

**HUBUNGAN ANTARA RELIGIUSITAS DENGAN  
KREATIVITAS PADA SISWA-SISWI  
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 TANJUNG PURA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area  
Guna Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi*



Oleh :

**NOVA ASRIDA ZAIN**  
**No. Stambuk : 00. 860.0061**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2005**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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)31/5/24

## UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melalui rangkaian waktu dan perjalanan yang panjang, akhirnya skripsi ini selesai disusun. Tiada kata lain yang patut diucapkan selain mengucapkan syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis menyadari dan merasakan sepenuhnya dukungan dari berbagai pihak yang oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Mulia Siregar, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
2. Bapak Drs. H.Amiruddin Rangkuti, selaku Ketua sidang pada persidangan skripsi penulis.
3. Ibu Dra. Darmayanti, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan pengarahannya dan bimbingan serta saran yang sangat berarti bagi penulis hingga selesainya skripsi ini.
4. Ibu Suryani Hardjo, S.Psi, selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Ketua Jurusan Psikologi Perkembangan yang selalu memperhatikan perkembangan penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Sarirah S.Psi, selaku Dosen Tamu yang telah meluangkan waktunya untuk hadir pada persidangan penulis.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

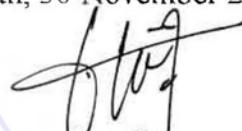
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber  
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area  
Access From (repository.uma.ac.id)31/5/24

6. Bapak Effendi Yusmar, Selaku Kepala Sekolah MAN I Tanjung Pura beserta staf pengajar dan siswa-siswi yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh staf dan pegawai Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, terima kasih banyak atas bantuannya.
8. Seluruh anggota GASI-UMA dari angkatan I-VIII (bang Fadhlán, bang Dedi, bang Nuan, Nobel, Jonson, Roy, Eta, Dini, Yuni, Lula, Evi, Lumo, Oneng) dan selamat datang untuk angkatan IX (satu untuk semua, semua untuk satu), serta semua yang tak dapatditulis satu persatu.
9. Seluruh anggota IMAMUPSI dan UKMI UMA (bang Syam, Riduan, Harry, Ani dan Sarah).
10. Buat sahabat tersayang Umi, Rini, Suri, Isah, kak Idar, kak Juli, Nurlina, Mala dan khusus buat Mami (mama Isah) terima kasih atas semangat dan bantuannya.
11. Anak-anak kost perjuangan 165 (kak Diana, Yati, Bolon, Cahya, Andri, Wita) dan seluruh anak- anak kost Mama Rifa.
12. Buat ketiga orang yang teramat spesial dan aku kagumi, kakak yang cantik Siti Marwiyah, S.Psi (ada banyak hal yang 'va dapat dari kakak), mas yang cakep Syahferi Anwar, A.mk (terima kasih atas hari-hari yang manis untuk adek, semangat!!) dan kanda yang teguh pendirian Erta MF, Lc, S.pdl (teruskan perjuanganmu, dinda bangga pada kanda), terima kasih atas kebersamaan selama ini yang diciptakan.
13. Seseorang yang setia dengan penuh kesabaran dan pengertiannya menemani melalui hari-hari : Mas Rizal Effendi, S.p (ini yang terbaik untuk kita, insyaAllah).

Semoga Allah SWT membalas segala amal kebaikan yang telah diberikan dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Medan, 30 November 2005.

  
Penulis



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Tujuan Penelitian .....	8
C. Manfaat Penelitian .....	8

### BAB II LANDASAN TEORI

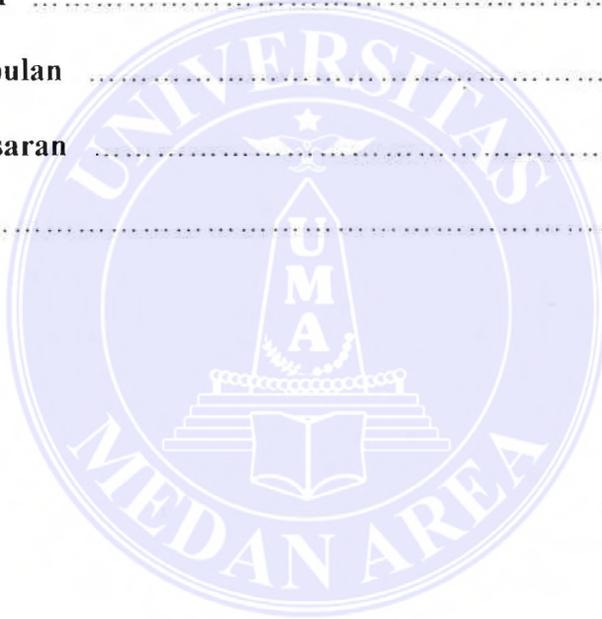
A. Kreativitas .....	10
1. Pengertian kreativitas .....	10
2. Tahap-tahap pemikiran kreatif .....	12
3. Ciri-ciri individu kreatif .....	15
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas .....	16
5. Aspek-aspek kreativitas .....	20
B. Religiusitas .....	21
1. Pengertian religiusitas .....	21
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuhnya religiusitas ...	23
3. Aspek-aspek religiusitas .....	25
C. Hubungan Antara Religiusitas Dengan Kreativitas .....	27
D. Hipotesis .....	29

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel- variabel Penelitian .....	31
B. Defenisi Operasional Variabel Penelitian .....	31

<b>C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel</b>	32
<b>D. Metode Pengumpulan Data</b>	34
1. Metode angket	34
2. Tes inteligensi	36
3. Tes kreativitas figural	37
<b>E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur</b>	38
1. Validitas alat ukur	38
2. Reliabilitas alat ukur	40
<b>F. Metode Analisis Data</b>	42
<b>BAB IV Laporan Penelitian</b>	44
<b>A. Orientasi Kancah Penelitian</b>	44
1. Orientasi kancah penelitian	44
2. Persiapan penelitian	45
a. Persiapan administrasi	45
b. Persiapan alat ukur penelitian	45
c. Uji coba alat ukur penelitian	48
<b>B. Pelaksanaan Penelitian</b>	51
<b>C. Metode Analisis Data Dan Hasil Penelitian</b>	53
1. Uji asumsi	53
a. Uji normalitas sebaran	53
b. Uji linieritas hubungan	54
c. Uji homogenitas varians	55

2. Hasil perhitungan analisis kovarians 1-jalur .....	56
3. Hasil perhitungan mean hipotetik dan mean empirik .....	58
a. Mean hipotetik .....	58
b. Mean empirik .....	58
c. Kriteria .....	59
<b>D. Pembahasan</b> .....	60
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	62
<b>A. Kesimpulan</b> .....	63
<b>B. Saran-saran</b> .....	64
<b>Daftar Pustaka</b> .....	65



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Setiap kemajuan yang diraih manusia selalu melibatkan kreativitas. Ketika manusia mendambakan produktivitas, efektivitas, efisiensi, bahkan kebahagiaan yang lebih baik dan lebih tinggi dari apa yang sebelumnya dicapai, maka kreativitas dijadikan dasar untuk mencapainya. Sebagai contoh, ketika manusia menginginkan untuk memperoleh efisiensi dalam kegiatan transportasi, maka diupayakanlah langkah-langkah kreatif, yaitu dengan menciptakan pesawat udara. Pada saat ini pesawat udara terbukti sangat efisien untuk mengantarkan manusia menyelesaikan tugas-tuganya dalam berbagai kehidupan (Nashori dan Mucharam, 2002).

