

**HUBUNGAN *SELF-EFFICACY* DENGAN KREATIVITAS DI MATA  
PELAJARAN PRODUKTIF PADA SISWA DI SMK NEGERI 10 MEDAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (SI) Psikologi**

Oleh

**ERISKA SORAYA RANGKUTI**

**NIM : 08.860.0131**



**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2012**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

JUDUL SKRIPSI : HUBUNGAN *SELF-EFFICACY* DENGAN  
KREATIVITAS DI MATA PELAJARAN  
PRODUKTIF PADA SISWA DI SMK NEGERI 10  
MEDAN

NAMA MAHASISWA : ERISKA SORAYA RANGKUTI

NIM : 08.860.0131

JURUSAN : PSIKOLOGI PENDIDIKAN



  
(Nini Sri Wahyuni S.Psi, Mpd)  
Pembimbing 1

  
(Azhar Azis, S.Psi, MA)  
Pembimbing II

Ketua Jurusan

Dekan

  
(Nini Sri Wahyuni S.Psi, Mpd)

  
(Prof. Dr. H. Abdul Munir M.Pd)

TANGGAL SIDANG MEJA HIJAU

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang Masalah .....	1
B.Identifikasi Masalah.....	6
C.Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E.Tujuan Penelitian .....	7
F.Manfaat Penelitian.....	7
1.Manfaat Teoritis .....	7
2.Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
<b>UNIVERSITAS MEDAN AREA Medan .....</b>	<b>8</b>

1. Jurusan Tata Busana Pada Mata Pelajaran Produktif

B. Kreativitas .....	9
1. Pengertian Kreativitas.....	9
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kreativitas .....	12
3. Aspek-aspek Kreativitas .....	14
4. Ciri-ciri Kreativitas.....	17
5. Tes Kreativitas Figural .....	18
C. Self-efficacy.....	19
1. Pengertian Self-efficacy .....	20
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Self-efficacy .....	20
3. Aspek-Aspek Self-efficacy .....	22
4. Strategi Meningkatkan Self-efficacy .....	24
5. Klasifikasi Self-efficacy.....	25
D. Hubungan antara Self-efficacy dengan Kreativitas.....	27
E. Kerangka konseptual .....	28
F. Hipotesis.....	29

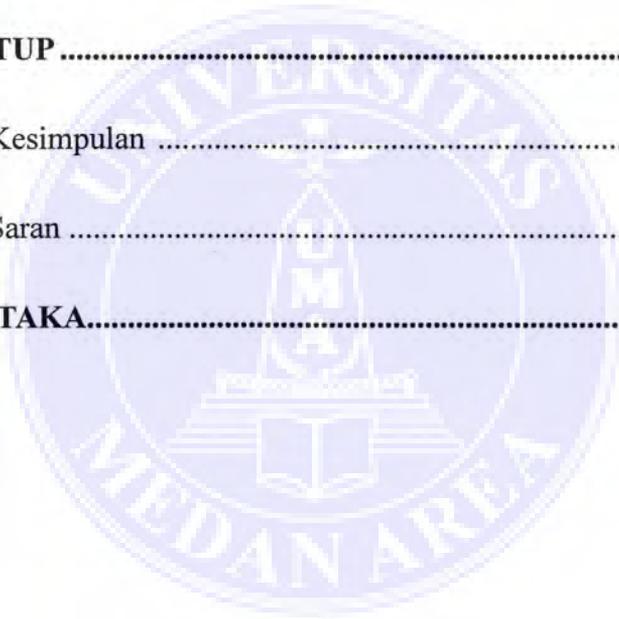
**BAB III. METODE PENELITIAN .....** **30**

A. Tipe Penelitian.....	30
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	30
C. Defenisi Operasional.....	31
1. Kreatifitas.....	31
2. Self-efficacy .....	31

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

D. Pengambilan Sampel .....	32
E. Teknik Pengumpulan data.....	33
a. Tes Kreatifitas .....	33
b. Skala self-efficacy.....	36
Validitas alat ukur .....	37
Reliabilitas Alat Ukur .....	38
F. Metode Analisis Data.....	39
<b>BAB IV. Hasil Penelitian Dan Pembahasan .....</b>	<b>40</b>
A. Orientasi Kanchah dan Persiapan Penelitian.....	40
1. Orientasi Kanchah .....	40
a. SMKN 10 Medan .....	40
2. Persiapan Penelitian.....	41
a. Persiapan Administrasi .....	41
b. Persiapan Alat ukur Penelitian.....	41
B. Pelaksanaan Penelitian.....	44
1. Hasil Alat Ukur Penelitian.....	45
A. Validitas dan Reliabilitas Self-efficacy .....	45
B. Validitas dan Reliabilitas Kreativitas .....	47
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian .....	47
1. Uji Asumsi .....	47
a. Uji Normalitas Sebaran .....	47
b. Uji Linearitas Hubungan.....	48

2. Hasil Perhitungan Korelasi r Product Moment .....	49
3. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	50
a. Mean Hipotetik .....	50
b. Mean Empirik.....	50
c. Kriteria.....	50
D. Pembahasan .....	51
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
A. Kesimpulan .....	54
B. Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>56</b>



## BAB I PENDAHULUAN



### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga dia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Pengembangan kualitas sumber daya manusia pada dasarnya terletak dalam hal, pengembangan bakat-bakat unggul dalam berbagai bidang, dan pemupukan pengembangan kreativitas yang dimiliki setiap orang yang perlu ditemu kenali dan dirangsang sejak dini.

Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda dan karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu serta memupuk bakat tersebut, termasuk dari mereka yang berbakat istimewa atau memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa. Dulu orang biasanya mengartikan anak berbakat sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keterbakatan bukan hanya intelegensi melainkan juga kreativitas (Munandar, 1999). Kreativitas yang sangat tinggi disertai dengan rasa ingin tahu yang besar dan haus akan tantangan berfikir membuat anak berbakat gemar melakukan eksplorasi (Dias Tuti, 2006).

Salah satu upaya mewujudkan tujuan pendidikan itu terutama di tingkat SMK telah dikembangkan dan dilaksanakan pelajaran kewirausahaan sebagai mata pelajaran yang termasuk pada kurikulum nasional untuk jenjang pendidikan menengah kejuruan. Mata pelajaran ini diberikan pada SMK mengikuti program

studi masing-masing dengan komposisi teori dan praktek. Kombinasi seperti ini diharapkan agar para siswa memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan setelah dia lulus di SMK dan mencapai pekerjaan.

Dimana di SMK Negeri 10 ini terdapat jurusan Tata busana, dimana terdapat mata pelajaran Produktif hal ini mengenai bagaimana menggambar busana, wirausaha, membuat pola, menjahit, menyulam dan tenunan, dimana di dalam mata pelajaran produktif ini harus dibutuhkannya kreativitas dimana para siswa harus dapat membuat pola baju menggambar design dan dapat menciptakan model-model baju yang baru selain itu mereka dapat juga mengembangkannya menjadi sebuah usaha, oleh karena itu para siswa Tata busana di SMK negeri 10 harus lebih mengembangkan kreativitas mereka sehingga mereka akan dapat mengerjakan tugas dari sekolah dengan baik dan dapat menciptakan karya-karya yang baru dalam menjahit dan lainnya.

Terdapat beberapa karakteristik siswa pada mata pelajaran ini yaitu, pintar, kreatif, tidak pantang menyerah, mempunyai keinginan yang kuat untuk berhasil, bekerja keras bukan hanya pintar dalam mata pelajaran tetapi juga harus pintar dalam segala hal misalnya bersosialisasi dengan teman sebaya ( Sumber Guru SMKN 10).

Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, dalam bentuk suatu gagasan atau objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru Hurlock (dalam Basuki, 2010).

“Proses kreatif adalah munculnya dalam tindakan suatu produk baru yang tumbuh dari keunikan individu, dan dari pengalaman yang menekankan pada produk baru, interaksi individu dengan lingkungannya atau kebudayaannya Rogers (dalam Basuki, 2010)”

“Kreativitas adalah suatu proses upaya manusia atau bangsa untuk membangun dirinya dalam berbagai aspek kehidupannya dengan tujuan menikmati kualitas kehidupan yang semakin baik Alvian (dalam Basuki, 2010)”

“Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan membuat

kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. C. Semiawan, dkk. 1984)”.  
UNIVERSITAS MEDAN AREA

“Kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan ( fleksibelitas) dan originalitas dalam berfikir Munandar (dalam Basuki, 2010)”

Clark berdasarkan hasil berbagai penelitian tentang spesialisasi belahan otak, mengemukakan “ Kreativitas merupakan ekspresi tertinggi keterbakatan dan sifatnya terintegrasikan, yaitu sintesa dari semua fungsi dasar manusia yaitu: berfikir, merasa, menginderakan, dan intuisi (*basic functioning of thinking, feelings, sensing and intuiting*)” (Jung 1961; Clark 1986).

“Menurut Strenberg (dalam Afifa, 2007) seseorang yang kreatif adalah seseorang yang dapat berpikir secara sintesis artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menterjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya”. “Kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berfikir Munandar (dalam Basuki, 2010)”

Basuki (2010) menjelaskan, “Kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya yang dimulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, dimana seseorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri, tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku”. “Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru (Soemardjana dalam Basuki, 2010)”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal

yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya dengan menekankan

kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak.

