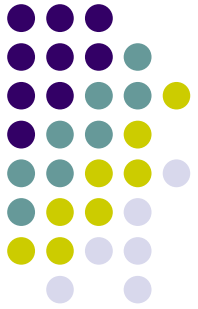


1. MASALAH YANG SEDERHANA
(WELLSTRUCTURED PROBLEM)
1. MASALAH YANG AGAK SEDERHANA
(MODERATELY STRUCTURED PROBLEM)
2. MASALAH YANG RUMIT
(ILL STRUCTURED PROBLEM)

SEMENTARA MENURUT TINGKATANNYA:

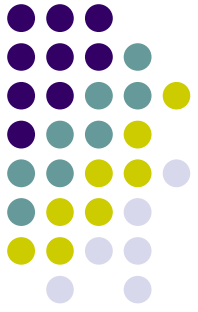
1. MASALAH STRATEGIS
2. MASALAH OPERASIONAL

PERBEDAAN DALAM STRUKTUR DARI 3 JENIS MASALAH



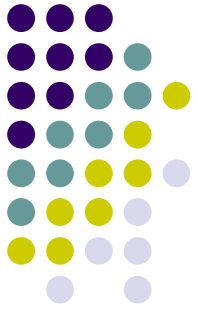
ELEMEN	STRUKTUR MASALAH		
	SEDERHANA	AGAK Sederhana	RUMIT
1. PEMBUAT KEBIJAKAN	SATU / BEBERAPA	SATU / BEBERAPA	BANYAK
2. ALTERNATIF	TERBATAS	TERBATAS	TAK TERBATAS
3. KEGUNAAN (NILAI)	KONSENSUS	KONSENSUS	KONFLIK
4. HASIL	PASTI ATAU RESIKO	TIDAK PASTI	TIDAK DIKETAHUI
5. PROBABILITAS	DAPAT DIHITUNG	TAK DAPAT DIHITUNG	TAK DAPAT DIHITUNG

TEKNIK PEMECAHAN MASALAH



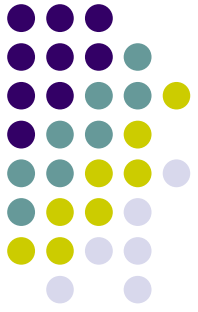
1. BRAINSTORMING (CURAH PENDAPAT)
2. TULANG IKAN (FISH BONE)
3. PDCA
4. MENGGUNAKAN AHLI (EXPERT)
5. THINK TANK
6. MEMBICARAKAN GAMBAR
7. ANALISIS SWOT
8. TRIGGER METHOD

1. BRAINSTORMING (CURAH PENDAPAT)



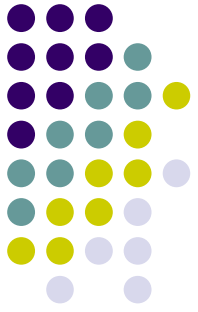
- ADALAH CARA UNTUK MEMACUPEMIKIRAN KREATIF GUNA MENGUMPULKAN IDE – IDE DARI SUATU KELOMPOK DALAM WAKTU YANG RELATIF SINGKAT. IDE DARI BRAINSTORMING DAPAT DIGUNAKAN UNTUK ANALISIS SELANJUTNYA, ANTARA LAIN, CAUSE, AND EFFECT DIAGRAM, DIAGRAM AFFINITAS DIAGRAM POHON (TREE DIAGRAM)

SELURUH STAF TERLIBAT/DIBERDAYAKAN UNTUK MENCARI CARA DALAM PERBAIKAN MUTU:

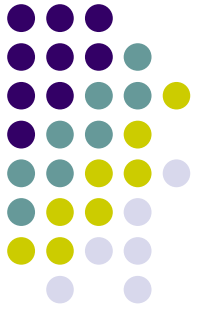


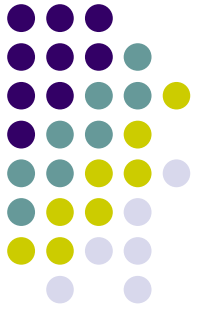
- **MASING – MASING ANGGOTA KELOMPOK TELAH SEPENDAPAT MENGENAL ISU POKOK YANG AKAN DI BAHAS**
- **HARUS MENCIPTAKAN KONDISI DIMANA MASING-MASING ANGGOTA KELOMPOK MERASA BEBAS UNTUK MEGEMUKAKAN IDENYA**
- **HINDARI SALING KRITIK ATAU TIRANI DALAM MENGEMUKAKAN IDE OLEH PARA ANGGOTA KELOMPOK**
- **UNGKAPAN IDE YANG DIKEMUKAKAN TERSEBUT PERLU DITULIS SEBAGAIMANA ASLINYA**
- **PADA AKHIR BRAISTORMING PERLU DIBUAT RANGKUMAN IDE-IDE YANG DIKEMUKAKAN UNTUK DICARI PENYELESAIAANYA**