Kreativitas telah menjadi bagian penting dari kehidupan. Dalam masa kini, di mana terlihat adanya persaingan yang makin ketat, kelangkaan sumber-sumber daya dan biaya tenaga kerja serta peralatan yang makin meningkat, maka segala sesuatu (tindakan) yang menyebabkan tercapainya operasi-operasi yang lebih efisien serta efektif, akan menyebabkan makin meningkatnya kemampuan suatu organisasi untuk bertahan dan mencapai keberhasilan. Kreativitas juga memungkinkan yang bersangkutan untuk mengantisipasi perubahan-perubahan. Hal tersebut menjadi makin penting sewaktu teknologi-teknologi baru, produk-produk baru, dan metode-metode kerja baru menyebabkan hal-hal yang lama menjadi usang. Seperti halnya konflik fungsional, kreatifitas paling baik berkembang dalam suasana yang dinamik

Gie (1996) menambahkan bahwa semula orang mengira kreativitas merupakan bakat alamiah seseorang yang dibawa sejak lahir, tetapi penelitian dan percobaan akhir-akhir ini menunjukkan bahwa kemampuan itu dapat tumbuh dan dilatih. Kreativitas dapat dirangsang dan dipacu dari luar dalam rangka suatu situasi permasalahan. Tantangan untuk berkompetisi atau usaha seolah-olah melakukan pertarungan melawan sesuatu pihak ataupun saingan yang banyak (misalnya dengan mengikuti sayembara atau ujian) dan berhasrat keras untuk muncul sebagai pemenang, dapat juga mendorong kreativitas yang lebih besar.

Mengingat pentingnya kreativitas dalam kehidupan manusia, maka usaha-usaha yang dilakukan manusia dalam berbagai konteksnya selalu melibatkan kreativitas. Dalam upaya menjalani dan mengisi milenium ketiga ini, kreativitas merupakan salah satu kualitas manusia yang sangat bermanfaat untuk membantu memecahkan persoalan-persoalan yang setiap saat menghadang kehidupan manusia (Nashori dan Mucharam, 2002).

Kreativitas memang penting, namun ternyata bangsa Indonesia masih menghadapi persoalan dalam masalah ini. Pakar-pakar bidang pendidikan melihat bahwa kreativitas bangsa Indonesia masih tergolong rendah. Munandar (2001) mengatakan bahwa ada kecenderungan kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal di kalangan subjek didik Indonesia. Hal ini disebabkan bahwa pendidikan di Indonesia terutama menekankan pada pemikiran *konvergen*. Murid-murid jarang dirangsang untuk melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang atau untuk memberikan alternatif-alternatif penyelesaian suatu masalah.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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] 31/5/24

Ternyata proses penghentian kreativitas telah berlangsung semenjak dini. Menurut Mulyadi (2001), kreativitas ini mengalami proses penghentian setelah seseorang mengikuti pendidikan di sekolah dasar. Ketika berada di bangku sekolah, seorang anak dilatih untuk memilih hanya satu jawaban yang benar atas suatu persoalan dalam ujian. Hal ini menjadikan potensi berfikir kreatif tidak berkembang secara optimal. Proses penghentian ini terus berlangsung hingga jenjang pendidikan mereka ada di lembaga pendidikan tinggi.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Land (1992) dalam *Break-Point and Beyond* menunjukkan fakta yang sangat dramatis. Anak berusia 5 tahun mencetak skor kreativitas sebanyak 98%, anak usia 10 tahun 32%, remaja berusia 15 tahun 10% dan orang dewasa hanya 2%. Proses hidup, terutama melalui lembaga pendidikan formal, seakan mengantarkan anak kepada satu arah yang pasti, yakni menurunnya kreativitas.

Guilford (dalam Chairunnisya, 1999) menegaskan bahwa keluhan yang paling banyak terdengar mengenai lulusan perguruan tinggi adalah bahwa meski cukup trampil dalam menerapkan pengetahuan dan teknik-teknik yang mereka peroleh, tetapi mereka tampak kurang berdaya ketika harus menghadapi masalah-masalah yang menuntut cara pemikiran yang baru dan cara pemecahan yang kreatif. Adapun penyebab kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal karena seseorang terlalu dibiasakan untuk berfikir secara tertib dan dihalangi kemungkinannya untuk merespon dan memecahkan persoalan secara bebas. Dengan berfikir secara tertib semacam ini, maka seseorang dibiasakan mengikuti pola

bersikap dan berperilaku sebagaimana pola kebiasaan yang dikembangkan oleh masyarakatnya atau lingkungannya.

Selanjutnya Nashori dan Mucharam (2002) menambahkan bahwa di Indonesia, hasil-hasil penelitian mengungkapkan bahwa lembaga-lembaga pendidikan maupun orang tua cenderung untuk mendidik siswa berfikir secara *linier* (searah) atau *konvergen* (terpusat). Subjek didik kurang didorong untuk berfikir *divergen* (menyebar, tidak searah), yang merupakan ciri-ciri kreativitas. Sebagai contoh, dalam ujian-ujian yang banyak diikuti oleh subjek didik, mereka umumnya berhadapan dengan soal-soal ujian yang jawabannya benar atau salah dan soal-soal ujian yang jawabannya salah satu di antara empat atau lima pilihan.

Mengacu pada ungkapan Nashori dan Mucharam (2002) di atas, Diana (1999) menguraikan bahwa berkenaan dengan kebiasaan berfikir tertib, agama dipandang oleh sementara orang mempunyai peranan terhadap rendahnya kreativitas di kalangan subjek didik Indonesia. Agama dipandang sangat menekankan ketaatan seseorang kepada norma-norma. Karena kebiasaan berfikir dan bertindak berdasarkan norma-norma, maka semangat atau niatan untuk berkreasi menjadi terhambat. Di sini agama dipandang tidak mengembangkan kreativitas, tetapi justru melemahkannya padahal kreativitas manusia terbentang luas terutama oleh adanya kenyataan bahwa problem-problem manusia akan terus datang dan satu-satunya jalan adalah terus memecahkannya. Kreativitas manusia didukung dan didorong oleh agama agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Agama memberikan kelapangan pada manusia untuk berkreasi dengan akal fikirannya dan dengan hati nuraninya

(qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup yang dialaminya. Dalam agama Islam dikatakan bahwa Tuhan hanya akan mengubah nasib manusia jika manusia melakukan usaha untuk memperbaikinya. Hal ini sesuai dengan firman Allah yang artinya : “Sungguh, Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sampai mereka sendiri mengubah dirinya.” (Q.S Ar-Ra’du ayat 11).

Diana dan Nashori (1999) berpendapat bahwa pandangan tersebut dinilai oleh pendapat lain sebagai pandangan yang tidak mengenal esensi agama., sebab agama diciptakan Tuhan agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Islam misalnya, dilahirkan agar menjadi petunjuk bagi alam semesta (*rahmatan lil ‘alamin*). Mereka mengakui bahwa agama mengajarkan norma-norma, tetapi norma itu bukan berarti membatasi kreativitas manusia. Agama justru mendorong manusia berfikir dan bertindak kreatif.

Allah *Azza wa jalla* selalu mendorong manusia untuk berfikir, seperti yang diterangkan dalam Al Qur’an surat Al-Baqarah ayat 2 (Depag, 1989) : “Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya agar kamu berfikir”.

Kreativitas manusia didukung dan didorong oleh agama agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Agama memberikan kelapangan pada manusia untuk berkreasi dengan akal fikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbu) dalam menyelesaikan persoalan hidup yang dialaminya. Agama mendorong individu untuk terus menerus belajar ilmu pengetahuan yang berarti menganjurkan individu agar bersifat terbuka terhadap rangsangan-rangsangan dari luar. Para pembaharu,

penemu, pemimpin negara yang kreatif, pada umumnya adalah pribadi-pribadi yang memiliki pengalaman beragama (Nashori dan Mucharam, 2002).

Agama merupakan satu aturan yang diyakini dibuat langsung oleh Sang Maha Pencipta alam semesta ini. Hakekatnya agama adalah suatu pedoman hidup yang menuntun penganutnya untuk mencapai kebahagiaan yang hakiki, baik di dunia maupun di kehidupan yang akan datang nanti. Kebahagiaan diperoleh melalui pola hidup yang konsisten mentaati suatu aturan tertentu. Ketaatan seseorang pada agama yang diyakininya inilah yang disebut dengan religius atau religiusitas (Ali, 1999).