Berkaitan dengan permasalahan kreativitas banyak pula faktor lain yang mendukung kreativitas salah satunya adalah optimisme yang memadukan antara antusiasme dan rasa percaya diri, serta memiliki kesabaran (Candra, 1994). Hal tersebut terkait juga dengan *Self-efficacy* merupakan kepercayaan yang dimiliki untuk menunjukkan suatu perilaku atau sekumpulan perilaku tertentu (Nuzulia, 2005). Pada zaman sekarang ini banyak para siswa yang tidak percaya akan dirinya sendiri yang disebut juga *self-efficacy* (keyakinan diri sendiri). Dimana hal ini berdampak buruk bagi kelangsungan proses belajar mengajar disekolah.

Penelitian di bidang pendidikan telah mengambil langkah maju dengan mengakui pentingnya *self-efficacy*, pada beberapa artikel esai terfokus apakah sekolah seharusnya membantu siswa untuk merasa lebih baik tentang dirinya sendiri. Dimana guru juga akan berpengaruh besar terhadap kualitas pembelajaran siswa, tidak hanya guru sekolah dengan *self-efficacy* yang tinggi akan memiliki ekspektasi tinggi dalam hal prestasi. Guru menganggap siswa sebagai anak didik yang mampu mencapai prestasi tinggi.” Guru menentukan standar akademik yang menantang bagi murid, dan memberi bantuan kepada mereka untuk mencapai standar ini, sekolah dengan *self-efficacy* yang rendah tidak banyak berharap para prestasi akademik siswa, gurunya tidak banyak meluangkan waktu untuk mengajar dan memonitori kemajuan akademik siswa, dan cenderung menganggap siswanya susah diajar (Brookover dkk, 1979)”

Bandura (2001) percaya bahwa” *self-efficacy* adalah faktor penting yang mempengaruhi prestasi murid”. (Stipek, 2002) “ *self-efficacy* adalah keyakinan bahwa aku bisa, ketidak berdayaan adalah bahwa aku tidak bisa”. Murid dengan *self-efficacy* tinggi setuju dengan pernyataan seperti “Saya tahu bahwa saya akan mampu menguasai materi ini”

Dimana Bandura menyatakan “keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai situasi dan memproduksi hal positif”. Dale Schunk (2001)

mengaplikasikan konsep *self-efficacy* ini pada banyak aspek dari prestasi murid. Murid dengan *self-efficacy* menghindari banyak tugas belajar, khususnya yang menantang dan sulit, sedangkan murid dengan level *self-efficacy* yang tinggi mau mengerjakan tugas-tugas seperti itu. Murid dengan level *self-efficacy* tinggi lebih mungkin untuk tekun berusaha menguasai tugas pembelajaran ketimbang murid yang berlevel rendah. Mc. Kenzre, 1999 *self-efficacy* “kepercayaan terhadap kemampuan diri untuk menyelesaikan suatu tantangan hingga sukses”.

Adanya *self-efficacy* pada siswa akan memunculkan kreativitasnya. Dimana terdapat faktor yang mendukung kreativitas salah satunya adalah optimisme yang memadukan antara antusiasme dan rasa percaya diri, serta memiliki sikap kesabaran (Candra, 1994). Hal tersebut terkait juga dengan keyakinan diri (*self-efficacy*), dimana *self-efficacy* merupakan kepercayaan yang dimiliki individu atau kemampuan atau ketidakmampuan yang dimiliki untuk menunjukkan suatu perilaku tertentu (Nuzulia, 2005). *Self-efficacy* merupakan hal yang penting dalam kreativitas, *self-efficacy* dapat menjadi pendorong kreativitas. Kreativitas sering memunculkan *output* baru yang berlawanan atau bahkan mengalahkan masa lampau, mengalahkan senioritas, mengalahkan pengalaman. *Self-efficacy* (keyakinan diri) akan memberikan kehidupan, kekuatan dan tindakan kepada kita (Zaques, 2005)

Dengan memiliki *self-efficacy*, hidup kita akan lebih terarah dan mempunyai kepastian. Impuls-impuls pemikiran kita secara pasti akan dipengaruhi oleh keyakinan kita, keyakinan tentang kebenaran diri kita sebenarnya, keyakinan tentang keinginan dan impian kita, keyakinan tentang sasaran sukses kita, termasuk keyakinan dalam berkreativitas”.

Siswa akan merasa lebih yakin dengan kemampuan dirinya jika ia diberi pujian atas apa yang dikerjakannya dan bagaimana usaha mereka dalam menghasilkan sesuatu. Untuk menjadi orang yang kreatif seseorang harus memiliki *self-efficacy* agar dapat keberanian untuk mempertahankan pendapatnya (Wicaksono, 2007)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan *Self-efficacy* dengan Kreativitas di Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Jurusan Tata Busana Di SMK NEGERI 10 Medan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Para siswa masih memiliki *self-efficacy* yang rendah.
2. Sulitnya mencapai prestasi bila tidak dibangun *self-efficacy*.
3. Siswa masih banyak yang belum dapat menumbuhkan kreativitasnya.
4. *Self-efficacy* siswa berpengaruh pada Kreativitas.

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan ruang lingkup penelitian ditetapkan agar dalam penelitian nanti terfokus pada pokok permasalahan yang ada beserta pembahasannya, sehingga diharapkan tujuan penelitian nanti tidak menyimpang dari sasarannya. Maka dari itu, peneliti membatasi penelitiannya pada bagaimana hubungan *Self-efficacy* dengan Kreativitas di mata pelajaran produktif pada siswa di SMK negeri 10 medan.

## **D. Rumusan Masalah**

Pada penelitian ini, rumusan masalahnya adalah untuk melihat ada hubungan yang signifikan antara *Self-efficacy* dengan Kreativitas di mata pelajaran produktif pada Siswa di SMK negeri 10 Medan.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *Self-efficacy* dengan Kreativitas di mata pelajaran Produktif pada siswa di SMK negeri 10 Medan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat menambah khasanah bagi pengembangan ilmu psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Sebagai masukan bagi para guru bahwa peningkatan *self-efficacy* dapat menumbuhkan kreativitas sehingga dijadikan acuan dalam proses belajar mengajar di SMK negeri 10 medan.
- b. Bagi para Siswa diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan tentang keterkaitan antara *Self-efficacy* dan Kreativitas terhadap siswa SMK
- c. Diharapkan penelitian ini bisa memberikan informasi dan sumbangan ilmu pengetahuan sebagai kajian teoritis kepada para peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis khususnya bidang psikologi pendidikan yang berkaitan dengan kreativitas dan *self-efficacy* pada siswa SMK.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Jurusan Tata Busana Di Mata Pelajaran Produktif

Pembangunan pendidikan nasional ditujukan untuk mewujudkan cita-cita kemerdekaan bangsa Indonesia khususnya dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga akan menjadi bangsa yang beradab dan dapat bersaing di dunia Internasional. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu dari jenis pendidikan formal yang ada juga turut serta dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional

Salah satu upaya mewujudkan tujuan pendidikan itu terutama di tingkat SMK telah dikembangkan dan dilaksanakan pelajaran Produktif sebagai mata pelajaran yang termasuk pada kurikulum nasional untuk jenjang pendidikan menengah kejuruan. Mata pelajaran ini diberikan pada SMK mengikuti program studi masing-masing dengan komposisi teori dan praktek. Kombinasi seperti ini diharapkan agar para siswa memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan setelah dia lulus di SMK dan mencapai pekerjaan.

SMK Negeri 10 Medan adalah sebagian dari SMK yang memiliki mata pelajaran Produktif (Sumber: SMK Negeri 10 Medan). Pentingnya menempatkan mata pelajaran Produktif pada kurikulum nasional jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan sejalan dengan pendapat Ciputra (2008) yang menyatakan bahwa pendidikan Produktif akan mampu menghasilkan dampak nasional yang besar bila kita berhasil mendidik seluruh bangku sekolah.

Dimana di SMK Negeri 10 ini terdapat jurusan Tata busana, dimana terdapat mata pelajaran Produktif hal ini mengenai bagaimana menggambar busana, wirausaha, membuat pola, menjahit, menyulam dan tenunan, dimana di dalam mata pelajaran produktif ini harus dibutuhkannya kreativitas dimana para

siswa harus dapat membuat pola baju menggambar design dan dapat menciptakan model-model baju yang baru selain itu mereka dapat juga mengembangkannya menjadi sebuah usaha, oleh karena itu para siswa Tata busana di SMK negeri 10 harus lebih mengembangkan kreativitas mereka sehingga mereka akan dapat mengerjakan tugas dari sekolah dengan baik dan dapat menciptakan karya-karya yang baru dalam menjahit dan lainnya.

Terdapat beberapa karakteristik siswa pada mata pelajaran ini yaitu, pintar, kreatif, tidak pantang menyerah, mempunyai keinginan yang kuat untuk berhasil, bekerja keras bukan hanya pintar dalam mata pelajaran tetapi juga harus pintar dalam segala hal misalnya bersosialisasi dengan teman sebaya ( Sumber Guru SMKN 10).