DIAGRAM TULANG IKAN ISHIKAWA



- TEKNIK INI MEMILIKI BEBERAPA NAMA TERMASUK SEBAB-AKIBAT, TULANG IKAN ATAUDIAGRAM ISHIKAWA. NAMA TERAKHIR DIAMBIL DARI NAMA KAORU ISHIKAWA SEBAGAI ORANG PERTAMA YANG MENGGUNAKANNYA. TUJUANNYA ADALAH UNTUK MENCATAT SEMUA FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MUTU PROSES DAN KEMUDIAN MEMETAKAN SALING KETERHUBUNGAN DIANTARA MEREKA. ALAT INI DIGUNAKAN OLEH LEMBAGA ATAU TIM UNTUK MENGIDENTIFIKASI DAN MENGEKSPLOR PENYEBAB MASALAH ATAU MENCARI FAKTOR YANG DAPAT MEMBANTU PERBAIK





3. PDCA (PLAN-DO-CHECK-ACTION)

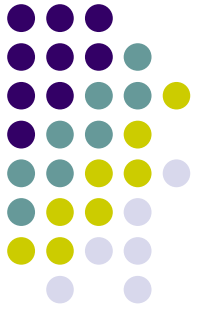
MODEL INI DIKEMBANGKAN OLEH DEMING (SIKLUS DEMING)

PLAN: MENENTUKAN AKAR PENYEBAB MASALAH KEMUDIAN MERENCANAKAN PERUBAHAN

DO, MELAKSANAKAN PERUBAHAN ATAU MENGUJI DALAM BENTUK PILOT ATAU SKALA KECIL

CHECK, PEMERIKSAAN DILAKUKAN UNTUK MELIHAT APAKAH HASIL YANG DIHARAPKAN TERCAPAI, APA YANG SALAH DAN APA HIKMAHNYA

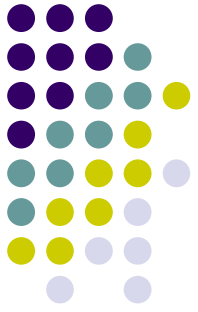
ACTION, ADOP PERUBAHAN BILA HASIL YANG DIINGINKAN TERCAPAI. BILA TIDAK TERCAPAI, MAKA ULANGI LAGI BERDASARKAN PENGETAHUAN DARI SIKLUS SEBELUMNYA



4. SIMPLEX (DARI MIN BASADUR)

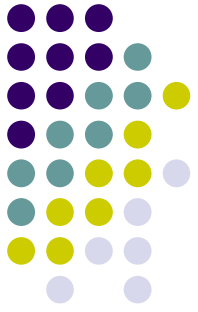
LANGKAH-LANGKAHNYA:

- 1. PROBLEM FINDING**
- 2. FACT FINDING**
- 3. PROBLEM DEFINITION**
- 4. IDEA FINDING**
- 5. SELECTION AND EVALUATION**
- 6. PLANNING**
- 7. SELL IDEA**
- 8. ACTION**



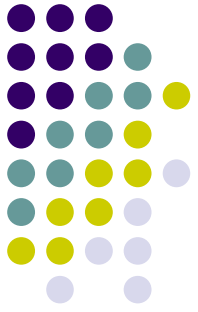
5. THINK-TANK

- THINK-TANK ADALAH DWAN PAKAR (BODY OF EXPERT) ATAU AKADEMISI YANG BERKLABORASI UNTUK MENCAPAI TUJUAN BERSAMA. MEREKA MEMBERIKAN BERBENAGAI GAGASAN ALTERNATIF, PEDOMAN DAN INFORMASI PENDUKUNG UNTUK MEMBANTU MEMBUAT SOLUSI PEMECAHAN



6. MEMBICARAKAN GAMBAR

- MODEL INI DILAKUKAN OLEH TIM DENGAN MEMPEROLEH INFORMASI DARI GAMBAR (VISUAL) SEBAGAI OBJEK PEMBICARAAN. TIM MEMBAHAS HASIL KERJANYA DAN MASING ORANG MENULISKAN GAGASANNYA, SETIAP ORANG DITANTANG UNTUK MEMBERIKAN STIMULI DAN RESPON TERHADAP FAKTA. HUMOR BISA MEWARNAI DAN MENJADI ENERGI MODEL INI.



7. ANALISIS SWOT

TEKNIK DIGUNAKAN UNTUK MENGIDENTIFIKASI KEKUATAN, KELEMAHAN, PELUANG DAN ANCAMAN

1. KEKUATAN: APAKAH KEADAAN KITA BAIK? APAKAH KEUNGGULAN KITA? DOKAJI BERDASARKAN ANALISIS KITA ATAU ORANG LAIN.
2. KELEMAHAN: APAKAH YANG TELAH KITA LAKUKAN KURANG BAIK? APAKAH DAPAT DIPERBAIKI? APA YANG BISA DIHINDARI? PERTANYAAN INI BERASAL DARI DIRI KITA ATAU DARI ORANG LAIN KARENA KITA KADANG TIDAK TAHU KELEMAHAN KITA. APAKAH PESAING KITA MELAKUKAN YANG LEBIH BAIK?
3. PELUANG: TREND APA YANG MENARIK? ADA PELUANG APA BAGI KITA?
4. ANCAMAN: HAMBATAN APA YANG KITA HADAPI? APAKAH PERUBAHAN TEKNOLOGI MENGANCAM KITA? BAGAIMANA SIKAP PESAING KITA?

PROSES PEMECAHAN MASALAH