Agama adalah sesuatu yang alamiah dalam kehidupan manusia. Ketika manusia belum dilahirkan ke dunia ini, ruh manusia mengadakan perjanjian *primordial (primordial covenant)* dengan Tuhan. Isi perjanjian itu adalah pengakuan manusia akan keberadaan Allah *Azza wa jalla* sebagai Tuhannya. Pengakuan ini menunjukkan bahwa manusia telah memiliki bibit-bibit religiusitas dalam alam ruhaninya. Ahli psikologi agama menyebutnya sebagai hasrat keberagamaan (*religious instinc*), yaitu suatu hasrat untuk meyakini dan mengadakan penyembahan terhadap kekuatan yang perkasa, yang berada di luar dirinya (Nashori dan Mucharam, 2002).

Fromm (dalam nashori dan Mucharam, 2002) menguraikan bahwa agama yang dianut seseorang mungkin dapat meningkatkan kualitas daya nalarnya atau justru melumpuhkannya. Agama yang sesuai dengan fitrah kemanusiaan yang akan mampu membangun cinta kasih, mengembangkan persaudaraan dan meningkatkan

kualitas daya nalar manusia. Oleh Al Qur'an disebutkan bahwa Islam adalah agama yang sesuai dengan fitrah manusia. Dengan demikian, Islam adalah agama yang sangat mendorong peningkatan daya nalar termasuk di antaranya adalah aktualisasi potensi kreatif.

Maslow (dalam Ancok dan Soroso, 1994) mengungkapkan konsep tentang pengalaman mistik (*mystical experience*) atau pengalaman puncak (*peak experience*) menjadi ciri orang-orang besar dan berhasil dalam hidupnya. Pada kondisi ini, manusia mengalami pengalaman keagamaan yang sangat mendalam. Pada kesempatan tersebut, orang-orang yang kreatif atau yang mengaktualisasikan diri mengalami kebahagiaan serta perasaan terpesona yang meluap-luap. Selama pengalaman puncak ini, diri dilampaui dan orang itu digenggam suatu perasaan kekuatan, kepercayaan dan kepastian, suatu perasaan yang mendalam bahwa tidak ada sesuatu yang tidak dapat diselesaikannya. Usaha yang berhasil biasanya melibatkan pemikiran dan kreativitas. Dengan demikian, agama sangat mendukung dan mendorong pengembangan kreativitas.

Kadaan di atas akan lebih tepat lagi bila dialami oleh para siswa, di mana para siswa tersebut masih perlu mengasah dan meningkatkan religiusitasnya, juga memiliki rasa persaingan yang besar dalam dirinya untuk berkompetisi sehingga dalam menunjukkan hasil karya, baik dalam bentuk ide ataupun gagasan akan terlihat perwujudan religiusitas ke dalam bentuk kreativitasnya.

## UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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] 31/5/24

Melihat permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti masalah hubungan antara religiusitas dengan kreativitas pada siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri I Tanjung Pura.

### **B. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara religiusitas dengan kreativitas pada siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri I Tanjung Pura.

### **C. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat teoritis**

Diharapkan dari hasil penelitian ini akan memberikan tambahan informasi terutama mengenai masalah hubungan antara religiusitas dengan kreativitas pada siswa-siswi madrasah Aliyah Negeri I Tanjung Pura. Bagi peneliti sendiri, manfaat yang diharapkan adalah sebagai bahan masukan di dalam mempelajari dan memahami tentang keadaan siswa yang berhubungan dengan masalah di atas, sehingga akan diperoleh suatu cara bagi perwujudan keadaan tersebut.

## 2. Manfaat praktis

Diharapkan penelitian ini akan dapat dijadikan sebagai masukan kepada dunia pendidikan khususnya dalam mewujudkan kreativitas yang didasari oleh kekuatan religiusitas pada siswa dan diharapkan akan mampu memberikan dampak positif dalam upaya membantu meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa, sehingga mensyukurinya dengan menghasilkan karya-karya yang positif dan inovatif.



## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kreativitas

##### 1. Pengertian kreativitas

Masih banyak orang yang beranggapan bahwa kreativitas semata-mata berhubungan dengan bakat artistik, padahal sebenarnya anggapan seperti itu tidak sepenuhnya dapat dibenarkan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide baru itu sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya maupun orang lain. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat (Nashori dan Mucharam, 2002).

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang sulit, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan ini terletak pada definisi kreativitas, kriteria perilaku, proses kreatif, hubungan kreativitas dan inteligensi, karakteristik orang kreatif, dan upaya untuk mengembangkan kreativitas (Supriadi, 1999).

Seorang ahli (dalam Sobur, 1991) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah suatu proses berfikir yang beragam, diikuti dengan logika serta pengertian-pengertian yang bersifat intuitif menciptakan sesuatu keadaan atau benda.

Orang yang kreatif memiliki kebebasan berfikir dan bertindak. Kebebasan tersebut berasal dari diri sendiri, termasuk di dalamnya kemampuan untuk mengendalikan diri dalam mencari alternatif yang memungkinkan untuk mengaktualisasikan potensi kreatif yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pandangan Guilford (dalam Nashori dan Mucharam, 2002) yang mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan berfikir *divergent* untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya.

Munandar (dalam Chairunnisya, 1999) mengatakan bahwa kreativitas sebagai ungkapan dan perwujudan diri individu termasuk kebutuhan pokok manusia yang bila terwujud akan memberikan kepuasan dan rasa keberhasilan yang mendalam. Kreativitas meningkatkan kualitas hidup manusia serta memungkinkan manusia mencapai kesejahteraan fisik dan mental.

Selanjutnya Amabile (dalam Nashori dan Mucharam, 2002) mengartikan bahwa kreativitas sebagai produksi suatu respon atau karya yang baru, yang sesuai dengan tugas yang dihadapi.

Sedangkan Gardner (dalam Sobur, 1991) merumuskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang orisinal dan berarti bagi masyarakat.

Dari segi penekanannya, kreativitas dapat didefinisikan ke dalam empat jenis dimensi, yaitu dimensi *Person, Process, Press, dan Product*. Definisi

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kreativitas dan dimensi *Person* berbunyi "*Creativity refers to the abilities that*

Document Accepted 31/5/24

© 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 Irepository.uma.ac.id 131/5/24

*are characteristics of creative people*". Definisi kreativitas yang menekankan dimensi Proses berbunyi : *"Creativity is a process that manifest in self in fluency, in flexibility as well in originality of thinking*. Dari dimensi Press, dinyatakan bahwa *"Creativity can by Regarded as the quality of product or respons judged to be creative by product"* (Rhodes dalam Hawardi dkk, 2001).

Bean (1995) menambahkan bahwa kreativitas adalah proses yang digunakan seseorang untuk mengekspresikan sifat dasarnya melalui suatu bentuk atau medium sedemikian rupa sehingga menghasilkan rasa puas bagi dirinya, menghasilkan suatu produk yang mengkomunikasikan sesuatu tentang diri orang tersebut kepada orang lain.

Haefele (dalam Gie, 1996) melengkapi pendapat di atas dengan pernyataannya bahwa kreativitas merupakan kemampuan merumuskan gabungan-gabungan baru dari dua atau lebih konsep yang sudah ada dalam pikiran.

Berdasarkan beberapa uraian definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang baru, yang dapat memberikan kepuasan dan keberhasilan mendalam, yang dapat meningkatkan kualitas hidup serta kesejahteraan fisik dan mental bagi diri sendiri maupun masyarakat.

## 2. Tahap-tahap pemikiran kreatif

Menurut Supriadi (1995), tahap-tahap pemikiran kreatif ada lima tahap,

vakni :

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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 Irepository.uma.ac.id 131/5/24

- a. Menemukan problem atau merasakan adanya suatu problem (*problem finding or sensing*).

Individu memilih sebuah problem yang perlu ditanganinya, atau mungkin ia mulai menyadari adanya suatu problem atau gangguan tertentu.

- b. Imersi atau Persiapan (*Immersion or Preparation*).