Mata pelajaran Produktif ini sudah diberikan pada siswa kelas I hingga ke kelas III, dimana siswa adalah murid yang mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil yang lebih optimal (Isjoni, 2009) sehingga para siswa sudah dilatih dari awal untuk mengembangkan kemampuan masing-masing siswa, oleh karena itu siswa Tata busana di SMK negeri 10 harus mengembangkan kreativitas karena merupakan aset negara.

## **B. Kreativitas**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas adalah suatu bidang yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan . Perbedaan defenisi kreativitas yang dikemukakan oleh banyak ahli merupakan defenisi yang saling melengkapi. Pengertian kreatifitas oleh Rhodes (Torrance, 1981) dapat dilihat dari empat P (*Product, Process, Press, Person*).

*Person* ditinjau dari aspek pribadi, kreatifitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya, faktor pribadi yang kreatif menurut Roger (dalam Afifa, 2007) adalah: keterbukaan kepada pengalaman, kemampuan untuk

UNIVERSITAS MEDAN AREA

memberikan penilaian secara internal sesuai dengan lokus pribadinya,

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)24/7/23

kemampuan untuk secara spontan bereksplorasi bermain dengan elemen-elemen dan konsep-konsep.

“Menurut Strenberg (dalam Afifa, 2007) seseorang yang kreatif adalah seseorang yang dapat berpikir secara sintesis artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menterjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya”

“Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan baru Hurlock (dalam Basuki, 2010)”

“Kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berfikir Munandar (dalam Basuki, 2010)”

Basuki (2010) menjelaskan, “Kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya yang dimulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, dimana seseorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri, tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku”.

“Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru Soemardjana (dalam Basuki, 2010)”. *Press* ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun eksternal dari lingkungan.

*Process*, ditinjau sebagai proses, menurut Torrance (1988) “kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai, dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasilnya”.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

“*Product*, definisi produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orosinil dan bermakna

*Press*, ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun eksternal dari lingkungan. Kreativitas dapat terwujud dengan adanya dorongan dari individu (*instrinsic*) dan lingkungan (*ekstrinsic*).

.Wallace dalam bukunya *The Art Of Thought* (dalam Afifa, 2007) menjelaskan langkah-langkah atau tahapan dalam proses kreativitas yang meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

- a. Tahap Persiapan: Seorang individu memformulasikan masalahnya dan mengumpulkan semua fakta dan data yang dibutuhkan untuk dipilah mana peluang dan tantangan dalam upaya memecahkan masalah. Walaupun terkadang sudah berkonsentrasi lama pemecahan masalah belum muncul juga.
- b. Tahap Inkubasi: Memikirkan masalah secara utuh dan komprehensif, individu berusaha mencari segala macam cara yang dimungkinkan untuk menghasilkan kreativitas. Bisa saja ide baru yang digunakan atau ide yang sudah terpendam dalam pengalaman individu tersebut. Pengalaman dapat menjadi kunci bagi kemunculan ide baru atau pemecahan masalah.
- c. Tahap Iluminasi: Kemunculan ide dan pemikiran, ide kreatif bisa saja muncul dengan sendirinya dan individu terkadang mengalami insight.
- d. Tahap Verifikasi : Pemeriksaan validitas ide dan penyempurnaannya kepada bentuk ide yang lebih tepat. Tujuannya adalah untuk menilai apakah ide pemikiran tersebut sudah tepat atau masih memerlukan perbaikan dan penyesuaian.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah: kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya dengan menekankan

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Rogers (dalam Munandar, 2009), faktor –faktor yang mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:

Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik). Menurut Roger (dalam Munandar, 2009) setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkreativitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers dalam Munandar, 2009). Hal ini juga didukung oleh pendapat Munandar (2009) yang menyatakan individu harus memiliki motivasi intrinsik untuk melakukan sesuatu atas keinginan dari dirinya sendiri, selain didukung oleh dorongan, dan pelatihan dari lingkungan.

Menurut Rogers (dalam Zulkarnain, 2002), kondisi internal (*internal press*) yang dapat mendorong seseorang untuk berkreasi diantaranya:

- a. Keterbukaan terhadap pengalaman. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpan kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut dan keterbukaan terhadap konsep secara utuh, kepercayaan, persepsi, dan hipotesis. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
- b. Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*). Pada dasarnya penilaian terhadap produk ciptaan seseorang terutama ditentukan oleh diri sendiri, bukan

karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.

- c. Kemampuan untuk bereksperimen dengan konsep-konsep  
Merupakan kemampuan untuk membentuk kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
  
- d. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Munandar (2009) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas individu. Pada lingkungan sekolah, pendidikan di setiap jenjangnya mulai dari pra sekolah hingga ke perguruan tinggi berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas individu. Pada lingkungan masyarakat, kebudayaan-kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat juga turut mempengaruhi kreatifitas individu. Rogers (dalam Munandar, 2009) menyatakan kondisi lingkungan yang dapat mengembangkan kreatifitas ditandai dengan adanya:
  - i. Keamanan psikologis  
Keamanan psikologis dapat terbentuk melalui tiga proses yang saling berhubungan, yaitu:
    - a) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
    - b) Mengusahakan suasana yang didalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam)
    - c) Memberikan pengertian secara empatik, ikut menghayati perasaan, pemikiran, tindakan individu, dan mampu melihat dari sudut pandang mereka dan menerimanya.

ii. Kebebasan psikologis

Lingkungan yang bebas secara psikologis, memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasannya. Munandar (dalam Zulkarnain, 2002) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat berupa kemampuan berpikir dan sifat kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu.

Sahlan dan Maswan (1988) menyebut faktor jenis kelamin, usia, pendidikan, pengalaman dan faktor usaha sangat mempengaruhi timbul dan berkembangnya kreativitas pada seseorang. Sedangkan Hurlock (1978) mengatakan imajinasi dan intelegensi juga sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas.

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses kreativitas seseorang, dari luar diri individu seperti hambatan sosial, organisasi dan kepemimpinan. Sedangkan dari dalam individu seperti pola pikir, paradigma, keyakinan diri (*self-efficacy*), motivasi dan kebiasaan (Agus, 2008)

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain faktor kebebasan berpikir, penilaian, kecerdasan, minat terhadap fantasi, intellegensi, pola pikir, paradigma, keyakinan diri, motivasi dan kebiasaan, hambatan sosial, organisasi dan kepemimpinan, kepribadian dan tidak kalah pentingnya adalah lingkungan keluarga dan masyarakat.

**3. Aspek-Aspek Kreativitas**

Aspek kreativitas oleh Rhodes (Torrance, 1981) ada empat P (*Pruduct, Process, Press, Person*)

a. *Person*

Ditinjau dari aspek pribadi, kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya, faktor pribadi yang kreatif menurut Roger (dalam

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Afiifa, 2007) adalah: keterbukaan kepada pengalaman, kemampuan untuk

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

memberikan penilaian secara internal sesuai dengan lokus pribadinya, kemampuan untuk secara spontan bereksplorasi bermain dengan elemen-elemen dan konsep-konsep.

“Menurut Stenberg (dalam Afifa, 2007) seseorang yang kreatif adalah seseorang yang dapat berpikir secara sintesis artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menterjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya”

“Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan baru (Hurlock dalam Basuki, 2010)”

“Kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berfikir (Munandar dalam Basuki, 2010)”

Basuki (2010) menjelaskan, “Kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya yang dimulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, dimana seseorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri, tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku”.

“Kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru Soemardjana (dalam Basuki, 2010)”.

#### b. *Press*

Ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun eksternal dari lingkungan.

Kreativitas dapat terwujud dengan adanya dorongan dari individu

UNIVERSITAS MEDAN AREA  
(*intrinsic*) dan lingkungan (*ekstrinsic*).

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area  
Access From (repository.uma.ac.id)24/7/23

c. *Process*

Ditinjau sebagai proses, menurut Torrance (1988) “kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai, dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasilnya”.

Munandar (2002) “mengemukakan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak ada beberapa cara yang dapat digunakan antara lain memberi kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif, merangsang individu untuk melibatkan diri dalam berbagai kegiatan kreatif, memberikan kebebasan kepada individu untuk mengekspresikan diri secara kreatif, menghargai kreativitas individu, meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan konstruktif yang diminati oleh individu”.

d. *Product*

Defenisi produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orosinil dan bermakna.

“Kreativitas, merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan originalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi ( mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan Munandar (dalam Basuki, 2010)”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek Kreativitas ada empat adalah *Person* keterbukaan kepada pengalaman, kemampuan untuk memberikan penilaian secara internal sesuai dengan lokus pribadinya, kemampuan untuk secara spontan bereksplorasi bermain dengan elemen-elemen dan konsep-konsep. *Press* Kreativitas dapat terwujud dengan adanya dorongan dari individu (*intrinsic*) dan lingkungan (*ekstrinsic*). *Process* merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai, dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasilnya. *Product* produk kreativitas menekankan bahwa

apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orosinil dan bermakna.

#### 4. Ciri-ciri Kreativitas

Guilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain:

- a. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- b. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantinya dengan cara berpikir baru.
- c. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- d. Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Menurut Mihaly Csikszentmihalyi ciri-ciri orang kreatif adalah:

- i. Orang-orang yang kreatif memiliki tingkat energi yang tinggi
- ii. Orang-orang kreatif pada umumnya juga cerdas
- iii. Orang-orang kreatif adalah orang yang playful
- iv. Pikiran orang-orang kreatif selalu penuh imajinasi dan fantasi

UNIVERSITAS MEDAN AREA

v. Orang-orang kreatif cenderung bersifat *introvert* dan *ekstrovert*.