Individu yang bersangkutan mengkonsentrasikan diri pada problem yang ada, dan ia akhirnya terserap ke dalamnya (*immersed in it*), sambil mengingat dan mengumpulkan informasi yang kiranya relevan dan sambil bermimpi tentang hipotesis-hipotesis tanpa mengevaluasinya.

- c. Inkubasi atau Gestasi (*Incubation or Gestation*).

Setelah informasi yang ada dirakit, maka sang individu relaks dan selanjutnya pikirannya di bawah sadar mulai bekerja dan menggarap bahan-bahan yang ada.

- d. Pemahaman atau Iluminasi (*Insight or Illumination*).

Seringkali terlihat adanya gejala bahwa sewaktu individu yang bersangkutan sedang makan atau sedang tidur, atau sedang berjalan, ide baru yang integratif serta-merta muncul dalam benak individu tersebut.

- e. Verifikasi dan Aplikasi (*Verification and Application*).

Pada tahapan ini, individu yang bersangkutan mencoba menggunakan logika atau eksperimentasi guna membuktikan bahwa ide yang dicapai dapat

UNIVERSITAS MEDAN AREA yang ada dan bahwasanya ia dapat diimplementasikan.

Sedangkan Haefele (dalam Gie,1996) menyatakan bahwa ada empat tahap yang ditempuh dalam pemikiran kreatif, yaitu :

a. Persiapan.

Tahap pertama ini berupa persiapan yang berarti pengaturan atau pengolahan terhadap konsep-konsep (2 buah sekurang-kurangnya), yang merupakan bahan-bahan pemikiran untuk menimbulkan konsep baru.

b. Pengendapan.

Tahap kedua yang merupakan pengendapan atau penantian setelah persiapan ialah saat penggabungan konsep-konsep yang telah ada.

c. Pemunculan.

Tahap pemikiran kreatif yang ketiga merupakan pemunculan konsep atau gagasan baru sebagai penggabungan dari konsep-konsep yang telah ada.

d. Pengembangan.

Tahap yang keempat merupakan pengembangan atau penyempurnaan atau pun pengujian terhadap ide yang baru sehingga benar-benar dapat dilaksanakan.

Berdasarkan uraian di atas, dapatlah disimpulkan bahwa tahap-tahap kreativitas itu meliputi : a) Menemukan problem atau merasakan adanya suatu problem (*Problem Finding Orsensing*), b) Imersi atau Persiapan (*Immersion or Preparation*), c) Inkubasi atau Gestasi (*Incubation or Gestation*), d) Pemahaman atau Iluminasi (*Insight or Illumination*), e) Verifikasi dan Aplikasi (*Verification and Application*), serta f) Pengembangan.

### 3. Ciri-ciri individu kreatif

Guilford (dalam Nashori dan Mucharam, 2002) menemukan bahwa faktor penting yang merupakan ciri dari individu kreatif adalah :

a. Kelancaran berfikir (*fluency of thinking*).

Yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berfikir yang ditekankan adalah kuantitas, bukan kualitas.

b. Keluwesan (*flexibility*).

Yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Dengan kata lain, orang yang kreatif dengan mudah dapat meninggalkan cara berfikir lama dan menggantinya dengan cara berfikir yang 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. Keaslian (*originality*).

Yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (*unusual*) atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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] 31/5/24

Osborn (dalam Gie, 1996) menambahkan bahwa ada beberapa ciri yang dapat dilihat pada diri individu yang kreatif, antara lain :

- a. Kemampuan serap (*absorptive*), yakni mengamati dan menaruh perhatian.
- b. Kemampuan simpan (*retentive*), yakni menghafal dan mengingat kembali.
- c. Kemampuan nalar (*reasoning*), yakni menganalisis dan menimbang.
- d. Kemampuan cipta (*creative*), yakni membayangkan, menggambarkan di muka dan melahirkan gagasan-gagasan sehingga dapat dikatakan pemikiran kreatif adalah suatu proses budi seseorang yang dapat menciptakan gagasan baru dari gambaran angan-angan, ingatan, keterangan dan konsep yang telah dimiliki. Gagasan baru itu merupakan suatu penggabungan dari berbagai bentuk, pola, ciri, kaitan, atau susunan beberapa unsur yang merupakan bahan pemikiran itu. Kemampuan seseorang yang menciptakan penggabungan baru, disebut kreativitas. Kreativitas mempunyai derajat besar kecil sesuai dengan banyaknya gagasan baru yang diciptakan dari waktu ke waktu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri individu kreatif itu adalah sebagai berikut : a) Kelancaran berfikir (*fluency of thinking*), b) Keluwesan (*flexibility*), c) Elaborasi (*elaboration*), d) Keaslian (*originality*), e) Kemampuan serap (*absorptive*), f) Kemampuan simpan (*retentive*), g) Kemampuan nalar (*reasoning*), serta h) Kemampuan cipta (*creative*),

#### 4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Menurut Lock (dalam Chairunnisya, 1999), ada enam faktor yang dapat

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**  
mempengaruhi tumbuhnya kreativitas, yaitu :

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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

a. Jenis kelamin.

Anak laki-laki dikatakan lebih kreatif dibandingkan anak perempuan. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan kepada anak laki-laki. Anak laki-laki biasanya diberikan kesempatan yang lebih banyak untuk mandiri, berani menanggung resiko yang dipengaruhi oleh teman sebaya, adanya dorongan dari orangtua serta guru agar lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitasnya.

b. Status sosial ekonomi.

Anak-anak yang berasal dari keluarga dengan status sosial ekonomi tinggi cenderung lebih kreatif dibandingkan anak dari keluarga dengan status sosial ekonomi rendah. Hal ini disebabkan anak dari keluarga status sosial ekonomi tinggi memiliki kesempatan dan pengalaman yang diperlukan untuk mengembangkan kreativitas.

c. Urutan kelahiran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaporkan, ternyata urutan kelahiran mempengaruhi kreativitas. Anak yang lahir di tengah, lahir belakangan dan anak tunggal lebih kreatif dibandingkan dengan anak yang lahir pertama. Biasanya anak yang lahir pertama, dituntut untuk memenuhi harapan orangtuanya. Tekanan ini biasanya menjadikan anak lebih cenderung menjadi penurut daripada pencipta, sedangkan anak tunggal umumnya lebih bebas dari tuntutan orangtua.

d. Jumlah bersaudara orangtua.

Anak yang berasal dari orangtua yang memiliki jumlah saudara sedikit cenderung kreatif dibandingkan dengan anak yang orangtuanya memiliki saudara banyak, ditambah lagi dengan kondisi sosial ekonomi yang kurang baik; jelas akan mempengaruhi dan menghalangi berkembangnya kreativitas.

e. Lingkungan tempat tinggal.

Anak-anak dari lingkungan kota, cenderung lebih kreatif dibandingkan anak yang berasal dari pedesaan. Di desa, kondisi lingkungan kurang merangsang kreativitas. Di samping itu, anak-anak desa umumnya dididik dengan cara otoriter sehingga menghalangi perkembangan kreativitasnya.

f. Inteligensi.

Umumnya untuk setiap tahapan usia, orang-orang pintar menunjukkan kreativitas yang lebih mampu serta memiliki lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana konflik sosial.

Di samping hal-hal yang tersebut di atas, ada beberapa hal lagi menurut Supriadi (1995) yang dianggap dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas seseorang, yaitu :

a. Sarana.

Sarana harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari kreativitas.

b. Dorongan.

Terlepas dari seberapa jauh prestasi dalam memenuhi standar pada umumnya, individu harus memiliki dorongan yang kuat untuk memiliki kreativitas.

c. Pola asuh orang tua.

Pendidikan secara demokrasi di rumah, akan meningkatkan kreativitas, sedangkan cara-cara otoriter memadamkan kreativitas.

d. Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif.

Orang tua yang tidak terlalu posesif terhadap anak, akan mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri.

e. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Kreativitas tidak akan muncul dalam kekosongan. Semakin banyak pengetahuan diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut : a) Jenis kelamin, b) Status sosial ekonomi, c) Urutan kelahiran, d) Jumlah bersaudara orangtua, e) Lingkungan tempat tinggal, f) Inteligensi, g) Sarana, h) Dorongan, i) Pola asuh orang tua, j) Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif, serta k) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

## 5. Aspek-aspek kreativitas

Menurut Supriadi (1995) aspek-aspek kreativitas itu meliputi :

a. *Novel* (baru).

Ini berarti bahwa suatu produk yang dinilai kreatif bersifat orisinal. Meskipun tidak berarti sama sekali baru, produk tersebut mencerminkan hasil kombinasi baru atau hasil mengintegrasikan kembali hal-hal yang sudah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru.

b. *Tenable* (berlaku).

Istilah ini menekankan bahwa hasil dari proses kreatif haruslah dikomunikasikan kepada orang lain, sehingga produk tersebut mengalami validasi konsensual.

c. *Useful* (berguna).

Betapapun suatu produk disebut kreatif oleh pembuatnya, selama belum diuji dan divalidasi secara konsensual yang berarti harus dikomunikasikan, maka produk itu belum layak diakui kreativitasnya. Oleh sebab itu pengakuan orang lain, khususnya para ahli sangatlah penting.

d. *Satisfying* (memuaskan).

Maksudnya adalah dapat memuaskan sejauh penilaian orang lain.

Amabile (1993) menambahkan bahwa aspek-aspek kreativitas itu terdiri dari :

a. Proses.

Dengan menggunakan proses kreatif sebagai aspek kreativitas, maka segala produk yang dihasilkan dari proses itu dianggap sebagai produk kreatif dan orangnya disebut orang yang kreatif.

b. Person.

Pengertian person sebagai aspek kreativitas identik dengan apa yang oleh Guilford, disebut sebagai kepribadian kreatif (*creative personality*) yang meliputi kognitif (bakat) dan non kognitif (minat, sikap, kualitas temperamental)

c. Produk kreatif.

Yaitu menunjuk pada hasil perbuatan, kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas itu terdiri dari : a) *Novel* (baru), b) *Tenable* (berlaku), c) *Useful* (berguna), d) *Satisfying* (memuaskan), e) Proses, f) Person, serta g) Produk kreatif.

## B. Religiusitas

### 1. Pengertian religiusitas

Dalam kehidupan sehari-hari, kita kenal istilah religi (*religio*, bahasa

Latin; *religion*, bahasa Inggris), agama dan *dm* (*al-din*, bahasa Arab). Walaupun

secara etimologis memiliki arti sendiri-sendiri, namun secara terminologis dan teknis, istilah-istilah di atas berinti makna sama.

Menurut Poerwadarminta (1991), religiusitas berasal dari bahasa Inggris yang erat kaitannya dengan agama, yang diartikan dalam bahasa Indonesia sebagai ketaatan pada agama yang dianut seseorang.

Religi yang berakar kata *religare* berarti mengikat. Wuff (1991) pernah memberikan penjelasan tentang istilah ini, yaitu sesuatu yang dirasakan sangat dalam, yang bersentuhan dengan keinginan seseorang, membutuhkan ketaatan dan memberikan imbalan atau mengikat seseorang dalam suatu masyarakat.

Shihab (dalam Wahyuni, 1998) menyatakan bahwa religiusitas adalah bagaimana sikap batin dan sikap keseharian individu yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dalam hubungannya kepada Sang Pencipta.

Freud (dalam Sarwono, 2002) yang menyebut religiusitas sebagai super ego, menyatakan bahwa religiusitas merupakan bagian dari jiwa yang berfungsi untuk mengendalikan tingkah laku ego sehingga tidak bertentangan dengan masyarakat.

Sedangkan Hamalik (1995) menyatakan bahwa religiusitas adalah suatu sistem tentang keyakinan-keyakinan, sikap-sikap dan praktek-praktek yang dianut, yang pada umumnya berpusat sekitar pemujaan.

Sementara itu Mayer (dalam Nashori dan Mucharam, 2002)

menyatakan bahwa religiusitas adalah seperangkat aturan dan kepercayaan yang

pasti untuk membimbing manusia dalam tindakannya terhadap Tuhan, orang lain, dan diri sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa religiusitas adalah ketaatan individu pada agamanya yang diwujudkan dalam bentuk sikap batin dan sikap keseharian yang berhubungan dengan Sang Pencipta, orang lain, juga diri sendiri secara maknawai yang berfungsi mengendalikan tingkah laku agar tidak bertentangan dengan masyarakat.

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuhnya religiusitas

Batson dan Ventis (dalam Wicaksono, 2003) mengatakan bahwa religiusitas adalah suatu jalan di mana seseorang menjalankan atau menggunakan keyakinan-keyakinan dan nilai-nilai agamanya. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tumbuhnya religiusitas adalah :

- a. Faktor intrinsik, berupa tingkah laku keagamaan dengan tujuan menghidupkan agamanya.
- b. Faktor ekstrinsik, dengan ciri-ciri utamanya adalah menganggap agama sebagai *utilitarian* (menggunakan agama hanya sebagai sarana untuk mencapai kepentingannya) dan *instumental* (alat untuk mencapai kepentingan dirinya; egois).

Adapun Mahfuzh (2001) mengatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tumbuhnya religiusitas mencakup :

a. Lingkungan keluarga.

Fase pertama pendidikan yang diterima oleh anak dalam kehidupannya ialah lingkungan sekelilingnya. Berangkat dari sinilah pentingnya semangat keagamaan tergambar pada kebaikan kedua orangtua, di mana dapat dilakukan dengan cara menanamkan aqidah yang kuat, memberikan latihan ibadah, mengajarkan anak sesuatu yang halal dan yang haram, menggunakan hukuman bila tidak sholat, membiasakan anak meminta izin, serta bersikap adil terhadap anak.

b. Pendidikan di sekolah.

Pada fase ini, pengaruh-pengaruh pencerdasan panutan yang baik serta situasi sosial yang bersifat religius dapat dilakukan dengan cara melakukan hubungan yang baik antara guru dengan siswa, memberikan pendidikan jasmani dan rohani, serta mengisi waktu luang yang mengarah kepada religiusitas.

c. Lingkungan di masyarakat.

Sesungguhnya lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat bersama-sama memikul tanggung jawab dan saling mengisi kekurangan satu sama lain

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tumbuhnya religiusitas adalah : a) Faktor intrinsik, b) Faktor ekstrinsik, c) Lingkungan keluarga, d) Pendidikan di sekolah, serta e) Lingkungan di masyarakat.

### 3. Aspek-aspek religiusitas

Dalam Dakwah (2000), ditegaskan bahwa aspek-aspek yang terdapat dalam religiusitas adalah sebagai berikut :

a. Saling menyuruh melakukan yang ma'ruf.

Maksudnya adalah segala sesuatu yang dikenal baik menurut logika manusia atau ketentuan agama, harus ditegakkan dalam masyarakat. Ini berarti bahwa masyarakat Islam bersifat pro-aktif. Umat Islam mendahului orang lain dalam melakukan kebaikan. Dengan kata lain menjadi pionir untuk berbuat kebaikan, di antaranya adalah mengerjakan amal kebajikan, jujur, adil, ikhlas, menjaga kebersihan fisik dan jiwa, serta kebaikan hati.

b. Mencegah yang munkar.

Sesama manusia selayaknya mengingatkan manusia lainnya untuk tidak mengerjakan sesuatu yang tidak baik, yang dilarang oleh agama. Misalnya : membunuh, mencuri, merampok, memanipulasi, bohong, berkhianat, mengucapkan perkataan kotor, sombong, zina, zalim, dan sebagainya.

c. Melaksanakan ibadah.

Individu yang religius akan selalu melaksanakan ibadah sholat lima waktu, membayar zakat, berpuasa, serta melaksanakan ibadah haji jika mampu.

Nashori dan Mucharam (2002) menyatakan pendapatnya yang hampir sama dengan pernyataan di atas. Menurut mereka, individu yang religius akan memiliki beberapa aspek atau dimensi yakni :

a. Dimensi aqidah (ideologi).