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

- vi. Orang-orang yang kreatif biasanya rendah hati
- vii. Orang-orang kreatif adalah androgini
- viii. Orang-orang kreatif adalah pemberontak
- ix. Orang-orang kreatif sangat bersemangat mendalami pekerjaannya
- x. Orang-orang kreatif pada umumnya lebih terbuka terhadap hal-hal baru dan sensitif pada lingkungan.

## 5. Tes Kreativitas Figural (TKF)

Menurut Munandar, Tes Kreatifitas Figural (TKF) merupakan adaptasi dari *Circle Test* yang dibuat oleh Torrance. TKF pertama kali digunakan di Indonesia oleh Utami Munandar pada tahun 1977. Dalam hasil penelitian tersebut diperoleh norma-norma baku dari TKF untuk siswa kelas 4 sd hingga siswa kelas 3 SMA, atau mencakup usia 10 sampai dengan 18 tahun.

Kreativitas yang diukur dalam TKF memiliki pengertian sebagai kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari unsur-unsur yang diberikan yang tercermin dari kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam memberi gagasan serta kemampuan untuk mengembangkan, merinci, dan memperkaya (elaborasi) suatu gagasan. Adapun aspek-aspek yang mendasari TKF sama dengan ciri-ciri kreatifitas yang dikemukakan oleh Guilford, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi dan originalitas (dalam Munandar dkk, 1988).

Hasil analisis statistik menggunakan rumus *product moment* yang menunjukkan koefisien korelasi antara *Circles Test* dengan *figure exclusion* sebesar 0,23 ;  $p < 0,01$ . Validitas dan reliabilitas tes kreativitas figural, namun koefisien korelasi lebih rendah dibanding koefisien korelasi antara *circle test* dan *word relation* sebesar 0,45 ;  $p < 0,01$ . Dari penelitian Munandar tersebut maka tes kreativitas figural dari Torrance yang telah dimodifikasikan oleh Munandar (1999) cukup sah untuk mengungkap kreativitas anak Indonesia.

## C. *Self Efficacy*

### 1. *Pengertian Self Efficacy*

Secara umum *self-efficacy* atau keyakinan diri sendiri merupakan ekspektasi, keyakinan (harapan) tentang seberapa jauh seseorang mampu melakukan satu perilaku dalam situasi tertentu. *Self-efficacy* yang positif adalah keyakinan untuk mampu melakukan perilaku yang dimaksud, tanpa *self-efficacy* (keyakinan tertentu yang sangat situasional), orang bahkan enggan melakukan suatu perilaku. Menurut Bandura, “*self-efficacy* menentukan apakah kita akan menunjukkan perilaku tertentu, sekuat apa kita dapat bertahan saat menghadapi kesulitan atau kegagalan, dan bagaimana kesuksesan atau kegagalan dalam satu tugas tertentu mempengaruhi perilaku kita di masa depan”.

Konsep *self-efficacy* berbeda dengan konsep *lokus kontrol* karena *self-efficacy* adalah keyakinan bahwa kita mampu melakukan suatu perilaku dengan baik sementara *lokus kontrol* keyakinan kemungkinan suatu perilaku tertentu mempengaruhi hasil akhir. Bandura (2001) percaya bahwa “*self-efficacy* adalah faktor penting yang mempengaruhi prestasi murid”. (Stipek, 2002) “*self-efficacy* adalah keyakinan bahwa aku bisa, ketidak berdayaan adalah bahwa aku tidak bisa”. Murid dengan *self-efficacy* tinggi setuju dengan pernyataan seperti “Saya tahu bahwa saya akan mampu menguasai materi ini”. Dimana Bandura menyatakan “keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai situasi dan memproduksi hal positif”. Dale Schunk (2001) mengaplikasikan konsep *self-efficacy* ini pada banyak aspek dari prestasi murid. Murid dengan *self-efficacy* menghindari banyak tugas belajar, khususnya yang menantang dan sulit, sedangkan murid dengan level *self-efficacy* yang tinggi mau mengerjakan tugas-tugas seperti itu. Murid dengan level *self-efficacy* tinggi lebih mungkin untuk tekun berusaha menguasai tugas pembelajaran ketimbang murid yang berlevel rendah.

Dalam kehidupan manusia memiliki keyakinan diri itu merupakan hal yang sangat penting. Keyakinan diri mendorong seseorang untuk memahami secara mendalam atas situasi yang dapat menerangkan tentang mengapa seseorang

UNIVERSITAS MEDAN AREA.

-----  
 © Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

ada yang mengalami kegagalan dan atau yang berhasil. Dari pengalaman itu, ia akan mampu untuk mengungkapkan keyakinan diri, yang menurut Kurniawan (2004) keyakinan diri merupakan panduan untuk tindakan, yang telah dikonstruksikan dalam perjalanan pengalaman interaksi sepanjang hidup individu. Keyakinan diri yang berasal dari pengalaman tersebut yang akan digunakan untuk memprediksi perilaku orang lain dan memandu perilakunya sendiri

“Menurut Bandura *self-efficacy* adalah belief atau keyakinan seseorang bahwa ia dapat menguasai situasi dan menghasilkan (outcomes) yang positif. Cara pandang individu dalam usaha untuk memunculkan keyakinan dalam diri dapat dipengaruhi oleh kepercayaan yang ada pada diri individu. Dimana menurut Hayda (2008) keyakinan diri merupakan himpunan kepercayaan atau bagaimana kita melihat diri kita sendiri. Kepercayaan dan juga bagaimana kita melihat diri sendiri pula dipengaruhi oleh motivasi, sikap dan tingkah laku seseorang.

Bagaimana individu itu bersikap, bertingkah laku, dan memotivasi diri dapat menjadi salah satu sumber kekuatan individu dalam memunculkan keyakinan diri, sehingga dijelaskan pula oleh Wicaksono (2008) keyakinan diri adalah sebuah unsur yang bisa mengubah getaran pemikiran biasa; dari pikiran

Dari berbagai defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan bahwa dirinya mampu melakukan tugas tertentu atau dapat dimaknai dengan keyakinan dapat melakukan sesuatu dalam situasi tertentu dengan berhasil, dan merupakan keyakinan individu bahwa mereka dapat mengatasi dan menyelesaikan tugas yang mungkin membuat mereka malu atau gagal”.

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Self-efficacy*

Menurut Bandura (1997) dalam tesis yang berjudul Goal Orientation, *self-efficacy* dan prestasi belajar pada siswa peserta dan non peserta program pengajaran Intensif di sekolah oleh Retno Wulansari tahun 2001, ada beberapa faktor yang mempengaruhi *self-efficacy* yaitu:

UNIVERSITAS MEDAN AREA

a. Pengalaman keberhasilan (*mastery experience*)

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Keberhasilan yang sering didapatkan akan meningkatkan *self-efficacy* yang dimiliki seseorang sedangkan kegagalan akan menurunkan *self-efficacy*-nya. Apabila keberhasilan yang didapat seseorang lebih banyak karena faktor-faktor di luar dirinya, biasanya tidak akan membawa pengaruh terhadap peningkatan *self-efficacy*, akan tetapi, jika keberhasilan tersebut didapatkan dengan melalui hambatan yang besar dan merupakan hasil perjuangannya sendiri, maka hal itu akan membawa pengaruh pada peningkatan *self-efficacy*.

b. Pengalaman orang lain (*vicarious experiences*)

Pengalaman keberhasilan orang lain yang memiliki kemiripan dengan individu dalam mengerjakan suatu tugas biasanya akan meningkatkan *self-efficacy* seseorang dalam mengerjakan tugas yang sama. *Self-efficacy* tersebut dapat melalui social models yang biasanya terjadi pada diri seseorang yang kurang pengetahuan tentang kemampuan dirinya sehingga mendorong seseorang untuk melakukan modelling. Namun *self-efficacy* yang didapat tidak akan terlalu berpengaruh bila model yang diamati tidak memiliki kemiripan atau berbeda dengan model.

c. Persuasi Sosial (*Social Persuasion*)

Informasi tentang kemampuan yang disampaikan secara verbal oleh seseorang yang berpengaruh biasanya digunakan untuk meyakinkan seseorang bahwa ia cukup mampu melakukan suatu tugas.

d. Keadaan fisiologis dan emosional (*Physiological and emotional states*)

Kecemasan dan stress yang terjadi dalam diri seseorang ketika melakukan tugas sering diartikan sebagai suatu kegagalan. Pada umumnya seseorang cenderung akan mengharapkan keberhasilan dalam kondisi yang tidak diwarnai oleh ketegangan dan tidak merasakan adanya keluhan atau gangguan somatic lainnya. *Self-efficacy* biasanya ditandai oleh rendahnya tingkat stress dan kecemasan sebaliknya *self-efficacy* yang rendah ditandai oleh tingkat stress dan kecemasan yang tinggi pula.

### 3. Aspek-aspek *Self-efficacy*

Menurut Bandura (1977), aspek-aspek *self-efficacy* yang dimiliki seseorang mengacu pada tiga dimensi, yaitu:

#### a. *Magnitude*

Aspek ini berkaitan dengan kesulitan tugas, Apabila tugas yang dibebankan pada individu disusun menurut tingkat kesulitannya, maka perbedaan *self-efficacy* secara individual mungkin terbatas pada tugas-tugas yang sederhana, menengah atau tinggi. Individu akan melakukan tindakan yang dirasakan mampu untuk dilaksanakannya dan akan tugas-tugas yang diperkirakan di luar batas kemampuan yang dimilikinya.

#### b. *Strength*

Aspek ini berkaitan dengan tingkat kekuatan atau kemantapan seseorang terhadap keyakinannya, tingkat *self-efficacy* yang rendah mudah digoyangkan oleh pengalaman-pengalaman yang memperlemahnya, sedangkan orang yang memiliki *self-efficacy* yang kuat akan tekun dalam meningkatkan usahanya meskipun dijumpai pengalaman yang memperlemahnya

#### c. *Generality*

Aspek ini berhubungan dengan luas bidang tugas atau tingkah laku, beberapa pengalaman berangsur-angsur menimbulkan penguasaan terhadap pengharapan pada bidang tugas atau tingkah laku yang khusus sedangkan pengalaman yang lain membangkitkan keyakinan yang meliputi berbagai tugas.

Jadi dapat disimpulkan Aspek-aspek *self-efficacy* yaitu, *Magnitude* yaitu

dilihat dari tugas-tugas yang diberikan dimana tugas itu disusun dari yang sederhana, susah sampai tinggi, *Strength* yaitu dilihat dari kemantapan keyakinan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

seseorang dapat terpengaruh oleh pengalaman atau tidak *Generality* yaitu berhubungan dengan luas bidang tugas atau tingkah laku, beberapa pengalaman berangsur-angsur menimbulkan penguasaan terhadap pengharapan pada bidang tugas atau tingkah laku.

Hal lain diungkapkan oleh Abdullah (2003) dimana aspek-aspek dalam efikasi diri ada empat, yaitu:

- i. Keyakinan terhadap kemampuan menghadapi situasi yang tidak menentu yang mengandung unsur kekaburan, tidak dapat diprediksikan, dan penuh tekanan. Individu dengan efikasi diri yang tinggi akan mempunyai keyakinan serta kemampuan dalam menghadapi tantangan dan akan berusaha lebih keras untuk mencapai keberhasilan meskipun situasi tersebut terdapat unsur kekaburan, tidak dapat diprediksi dan penuh tekanan.
- ii. Keyakinan terhadap kemampuan menggerakkan motivasi, kemampuan kognitif dan melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil. Efikasi diri yang ada pada diri individu mampu mempengaruhi aktivitas serta usaha yang dilakukan dalam menghadapi kesulitan untuk mencapai dan menyelesaikan tugas. Individu dengan efikasi diri yang tinggi mampu menggerakkan motivasi, kemampuan kognitif dan melakukan tindakan- tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil.
- iii. Keyakinan mencapai target yang telah ditetapkan. Individu menetapkan target untuk keberhasilannya dalam melakukan setiap tugas. Individu dengan efikasi diri yang tinggi apabila gagal mencapai target, justru akan berusaha lebih giat lagi untuk meraih target dan cara belajarnya.
- iv. Keyakinan terhadap kemampuan mengatasi masalah yang muncul. Individu dengan efikasi diri yang tinggi memiliki keyakinan mampu mengatasi masalah atau kesulitan dalam bidang tugas yang ditekuninya.

#### 4. Strategi untuk meningkatkan *self-efficacy*

Untuk meningkatkan *self-efficacy* siswa, ada beberapa strategi yang dapat kita lakukan (Stipek, 1996) yaitu:

a. Ajarkan strategi spesifik

Ajari siswa strategi tertentu, seperti menyungkaris besar dan ringkasan, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk fokus pada tugas mereka.

b. Bimbing siswa dalam menentukan tujuan.

Bantu mereka membuat tujuan jangka pendek setelah mereka membuat tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek terutama membantu murid untuk menilai kemajuan mereka.

c. Pertimbangkan *mastery*

Beri imbalan pada kinerja murid, imbalan yang mengisyaratkan penghargaan penguasaan atas materi, bukan imbalan hanya karena melakukan tugas.

d. Kombinasikan strategi training dengan tujuan

Schunk dan rekannya (Schunk, 2001; Schunk and Rice, 1989; Schunk and Swartz, 1993) telah mengemukakan “ kombinasi strategi training dan penentu tujuan dapat memperkuat keahlian dan *self-efficacy* siswa, beri umpan balik pada siswa tentang bagaimana strategi belajar mereka berhubungan dengan kinerja mereka.

e. Sediakan dukungan bagi murid

Dukungan positif dapat berasal dari guru, orang tua, dan teman-teman sebaya, terkadang guru cukup berkata kepada siswa “kamu bisa melakukan itu”

f. Pastikan siswa tidak terlalu semangat dan tidak terlalu cemas

Jika murid terlalu takut dan meragukan prestasi mereka maka rasa percaya diri mereka bisa hilang.

g. Beri contoh positif dari orang dewasa dan teman

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area  
Access From (Repository.uma.ac.id)24/7/23

Karakteristik tertentu dari model atau teladan ini bisa membantu murid mengembangkan *self-efficacy* mereka, misalnya siswa yang melihat guru dan temannya mengatasi dan menguasai tantangan secara efektif sering kali akan mengadopsi perilaku dari guru dan temannya itu. Modelling sangat efektif dalam meningkatkan *self-efficacy* apabila siswa melihat teman yang sukses adalah teman yang kemampuannya sama dengan dirinya. “Salah satu cara positif yang dapat dipakai guru untuk menggunakan modelling teman sebaya untuk meningkatkan *self-efficacy* adalah menyuruh siswa mengerjakan tugas tertentu dan kemudian meminta siswa menjelaskan tugas mereka kepada anggota kelompok setelah mereka menguasai (Zimmerman and Schunk, 2001)”.

Jadi dapat disimpulkan cara untuk meningkatkan *Self-efficacy* yaitu, ajarkan strategi spesifik, bimbing siswa dalam menentukan tujuan, pertimbangkan *mastery*, kombinasikan strategi training dengan tujuan, Sediakan dukungan bagi murid, pastikan siswa tidak terlalu semangat dan tidak terlalu cemas, beri contoh positif dari orang dewasa dan teman.

## 5. Klasifikasi *Self-efficacy*

Secara garis besar, *self-efficacy* terbagi atas dua bentuk yaitu *self-efficacy* yang tinggi dan *self-efficacy* yang rendah. Dalam mengerjakan suatu tugas, individu yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi akan cenderung memilih terlibat langsung, sementara yang memiliki *self-efficacy* yang rendah cenderung menghindari tugas tersebut.

Individu yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi cenderung mengerjakan suatu tugas tertentu, sekalipun tugas-tugas tersebut merupakan tugas yang sulit, mereka tidak memandang tugas sebagai suatu ancaman yang harus mereka hindari. Selain itu, mereka mengembangkan minat intristik dan ketertarikan yang mendalam terhadap suatu aktivitas, mengembangkan tujuan, dan berkomitmen

UNIVERSITAS MEDAN AREA

----- dalam mencapai tujuan tersebut. Mereka juga meningkatkan usaha mereka dalam

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

mencegah kegagalan yang mungkin timbul. Mereka yang gagal dalam melaksanakan sesuatu, biasanya cepat mendapatkan kembali *self-efficacy* mereka setelah mengalami kegagalan tersebut (Bandura, 1997).

Individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi menganggap kegagalan sebagai kurangnya usaha yang keras, pengetahuan, dan keterampilan. Individu yang ragu akan kemampuan mereka (*self-efficacy* yang rendah) akan menjauhi tugas-tugas yang sulit karena tugas tersebut dipandang sebagai ancaman bagi mereka. Individu seperti ini memiliki aspirasi yang rendah serta komitmen yang rendah dalam mencapai tujuan yang mereka pilih atau mereka tetapkan. Ketika menghadapi tugas-tugas yang sulit, mereka sibuk memikirkan kekurangan-kekurangan diri mereka, gangguan-gangguan yang mereka hadapi, dan semua hasil yang dapat merugikan mereka.

Individu yang memiliki *self-efficacy* rendah tidak berpikir tentang bagaimana cara yang baik dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit. Saat menghadapi tugas yang sulit, mereka mengurangi usaha-usaha mereka dan cepat menyerah. Mereka juga lamban dalam membenahi ataupun mendapatkan kembali *self-efficacy* mereka ketika menghadapi kegagalan (Bandura, 1997).