Dimensi aqidah ini merupakan aspek utama pada individu yang religius. Dimensi aqidah ini mengungkap masalah keyakinan manusia terhadap rukun iman. Inti dimensi aqidah dalam ajaran Islam adalah tauhid.

b. Dimensi ibadah (ritual).

Dimensi ibadah ini dapat diketahui dari sejauh mana tingkat kepatuhan seseorang dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan ibadah sebagaimana yang diperintahkan oleh agamanya. Dimensi ibadah ini berkaitan dengan frekuensi, intensitas dan pelaksanaan ibadah seseorang.

c. Dimensi amal (pengamalan).

Dimensi amal ini berkaitan dengan kegiatan pemeluk agama untuk merealisasikan ajaran-ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari yang berlandaskan pada etika dan spiritualitas agama. Dimensi ini menyangkut hubungan manusia satu dengan manusia yang lain dan hubungan manusia dengan lingkungan alamnya.

d. Dimensi ihsan (penghayatan).

Dimensi ihsan ini berkaitan dengan seberapa jauh seseorang merasa dekat dan dilihat oleh Tuhan dalam kehidupan sehari-hari. Dimensi ihsan ini mencakup perasaan dekat dengan Allah, perasaan nikmat dalam menjalankan ibadah, perasaan pernah diselamatkan oleh Allah, merasa do'a-do'anya didengar Allah, tersentuh atau tergetar ketika mendengar asma-asma Allah (misalnya

suara adzan dan alunan ayat suci Al Qur'an), serta perasaan syukur atas nikmat yang dikaruniakan Allah dalam kehidupannya.

e. Dimensi ilmu pengetahuan.

Dimensi ini berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman seseorang terhadap ajaran-ajaran agamanya. Orang-orang yang beragama paling tidak harus mengetahui hal-hal yang pokok mengenai dasar-dasar keyakinan, kitab-kitab suci dan tradisi-tradisi. Al Qur'an merupakan pedoman hidup sekaligus sumber ilmu pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek religiusitas itu terdiri dari : a) Saling menyuruh melakukan ma'ruf b) Mencegah yang munkar, c) Melaksanakan ibadah, d) Dimensi aqidah (ideologi), e) Dimensi ibadah (ritual), f) Dimensi amal (pengamalan), g) Dimensi ihsan (penghayatan), serta h) Dimensi ilmu pengetahuan.

### **C. Hubungan Antara Religiusitas Dengan Kreativitas**

Setiap kemajuan yang diraih manusia selalu melibatkan kreativitas. Ketika manusia mendambakan produktivitas, efektivitas, efisiensi, bahkan kebahagiaan yang lebih baik dan lebih tinggi dari apa yang sebelumnya dicapai, maka kreativitas dijadikan dasar untuk mencapainya. Mengingat pentingnya kreativitas dalam kehidupan manusia, maka usaha-usaha yang dilakukan manusia dalam berbagai konteksnya selalu melibatkan kreativitas (Nashori dan Mucharam, 2002).

Kreativitas manusia didukung dan didorong oleh agama agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Agama memberikan kelapangan pada manusia untuk berkreasi dengan akal fikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbu) dalam menyelesaikan persoalan hidup yang dialaminya. Agama mendorong individu untuk terus menerus belajar ilmu pengetahuan yang berarti menganjurkan individu agar bersifat terbuka terhadap rangsangan-rangsangan dari luar (Nashori dan Mucharam, 2002).

Fromm (dalam Nashori dan Mucharam, 2002) menguraikan bahwa agama yang dianut seseorang mungkin dapat meningkatkan kualitas daya nalarnya atau justru melumpukannya. Agama yang sesuai dengan fitrah kemanusiaan yang akan mampu membangun cinta kasih, mengembangkan persaudaraan dan meningkatkan kualitas daya nalar manusia.

Maslow (dalam Ancok dan Soroso, 1994) mengungkapkan konsep tentang pengalaman mistik (*mystical experience*) atau pengalaman puncak (*peak experience*), di mana pada kondisi ini, manusia mengalami pengalaman keagamaan yang sangat mendalam. Dengan demikian, Islam adalah agama yang sangat mendukung dan mendorong peningkatan daya nalar, termasuk di antaranya adalah aktualisasi potensi kreatif.

Rahim (1999) menambahkan bahwa seseorang yang religiusitasnya telah tertanam dengan kuat dan mengaplikasikannya secara baik, ternyata lebih mudah mendapatkan hidayah dari Allah yang berupa *insight*. Dengan *insight* ini, seseorang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

tersebut mampu memunculkan ide-ide secara kreatif. Banyak hal yang tidak

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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

terbayangkan oleh orang lain, tiba-tiba muncul dalam fikirannya. Biasanya ide-ide yang muncul selalu yang menakjubkan. Asumsi yang mendasarinya adalah bahwa seseorang yang kuat religiusitasnya, ternyata semakin kreatif. Dengan demikian, agama sangat mendukung dan mendorong pengembangan kreativitas.

Adanya perbedaan kreativitas ditinjau dari jenis kelamin ini, maka Karyadi (dalam Ety, 2003) menyatakan bahwa anak laki-laki cenderung menunjukkan kreativitas lebih tinggi daripada anak perempuan. Hal ini disebabkan karena perlakuan yang sering dibedakan antara anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki cenderung lebih banyak mendapat kesempatan untuk berdiri sendiri dan menempuh resiko yang lebih besar daripada anak perempuan.

Sehubungan dengan permasalahan religiusitas dan kreativitas, maka penulis menyimpulkan bahwa religiusitas berhubungan erat dengan kreativitas sebab seseorang yang memiliki religiusitas secara kuat, ternyata dapat menjadi kreatif dengan memperoleh ide-ide dari Allah SWT.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah :

1. Terdapat hubungan yang positif antara religiusitas dengan kreativitas pada siswi Madrasah Aliyah Negeri I Tanjung Pura dengan asumsi bahwa semakin tinggi tingkat religiusitas mereka, maka semakin tinggi kreativitasnya. Sebaliknya semakin rendah tingkat religiusitas mereka, maka semakin rendah pula

2. Ada perbedaan kreativitas antara siswa yang berjenis kelamin laki-laki dengan siswa yang berjenis kelamin perempuan, asumsinya anak laki-laki lebih kreatif dibanding anak perempuan.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Identifikasi Variabel-Variabel Penelitian

Pembahasan pada bagian metode penelitian ini, akan diuraikan mengenai identifikasi variabel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, populasi dan teknik pengambilan sampel, metode pengumpulan data, validitas dan reliabilitas alat ukur, serta metode analisis data. Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel tergantung : Kreativitas.
2. Variabel bebas : Religiusitas.
3. Variabel kontrol : Inteligensi.
4. Variabel moderator : Jenis kelamin.

#### B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian dimaksudkan agar pengukuran variabel-variabel penelitian dapat terarah sesuai dengan metode pengukuran yang dipersiapkan. Adapun definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, yang dapat memberikan kepuasan dan keberhailan yang dalam, juga dapat meningkatkan kualitas hidup serta kesejahteraan fisik dan

mental bagi diri sendiri maupun masyarakat. Data mengenai kreativitas diperoleh melalui alat tes kreativitas.

## 2. Religiusitas.

Religiusitas adalah ketaatan pada agama yang diwujudkan dalam bentuk sikap batin dan sikap keseharian yang berhubungan dengan Sang Pencipta, orang lain, juga diri sendiri secara maknawai. Data mengenai religiusitas diperoleh melalui angket yang berisi aspek-aspek religiusitas.

## 3. Inteligensi.

Inteligensi adalah kemampuan seseorang atau suatu kapasitas global dalam berfikir yang kemudian berperilaku secara baik sehingga dapat menguasai lingkungan secara efektif. Tingkat inteligensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa yang berada pada tingkat rata-rata ke atas. Data mengenai inteligensi diperoleh melalui alat tes SPM.