Dari hal-hal diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Dapat menangani secara efektif situasi yang mereka hadapi
- b. Yakin terhadap kesuksesan dalam mengatasi rintangan
- c. Ancaman dipandang sebagai tantangan yang tidak perlu dihindari
- d. Gigih dalam berusaha
- e. Percaya pada kemampuan diri yang dimiliki
- f. Suka mencari situasi baru

Dapat diambil kesimpulan individu yang memiliki *self-efficacy* rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tidak yakin dapat menghadapi rintangan
- b. Ancaman dipandang sebagai sesuatu yang dihindari

- c. Mengurangi usaha dan cepat menyerah
- d. Ragu pada kemampuan diri yang dimiliki
- e. Tidak suka mencari situasi baru
- f. Lamban dalam membenahi atau mendapatkan kembali *self-efficacy* ketika menghadapi kegagalan
- g. Aspirasi dari komitmen pada tugas lemah

### C. Hubungan antara *self-efficacy* dengan kreativitas

*Self-efficacy* menurut Bandura adalah “keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai situasi dan memproduksi hal positif”. Dale Schunk (2001) mengaplikasikan konsep *self-efficacy* ini pada banyak aspek dari prestasi murid. Murid dengan *self-efficacy* menghindari banyak tugas belajar, khususnya yang menantang dan sulit, sedangkan murid dengan level *self-efficacy* yang tinggi mau mengerjakan tugas-tugas seperti itu. Murid dengan level *self-efficacy* tinggi lebih mungkin untuk tekun berusaha menguasai tugas pembelajaran ketimbang murid yang berlevel rendah.

Adanya *self-efficacy* pada siswa akan memunculkan kreativitasnya. Dimana terdapat faktor yang mendukung kreativitas salah satunya adalah optimisme yang memadukan antara antusiasme dan rasa percaya diri, serta memiliki sikap kesabaran (Candra, 1994). Hal tersebut terkait juga dengan keyakinan diri (*self-efficacy*), dimana *self-efficacy* merupakan kepercayaan yang dimiliki individu atau kemampuan atau ketidakmampuan yang dimiliki untuk menunjukkan suatu perilaku tertentu (Nuzulia, 2005). *Self-efficacy* merupakan hal yang penting dalam kreativitas, *self-efficacy* dapat menjadi pendorong atau justru menjadi faktor penghambat kreativitas. Kreativitas sering memunculkan *output* baru yang berlawanan atau bahkan mengalahkan masa lampau, mengalahkan senioritas, mengalahkan pengalaman. *Self-efficacy* (keyakinan diri) akan memberikan kehidupan, kekuatan dan tindakan kepada kita (Zaques, 2005)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

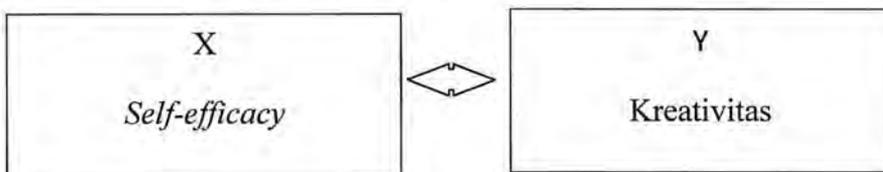
Menurut Munandar (1997) ciri-ciri individu yang kreatif adalah imajinatif, mempunyai intuisi, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu, ingin mendapat pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan berani dalam pendapat serta memiliki keyakinan diri (*self-efficacy*). Untuk menjadi orang yang kreatif seseorang harus memiliki keyakinan diri (*self-efficacy*) agar dapat keberanian mempertahankan pendapatnya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa keyakinan diri dengan kreativitas pada siswa sangat penting untuk terlaksananya dan terwujudnya tujuan pendidikan, jika memiliki keyakinan diri akan dapat mewujudkan kreativitas yang tinggi pula. Dengan kata lain siswa yang memiliki keyakinan diri yang tinggi cenderung mampu mengembangkan kreativitas dengan baik pula.

Uraian diatas menjelaskan bahwa terwujudnya kreativitas salah satunya dengan meningkatkan keyakinan diri (*self-efficacy*) pada remaja. Untuk itu pihak sekolah harus mampu keyakinan dirinya guna pengembangan kreativitasnya. Dengan demikian memberi gambaran ada hubungan *self-efficacy* dengan kreativitas pada siswa.

#### D. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono( 2000), kerangka konseptual merupakan kerangka logis yang dipakai untuk mengarahkan jalan pemikiran dari penelitian. Pengertian tersebut untuk menggambarkan suatu gejala atau fenomena terhadap suatu variabel yang diteliti dan fakta lapangan atau teori tersebut akan mempermudah pembahasan secara teratur dan terarah.



## Hipotesis

Berdasarkan latar belakang pemikiran yang dijelaskan di atas, maka akan hipotesis penelitian, yaitu: ada hubungan positif antara *Self-efficacy* dan Kreativitas di mata pelajaran Produktif pada Siswa di SMK negeri 10 n, dengan asumsi semakin tinggi *self-efficacy* semakin tinggi kreativitas atau sebaliknya semakin rendah *self-efficacy* semakin rendah pula kreativitas.



### BAB III

## METODE PENELITIAN

Pembahasan pada bagian metode penelitian ini akan menguraikan mengenai (A) Tipe penelitian, (B) Identifikasi variabel penelitian, (C) Defenisi operasional variabel penelitian, (D) Subjek penelitian. (E) Teknik pengumpulan data, (F) Analisis data.

#### A. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomene alam. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif

#### B. Identifikasi Variabel Penelitian

Pada penelitian yang berjudul hubungan antara *self-efficacy* dengan kreativitas pada remaja di SMK Negeri 10 di Medan, mempunyai dua variabel , yaitu variabel terikat yaitu Kreativitas dan variabel bebas yaitu *Self-efficacy*.



### C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Defenisi operasional variabel ini dimaksudkan agar pengukuran variabel dalam penelitian lebih terarah sesuai dengan metode pengukuran yang disiapkan.

Adapun defenisi dari variabel penelitian tersebut adalah:

#### 1. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mencipta sesuatu baik yang bersifat baru maupun yang kombinasi, berbeda, unik tergantung dari pengalaman yang diperoleh berbentuk imajinasi yang menjurus prestasi dan dapat memecahkan masalah, secara nyata untuk mempertahankan cara berpikir yang asli, kritis, serta mengembangkan sebaik mungkin untuk menciptakan hubungan antara diri individu dan lingkungannya dengan baik.

Kreativitas dalam penelitian ini menggunakan Tes Kreativitas Figural, Tes ini dapat diberikan secara individual maupun secara kelompok. Tes ini mengukur aspek-aspek yang dikemukakan oleh Munandar (1988) kelancaran, kelenturan, (fleksibilitas), originalitas, elaborasi. Waktu yang diberikan pada siswa untuk mengerjakan tes kreativitas figural adalah 10 menit. Bentuk tes ini berupa lingkaran-lingkaran dimana siswa diminta membuat macam-macam gambar dari sejumlah lingkaran yang diberikan sebagai rangsang.

#### 2. *Self-efficacy*(Keyakinan diri)

*Self-efficacy* adalah keyakinan bahwa dirinya mampu melakukan tugas tertentu atau dapta dimaknai dengna keyakinan dapat melakukan sesuatu dalam situasi tertentu dengan berhasil, dan merupakan keyakinan individu bahwa mereka dapat mengatasi dan menyelesaikan tugas yang mungkin membuat mereka malu atau gagal.

Data tentang keyakinan diri ini diperoleh dengan menggunakan skala keyakinan diri (*self -efficacy*) yang dikemukakan oleh Abdullah (Hambawany, 2007) yang mencakup aspek keyakinan terhadap kemampuan menghadapi situasi

UNIVERSITAS MEDAN AREA

yang tidak memenu

yang mengandung unsur kekaburan, tidak dapat

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

diprediksikan, dan penuh tekanan, keyakinan terhadap kemampuan menggerakkan motivasi, kemampuan kognitif dan melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil, keyakinan mencapai target yang telah ditetapkan. Individu menetapkan target untuk keberhasilannya dalam melakukan setiap tugas, keyakinan terhadap kemampuan mengatasi masalah yang muncul. Semakin tinggi skor skala keyakinan diri yang diperoleh menunjukkan semakin tinggi keyakinan diri subjek, begitu pula sebaliknya.

#### **D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel**

Populasi adalah seluruh penduduk yang dimaksud untuk diselidiki. Populasi dibatasi sebagai sejumlah atau individu yang sedikitnya mempunyai sifat yang sama. (Hadi, 2000). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang berada di Smkn 10 medan, yaitu kelas II dan III yang berjumlah 150 siswa dikarenakan siswa kelas III sedang PKL sehingga pihak sekolah hanya mengizinkan siswa kelas II yang berjumlah 62 siswa, Karena terbatasnya anggota populasi maka oleh peneliti semua anggota populasi dijadikan subjek penelitian, dengan demikian teknik penelitian yang digunakan studi populasi.

Studi populasi menurut Suryabrata (1995) adalah penelitian yang dilakukan terhadap ruang lingkup yang luas dengan subjek penelitian dan kesimpulannya berlaku bagi semua subjek penelitian tersebut. Dalam penelitian ini juga mengikuti pendapat yang menyatakan bahwa apabila subjek kurang dari 100 sebaiknya diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya apabila jumlah subjek lebih dari 100 dapat diambil 10-15% atau 20-25%. (Arikunto, 1998).

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian. (Hadi, 2000). Teknik sampling merupakan cara yang digunakan untuk mengambil sampel (Hadi, 2000). Dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan bentuk sampel dan bentuk teknik sampling apapun karena menggunakan studi populasi.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

## E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan untuk mengungkap dukungan sosial dan penyesuaian diri dalam penelitian ini diungkap dengan menggunakan skala ukur. Skala menurut Azwar (2002) dianggap menjadi alat yang tepat untuk mengumpulkan data karena berisi sejumlah pernyataan yang logis tentang pokok permasalahan dalam penelitian.