## 4. Jenis kelamin.

Jenis kelamin adalah kondisi fisik yang membedakan individu sebagai laki-laki atau perempuan. Dalam penelitian ini digunakan siswa, baik yang berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Data mengenai jenis kelamin diperoleh melalui data identitas subjek.

### C. Populasi, Sampel Dan Teknik Pengambilan Sampel

Dalam suatu penelitian, masalah populasi dan sampel merupakan salah satu

faktor yang penting. Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Pada kenyataannya, populasi itu adalah sekumpulan kasus

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

yang perlu memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian (Komaruddin dalam Mardalis, 1992).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri I Tanjung Pura sebanyak 120 orang dari tiga kelas baik laki-laki maupun perempuan.

Mengingat keterbatasan dari segi waktu dan biaya, maka keseluruhan anggota populasi ini tidak akan diteliti, tetapi hanya sebagian anggota populasi.

Sebagian anggota populasi dalam hal ini disebut sampel atau *sampling* yang berarti contoh, adalah sebagian dari individu yang menjadi objek penelitian. Tujuan penentuan sampel adalah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi. Adapun teknik sampelnya ialah *purposive sampling*, yaitu sejumlah sampel yang di dasarkan pada ciri-ciri atau karakteristik yang telah diketahui sebelumnya. Untuk memperoleh sejumlah subjek yang akan diteliti, maka peneliti menerapkan sistem *random* dengan maksud memberi kesempatan yang sama terhadap anggota populasi untuk dijadikan sampel penelitian (Mardalis, 1992). Adapun jumlah sampel yang akan dilibatkan dalam penelitian ini sebanyak 60 orang.

Ciri-ciri atau karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah :

- a. Siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri I Tanjung Pura kelas II yang terdaftar pada tahun ajaran 2004 – 2005.
- b. Siswa-siswi yang memiliki tingkat inteligensi rata-rata ke atas.

## UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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 I repository.uma.ac.id/3175/24

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan salah satu unsur yang penting dalam suatu penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan relevan dan akurat untuk mendapatkan hasil pengukuran yang memuaskan dalam penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah :

##### **1. Metode angket**

Metode angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Bentuk angket ini dapat pula berstruktur dan tidak berstruktur dan isinya sangat tergantung dari kebutuhan peneliti (Mardalis, 1992).

Dalam penyusunan angket agar lebih tepat sarasannya dan lebih mudah dalam menganalisanya, maka perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Angket disusun sejelas mungkin untuk menghindari salah tafsir dari responden yang bervariasi.
2. Angket diusahakan pertanyaannya sesingkat mungkin dan jangan berbelit-belit.
3. Setelah disusun dan sebelum diedarkan untuk kegiatan yang sebenarnya, sebaiknya dilakukan uji coba dahulu terhadap sebagian responden, kemudian dianalisa. Jika ditemui kelemahan dan kekurangannya, perlu dilakukan revisi/perbaikan.

4. Kalimat yang disusun adalah kalimat yang dapat dimengerti dan dipahami oleh setiap responden (peneliti harus tahu terlebih dahulu bagaimana perkiraan jawaban responden).
5. Alternatif jawaban yang dikehendaki, dibuat selengkap mungkin (umpamanya : jika dikatakan lat tulis, maka adalah pensil atau pulpen).
6. Hindarilah pertanyaan yang merendahkan atau menyinggung perasaan responden.
7. Setelah angket dibuat, peneliti seharusnya sudah mengetahui cara menghitung atau analisisnya nanti.

Angket yang digunakan untuk mengungkapkan data-data subjek dalam penelitian ini religiusitas yang dikembangkan peneliti berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Nashor dan Mucharam (2002) dengan aspek-aspek sebagai berikut : dimensi aqidah (ideologi), dimensi ibadah (ritual), dimensi amal (pengamalan), dimensi ihsan (penghyatan), serta dimensi ilmu pengetahuan.

Angket ini penulis susun berdasarkan metode skala Likert. Angket penelitian ini berbentuk tipe pilihan dan tiap butir diberi empat pilihan jawaban. Untuk butir *favourable*, jawaban “SS (Sangat Sesuai)” diberi nilai 4, jawaban “S (Sesuai)” diberi nilai 3, jawaban “TS (Tidak Sesuai)” diberi nilai 2 dan jawaban “STS (Sangat Tidak Sesuai)” diberi nilai 1. Untuk butir *unfavourable*, jawaban “STS (Sangat Tidak Sesuai)” diberi nilai 4, jawaban “TS (Tidak Sesuai)” diberi nilai 3, jawaban “S (Sesuai)” diberi nilai 2 dan jawaban “SS (Sangat Sesuai)” diberi nilai 1. Adapun bentuk empat pilihan jawaban dipakai dalam penyusunan

angket ini adalah karena untuk menghindari kemungkinan jawaban di tengah-

tengah. Dalam pengisian angket ini, subjek diminta memilih salah satu dari keempat alternatif jawaban yang tersedia yang sesuai dengan keadaan dan perasaan subjek.

## 2. Tes inteligensi

Tes yang dipakai untuk mengukur tingkat inteligensi siswa adalah SPM (*Standard Progressive Matrices-Raven/P.M.STD*). Tes ini terdiri dari 5 kelompok dengan jumlah soal sebanyak 60. Setiap jawaban yang benar memperoleh skor 1 dan jawaban yang salah memperoleh skor 0. Tes SPM ini terdiri dari tingkatan yang disebut *grade*. Adapun *grade* tersebut adalah :

1. Superior (BS/I) :

*Intellectually superior*, bila skor terletak pada atau di atas persentil 95.

2. Di atas rata-rata (B/II) :

*Definitely above the average in intellectual capacity*, bila skor terletak pada atau di atas persentil ke 75; dan II<sup>+</sup> bila skor terletak di atas persentil 90.

3. - Rata-rata atas (C<sup>+</sup>/III<sup>+</sup>) :

*Intellectually Average*, bila skor lebih besar dari median atau persentil.

- Rata-rata (C/III) : bila skor terletak di antara persentil 25 dan 75.

- Rata-rata bawah (C<sup>-</sup>/III<sup>-</sup>) : bila skor lebih kecil dari median.

4. - Di bawah rata-rata (K/IV) :

*Definitely below average in intellectual capacity*, bila skor terletak di bawah persentil 25.

- Di bawah rata-rata (K/IV) : bila skor terletak pada atau di bawah persentil 10.
- Di bawah rata-rata (KS/V) : *Intellectually defectipe*, bila skor terletak pada atau di bawah persentil 5.

### 3. Tes kreativitas figural

Tes kreativitas figural ini merupakan adaptasi dari *circle test* dari Torrance. Pertama kali digunakan di Indonesia pada tahun 1976 (Munandar, 1977), kemudian tahun 1988 dilakukan penelitian standarisasi TKF untuk usia 10-18 tahun. Manfaat penelitian ini adalah memberikan perspektif yang lebih luas dari pengukuran kemampuan berpikir kreatif. TKF memungkinkan penyelesaian dalam waktu singkat, hanya memerlukan waktu 10 menit untuk menyelesaikan tes, serta dapat diberikan dalam kelompok. TKF juga mengukur kelancaran, kelenturan, originalitas dan elaborasi dari kemampuan berpikir kreatif. Nilai tambah dari TKF adalah bahwa di samping aspek tersebut di atas TKF juga memungkinkan mendapat ukuran dari kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi antara unsur-unsur yang diberikan, yaitu dengan memberikan skor "Bonus Originalitas" jika subyek mampu menggabungkan dua lingkaran atau lebih menjadi satu objek (Munandar, 1999).

## E. Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur

### 1. Validitas alat ukur.

Validitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur betul-betul mengukur apa yang perlu diukur (Ancok, 1989). Sedangkan Arikunto (1986) mengatakan bahwa validitas adalah suatu alat pengukur yang dapat mengungkapkan dengan tepat gejala atau bagian-bagian gejala yang hendak diukur dan sejauh mana alat pengukur itu dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat tentang keadaan gejala atau bagian gejala.