Pemilihan skala sebagai alat pengumpul data karena berisi sejumlah pernyataan yang mampu mengungkapkan unsur-unsur variabel seperti harapan, sikap, perasaan, minat dan sebagainya. Pertimbangan lain berdasar asumsi bahwa, yang mengetahui kondisi subyek penelitian adalah dirinya sendiri, dan setiap pernyataan subyek dapat dipercaya kebenarannya. Setiap pernyataan subyek terhadap pernyataan dalam skala adalah sama dengan maksud dan tujuan oleh penyusun skala.

Penelitian ini menggunakan penskalaan model Likert. Penskalaan ini merupakan model penskalaan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respons sebagai dasar penentuan nilai sikap (Azwar, 2000). Prosedur penskalaan dengan metode likert didasari oleh dua asumsi yaitu:

- a. Setiap pernyataan sikap yang disepakati sebagai pernyataan yang *favorable* (mendukung) atau yang *unfavorable* (tidak mendukung).
- b. Jawaban dari individu yang mempunyai sikap positif harus diberi bobot lebih tinggi daripada jawaban yang diberikan oleh responden yang bersikap negatif. Dalam penelitian ini menggunakan Tes pada kreativitas dan Skala pada *self-efficacy*.

### a. Tes Kreativitas

Untuk skala Kreativitas ini memakai Tes Kreativitas Figural, dimana

Menurut Munandar (1988), Tes Kreativitas Figural (TKF) merupakan adaptasi dari *Circle Test* yang dibuat oleh Torrance. TKF pertama kali digunakan di

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

esia oleh Utami Munandar pada tahun 1977. Dalam hasil penelitian tersebut oleh norma-norma baku dari TKF untuk siswa kelas 4 sd hingga siswa klas 3 atau mencakup usia 10 sampai dengan 18 tahun.

Kreativitas yang diukur dalam TKF memiliki pengertian sebagai kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari unsur-unsur yang kan yang tercermin dari kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam veri gagasan serta kemampuan untuk mengembangkan, merinci, dan berkaya (elaborasi) suatu gagasan. Adapun aspek-aspek yang mendasari TKF dengan ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford, yaitu caran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi dan originalitas (dalam ndar dkk, 1988).

Adapun alasan penggunaan metode tes dalam penelitian ini karena sudah a alat tes baku yang sudah diketahui validitas dan reliabilitasnya serta telah darisasikan. Pada penelitian ini menggunakan tes kreativitas figural, untuk ukur kreativitas subjek. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh ndar (1999), kesahihan tes kreativitas figural dapat dilihat dengan kolerasikan *figural defergent productivity measure (Torrence Circless* dengan *figural convergent thinking (word relation)* dan dengan *verbal gent thinking*.

Pada waktu itu subjek yang diteliti adalah siswa SD, SMP, SMU di a. Hasil analisis statistik menggunakan rumus *product moment* yang njukkan koefisien kolerasi antara *Circless Test* dengan *figure extclusion* ar 0,23 ;  $p < 0,01$ . Validitas dan reliabilitas tes kreativitas figural, namun ien kolerasi lebih rendah dibanding koefisien kolerasi antara *cricle test* dan *relation* sebesar 0,45 ;  $p < 0,01$ . Dari penelitian Munandar tersebut maka tes ivitas figural dari Torrance yang telah dimodifikasikan oleh Munandar ) cukup sah untuk mengungkap kreativitas anak Indonesia. Tes kreativitas l merupakan pertanyaan-pertanyaan yang harus dikerjakan.

Tes **UNIVERSITAS MEDAN AREA** pertanyaan-pertanyaan yang harus an. Tes ini dikembangkan oleh Munandar (1999) yang mempunyai materi

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

terstruktur terdiri dari 65 lingkaran dengan diameter 2 cm. Subjek membuat beberapa gambar atau objek yang berbeda-beda dengan lingkaran sebagai stimulus, lingkaran tersebut bukan sebagai *frame* tetapi merupakan bagian dari gambar. Tes tersebut disebut tes kreativitas figural yang berfungsi mengukur kemampuan membentuk berbagai asosiasi dari stimulus.

Pada tes kreativitas figural waktu sebelum diskoring dicek ulang tentang respon subjek, respon yang dipakai adalah gambar yang lingkarannya menjadi bagian sedangkan yang tidak dipakai adalah yang menggunakan lingkaran sebagai *frame* yang berarti respon tersebut tidak relevan.

Tes kreativitas figural tersebut agar dapat diukur kreativitasnya diperlukan aspek-aspek pengukur kreativitas itu, menurut Munandar (1988) aspek-aspek tersebut adalah:

- a. *Fluenci* (kelancaran), adalah kesigapan, kelancaran untuk menghasilkan gagasan, dilihat dari kuantitas atau jumlah gambar yang relevan yang dihasilkan subjek dalam waktu 10 menit, jika pengulangan berarti tidak relevan. Jadi yang diperlukan bukan kuantitas gambar.
- b. *Fleksibilitas*, adalah kemampuan untuk menggunakan bermacam pendekatan. Sedangkan pemecahan-pemecahan masalah yang unik terhadap setiap masalah harus disertai dengan adanya bukti-bukti yang baru. Skor ini diperoleh dengan menjumlahkan kategori respon yang berbeda yang diperoleh berdasarkan klasifikasi jawaban. Kategori jawaban merupakan kategori yang telah disusun oleh Munandar. Jika ada kategori baru yang tidak termasuk dalam kategori yang sudah ada maka dibuat kategori baru yang disebut x1 untuk kategori baru pertama dan x2 untuk kategori kedua dan seterusnya.
- c. *Originalitas*, adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli. Norma yang dikemukakan oleh Munandar yaitu berdasarkan tabulasi jawaban yang sudah tersedia, jawaban yang diberikan oleh 10% atau lebih subjek mendapat skor 0. Jawaban yang diberikan oleh 5 sampai 9% dari subjek mendapat skor 1. Jawaban yang diberikan oleh 2 sampai 4% dari

subjek mendapat skor 2. Jawaban yang tidak termasuk dalam daftar ini mendapat skor 3.

- d. Bonus *originalitas*, yaitu menambahkan nilai pada kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli. Poin diberikan untuk jawaban yang mengkombinasikan 2 atau lebih lingkaran. Dengan ketentuan: Menggabung 2 lingkaran mendapat 2 bonus poin, menggabung 3-5 lingkaran mendapat 5 bonus poin, menggabung 6-10 lingkaran mendapat 10 bonus poin, menggabung 11-15 lingkaran mendapat 15 bonus poin, menggabung semua lingkaran mendapat 25 bonus poin.
- e. *Elaborasi*, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, misalnya subjek menulis jeruk tanpa menambahkan apa-apa maka jawaban ini mendapat skor 0 untuk elaborasi. Tetapi jika ia menambahkan tangkai, daun dan ular pada gambar jeruk maka ia mendapatkan skor 3 untuk elaborasi. Jadi untuk setiap gagasan yang ditambahkan diberi skor 1 untuk elaborasi. Keuntungan dari tes kreativitas figural adalah mudah dalam penggunaannya, hanya memerlukan waktu 10 menit untuk mengerjakannya, dapat diberikan secara individual dan kelompok. Tes ini dapat diberikan untuk usia 10 sampai 18 tahun.

#### b. Skala *Self-efficacy*

Data tentang keyakinan diri ini diperoleh dengan menggunakan skala keyakinan diri (*self -efficacy*) yang dikemukakan oleh Abdullah (Hambawany, 2007) yang mencakup aspek keyakinan terhadap kemampuan menghadapi situasi yang tidak menentu yang mengandung unsur kekaburan, tidak dapat diprediksikan, dan penuh tekanan, keyakinan terhadap kemampuan menggerakkan motivasi, kemampuan kognitif dan melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil, keyakinan mencapai target yang telah ditetapkan. Individu menetapkan target untuk keberhasilannya dalam melakukan setiap tugas, keyakinan terhadap kemampuan mengatasi masalah yang muncul. Semakin tinggi

skor skala keyakinan diri yang diperoleh menunjukkan semakin tinggi keyakinan diri subjek, begitu pula sebaliknya. Model skala ini menggunakan model skala likert . Item-item dalam skala ini merupakan pernyataan dengan empat pilihan jawaban, yaitu SS (sangat sesuai), S (sesuai), TS (tidak sesuai), STS (sangat tidak sesuai). Skala disajikan dalam bentuk pernyataan *favorable* dan *unfavorable* skor yang diberikan bergerak dari 1 sampai 4, bobot penilaian untuk pernyataan *favorable* yaitu: SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1, sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan *unfavorable* yaitu SS = 1, S = 2, TS = 3, STS = 4.

Semakin tinggi skor yang dicapai seseorang berarti semakin tinggi *self-efficacy* yang dimilikinya. Sebaliknya, semakin rendah skor yang dicapai seseorang berarti semakin rendah *self-efficacy* yang dimilikinya.

Validitas dan reliabilitas memegang peranan yang sangat penting dalam penelitian. Sebelum alat ukur tersebut dipakai lebih dahulu harus diukur tingkat validitas setiap butir dan reliabilitas alat ukur. Validitas dan reliabilitas yang tinggi akan memberikan informasi yang baik mengenai keadaan subjek yang diteliti Azwar (1992).

## 1. Validitas

Berkaitan dengan pengujian validitas instrumen bahwa yang dimaksud dengan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Jika instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid sehingga valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisa faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen dengan rumus Pearson Product Moment sebagai berikut:

Rumus

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \{\sum x\}\{\sum y\}}{N} \div \sqrt{\left\{ \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2}{N} \right\} \left\{ \frac{\sum y^2 - (\sum y)^2}{N} \right\}}$$

**Keterangan :**

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi variabel x dengan variabel y.
- $\sum xy$  = jumlah hasil perkalian antara variabel x dengan variabel y.
- $\sum x$  = jumlah nilai setiap item.
- $\sum y$  = jumlah nilai konstan.
- $N$  = jumlah subyek penelitian.

Koefisien korelasi yang diperoleh dengan rumus angka aksar *product moment* perlu dikoreksi untuk menghindari perhitungan yang *over estimate* (kesalahan penghitungan), akibat terikutnya skor ke dalam skor total.

**2. Reliabilitas Alat Ukur**

Konsep dari reliabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauhmana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabel dapat juga dikatakan keterpercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi, dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap sekelompok subjek yang sama, diperoleh hasil yang relatif sama selama aspek dalam diri subjek yang diukur belum berubah (Azwar, 1992)

Analisis reliabilitas alat ukur yang dipakai adalah teknik Anava Hoyt (Hadi dan Pamardiningsih, 2000).

Rumus :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

$$r_{tt=1} = 1 - \frac{M_{ki}}{M_{ks}}$$

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber  
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah  
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

**Keterangan :**

- $r_{tt}$  = Indeks Reliabilitas Alat Ukur
- 1 = Bilangan Konstanta
- $M_{Ki}$  = Mean Kwadran Antar Butir
- $M_{Ks}$  = Mean Kwadran Antar Subjek

Alasan digunakannya teknik reliabilitas dari Anava Hoyt ini adalah :

- a) Jenis data kontinyu.
- b) Tingkat kesukarannya seimbang.
- c) Merupakan tes kemampuan (*power test*), bukan tes kecepatan (*speeded test*).

**F. Metode Analisis Data**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel bebas, yaitu *Self-efficacy* (X) dengan satu variabel terikat yaitu Kreativitas (Y). Cara yang digunakan dalam menganalisis data dilakukan dengan analisis statistik. Teknik statistik yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah Analisis Product Moment.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil-hasil yang telah diperoleh dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat Terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara *Self-efficacy* dengan Kreativitas pada siswa di SMKN 10 Medan dengan korelasi sebesar  $r_{xy} = 0.455$  ;  $p < 0.050$  artinya semakin tinggi *self-efficacy* pada siswa di Smkn 10, maka semakin tinggi pula kreativitas tersebut, sebaliknya semakin rendah *self-efficacy* maka semakin rendah pula kreativitasnya. Berdasarkan hasil ini maka hipotesis yang telah diajukan dinyatakan diterima.
2. Hasil analisis menunjukkan pula bahwa Kreativitas memberikan sumbangan sebesar 20.7% selebihnya masih ada faktor-faktor lain yang persentasenya lebih besar yaitu 79.3% yang mempengaruhi pembentukan variabel Kreativitas.
3. Secara umum *Self-efficacy* pada siswa tergolong tinggi karena mean empirik (93.03) lebih besar dari mean hipotetik (62.5) dan kreativitas yang dimiliki siswa juga tinggi , dimana mean empirik (70) lebih besar dari mean hipotetik (50).

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, diketahui bahwa keyakinan diri merupakan salah satu komponen yang penting bagi kreativitas. Oleh karena itu berdasarkan hal-hal di atas dan hasil penelitian ini, maka penulis dapat memberikan saran kepada:

1. Bagi Kepala Sekolah, berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa *Self-efficacy* tergolong tinggi, diharapkan dapat mempertahankan kondisi tersebut. Di sisi lain harus dapat meningkatkan kreativitas siswa yang tergolong tinggi hal ini dapat dilakukan dengan cara: menyediakan ruang gerak dan fasilitas yang lebih memadai agar seluruh siswa bisa lebih leluasa dalam berkreasi dalam menghasilkan karya sendiri, baik yang berhubungan dengan dunia pendidikan maupun karya seni. Misalnya dengan memperbanyak sarana praktikum dan lebih sering mengadakan acara-acara seminar dan pameran karya seni.
2. Bagi Siswa, diharapkan dapat mempertahankan *Self-efficacy* yang sudah tergolong tinggi, dan meningkatkan kreativitas yang sudah tergolong tinggi, dengan cara: memperluas wawasan dengan mencari lebih banyak lagi sumber-sumber referensi untuk dijadikan inspirasi dalam mengoptimalkan potensi kreativitasnya seperti mengikuti mengasah ketrampilan otaknya terutama otak kanannya, dengan cara melakukan eksperimen-eksperimen penggunaan alat atau bahan lain untuk menghasilkan karya baru baik dalam bidang seni.
3. Bagi Ilmuwan Psikologi, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai media informasi, wacana pemikiran dan kajian teoritis sebagai upaya peningkatan kreativitas pada siswa, misalnya mengadakan seminar-seminar tentang kreativitas, workshop dan pelatihan-pelatihan kreativitas secara intensif.
4. Bagi Fakultas Psikologi, diharapkan menindaklanjuti hasil penelitian untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan hubungan antara *Self-efficacy* dengan kreativitas
5. Bagi Peneliti Sejenis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan penelitian yang lebih komprehensif khususnya yang berhubungan dengan hubungan antara *Self-efficacy* dengan kreativitas sehingga memberi kontribusi yang lebih luas kepada kemajuan dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S.M. 2003. *Hubungan antara Efikasi Diri dengan Toleransi dengan Adative Selling pada Agen Asuransi Jiwa*. Journal Insight volume 1. no.2. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Wahgra Manggala Yogyakarta.
- Afifa, N.N. 2007. *Peran Seni Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa*.  
<http://media.diknas.go.id/media/document/5465.pdf>
- Ali, Mohammad. 2006, *Psikologi Remaja*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Peneliiian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, S.1998. *Penyusunan Skala Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2001. Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Sigma Alfa. 2003. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basuki, H. 2010. Pendahuluan. <http://v-class.gunadarma.ac.id/mod/resource/view.php?Id=15517>
- Candra, J. 1994. *Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkan*. Yogyakarta: kanisius
- Hadi, S. 2000. *Seri Program Statistik Versi 2000*. Yogyakarta: UGM 2000. Metode Resrarch Jilid I. Yogyakarta: ANDI 2000. Metode Resrarch Jilid II. Yogyakarta: ANDI 2000. Metode Resrarch Jilid III. Yogyakarta: ANDI 2000. Statistik 2. Yogyakarta: Andi Offset
- Hambawany, E. 2007. *Hubungan Antara Self Efficacy dan Persepsi Anak Terhadap Perhatian Orang Tua dengan Prestasi Belajar pada Penyandang Tuna Daksa*. Skripsi

UNIVERSITAS MEDAN AREA: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

Jahja, Yudrik. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Prenada Media.

Kenzre, M.C. dan Reivich. 1999. *Pengertian Self-Efficacy*. [http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2190467-Pengertian Self-Efficacy](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2190467-Pengertian-Self-Efficacy)

Maryati, Ika. (2008). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Keyakinan Diri (Self-efficacy) Dengan Kreativitas Pada Siswa Akselerasi*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, [ Online], Tersedia ([http://etd.eprints.ums.ac.id/3693/2/f100040097?.pdf&sa=U&ei=28soT\\_qoFImHrAeEopXKQ&ved=ocb4QFjAH&USG=afqjcne3JIEoN5kNkynCO6JZbb43gz.Jww](http://etd.eprints.ums.ac.id/3693/2/f100040097?.pdf&sa=U&ei=28soT_qoFImHrAeEopXKQ&ved=ocb4QFjAH&USG=afqjcne3JIEoN5kNkynCO6JZbb43gz.Jww)).

Munandar, U. 2002. *Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi*. [http://www.mainexchange.com/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_view&gid=99](http://www.mainexchange.com/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=99)

Nuzulia, s. 2005. *Peran Self-Efficacy dan Strategi Coping Terhadap Hubungan Antara Stressor Kerja dan Stres Kerja*. *Journal Psikologika* No.19 32-40.

Santrock, John W. 1979. *Psikologi Pendidikan edisi kedua* Jakarta : Prenada Media Group

Schunk, D. 2001. *Pengertian self-efficacy*. [http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2190467-pengertian self-efficacy](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2190467-pengertian-self-efficacy)

Suryabrata, S.1994. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali. 1995. *Pembimbing ke Psikodiasnokitik*. Yogyakarta: Rake Sarasin.

Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum Edisi Keempat*. Yogyakarta : Andi Offset

Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum Edisi Kelima*. Yogyakarta : Andi Offset

Zaqeus, Zuhairi, 2008. *Mengenal Kreativitas*. ([www.student.unimaas.nl/a.andono](http://www.student.unimaas.nl/a.andono))

Mengenal%20Ara%20)  
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 24/7/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)24/7/23