Untuk menguji kesahihan suatu alat ukur diperlukan teknik uji validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal adalah merupakan ukuran tentang kebenaran data yang diperoleh dengan instrumen secara keseluruhan, apakah sungguh-sungguh mengukur variabel yang sebenarnya untuk mengungkap data dari variabel yang dimaksud. Sedangkan validitas eksternal adalah perbandingan yang berasal dari luar alat ukur atau yang disebut kriteria luar.

Dalam penelitian ini digunakan teknik uji validitas internal dengan mengkorelasikan nilai tiap butir dengan nilai totalnya. Kerelasi yang digunakan adalah teknik korelasi *product moment* dari Pearson (Sujiono,1991). Penggunaan teknik ini adalah untuk melihat hubungan di antara variabel-variabel dalam penelitian dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y) - \frac{\Sigma XY}{N}}{\sqrt{[\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}][\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X ( skor subjek tiap butir ) dengan Y (total skor subjek dari seluruh butir).

$\Sigma XY$  = Jumlah dari hasil perkalian antara setiap X dengansetiapY.

$\Sigma X$  = Jumlah skor keseluruhan butir tiap-tiap subjek.

$\Sigma Y$  = Jumlah skor total butir tiap-tiap subjek.

$\Sigma X^2$  = Jumlah kuadrat skor X.

$\Sigma Y^2$  = Jumlah kuadrat skor Y.

N = Jumlah subjek.

Nilai validitas setiap item (koefisien *r product moment*) sebenarnya masih perlu dikoreksi karena kelebihan bobot. Kelebihan bobot ini terjadi karena skor item yang dikorelasikan dengan skor total ikut sebagai komponen skor total dan hal ini menyebabkan koefisien r menjadi lebih besar (Hadi,1986).

Formula yang dipakai untuk mengoreksi kelebihan bobot ini ialah *Part*

*Whole* (dalam Hadi, 1986) adalah sebagai berikut :

$$r_{bt} = \frac{(r_{xy})(SD_y) - (SD_x)}{\sqrt{(SD_y)^2 + (SD_x)^2 - 2(r_{xy})(SD_x)(SD_y)}}$$

Keterangan :

$r_{bt}$  : Koefisien r setelah dikoreksi.

$r_{xy}$  : Koefisien r sebelum dikoreksi.

$SD_x$  : Standar deviasi skor butir.

$SD_y$  : Standar deviasi skor total.

2 : Bilangan konstanta.

## 2. Reliabilitas alat ukur.

Reliabilitas alat ukur sering diartikan sebagai keajegan atau konsistensi dari alat ukur yang prinsipnya menunjukkan sejauh mana pengukuran itu dapat memberikan hasil yang relatif sama bila dilakukan secara ulang terhadap subjek yang sama, atau dengan kata lain, suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya meskipun telah beberapa kali digunakan (Azwar, 1992).

Hal yang sama diungkapkan oleh Ancok (1989) yang mengatakan bahwa reliabilitas adalah menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat pengukur yang sama. Pendekatan yang digunakan untuk mendapatkan atau mencari reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan

UNIVERSITAS MEDAN AREA yaitu melakukan pengukuran terhadap sekelompok

subjek di mana pengukuran dilakukan dengan suatu alat pengukur dan dilakukan sekali pengetesan saja.

Untuk menentukan reliabilitas alat ukur, maka digunakan teknik analisis varians oleh Hoyt. Menurut Hadi (1986), alasan penggunaan teknik analisis varians ini adalah karena lebih banyak keuntungannya. Hal ini karena teknik ini lebih baik dari pada teknik-teknik sebelumnya, dalam arti tidak lagi ditentukan oleh syarat-syarat tertentu dan jika terdapat jawaban “kosong”, maka tidak ada lagi pilihan dan kasusnya boleh digugurkan.

Adapun rumus teknik analisis varians Hoyt ini adalah sebagai berikut

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

Keterangan :

- $r_{tt}$  = Koefisien reliabilitas alat ukur.
- $1$  = Bilangan konstanta.
- $M_{ki}$  = Mean kuadrat interaksi antara item dengan subjek.
- $M_{ks}$  = Mean kuadrat antara 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 (*speed test*).

## F. Metode Analisis Data

Hadi (1986) mengatakan bahwa dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah metode statistik. Di samping itu, pertimbangan lain menggunakan statistik adalah :

1. Statistik bekerja dengan angka-angka.
2. Statistik bersifat objektif.
3. Statistik bersifat universal yang dapat digunakan pada semua bidang penelitian.

Metode statistik ini telah mewakili tiga tugas utama dalam ilmu pengetahuan, yaitu menerangkan gejala, meramalkan kejadian dan mengontrol keadaan.

Untuk menguji hipotesa yang telah ditetapkan, penulis menganalisis data dengan menggunakan analisis kovarians satu jalur. Adapun alasan penggunaan analisis ini adalah selain untuk melihat hubungan antara religiusitas dengan kreativitas, juga untuk melihat perbedaan kreativitas berdasarkan jenis kelamin.

Adapun rumus analisis kovarian satu jalur dengan satu kovariabel adalah sebagai berikut :

A	X	Y
A1		
A2		

Keterangan :

A : Jenis kelamin

A1 : Pria

A2 : Wanita

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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]31/5/24

X : Religiusitas.

Y : Kreativitas.

Sebelum dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis korelasi product momen, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap data-data penelitian, yaitu :

- a. Uji normalitas sebaran, yaitu untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi berdasarkan prinsip kurve normal.
- b. Uji lineritas, yaitu untuk melihat apakah data dari variabel bebas memiliki hubungan dengan data dari variabel tergantung.
- c. Uji homogenitas, yaitu untuk mengetahui apakah data variabel penelitian bersifat homogen.

Validitas dan reliabilitas alat ukur, uji asumsi dan analisis data dikerjakan dengan pemanfaatan media komputer, yaitu seri SPS ( Seri Program Statistik ) edisi Sutrisno Hadi dan Yuni Pamardiningsih, versi IBM, UGM, Hak Cipta @ 2000 Dilindungi Undang-undang.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tidak ada hubungan yang signifikan antara religiusitas dengan kreativitas pada siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) I Tanjung Pura. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai  $F = 0.569$  dengan  $p > 0.05$ . Artinya, bahwa religiusitas tidak berpengaruh terhadap tumbuhnya kreativitas. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak.
2. Tidak ada perbedaan kreativitas antara anak laki-laki dengan anak perempuan, yang ditunjukkan oleh perolehan nilai  $F = 0.676$  dengan  $p > 0.01$ . Hal ini dapat diketahui pada kelompok anak laki-laki memiliki nilai rata-rata  $X = 107.214$  dan pada kelompok anak perempuan memiliki nilai rata-rata  $X = 110.722$ .
3. Secara umum, hasil penelitian terhadap para siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) I Tanjung Pura memiliki religiusitas yang rendah, karena nilai rata-rata empiriknya (108.26) lebih kecil dari pada nilai rata-rata hipotetiknya (185). Selain itu mereka memiliki kreativitas yang tinggi karena nilai rata-rata empiriknya (108.267) lebih besar dari pada nilai rata-rata hipotetiknya (100).

### B. Saran-saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dan pembahasan, serta kesimpulan, maka hal-hal yang disarankan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Terhadap subjek penelitian :

Melihat tidak adanya hubungan yang signifikan antara religiusitas dengan kreativitas, maka dapat diberitahukan kepada siswa-siswi Madrasah Aliyah Negeri I Tanjung Pura untuk dapat meningkatkan religiusitas mereka yang mengarah kepada pengembangan kreativitas. Dalam hal ini, disarankan untuk menyadari besarnya pengaruh religiusitas terhadap kreativitas yang mereka miliki, sehingga berusaha untuk mampu meningkatkan religiusitas dan mengembangkan kreativitas mereka dengan cara banyak membaca buku pengetahuan agama, lebih tekun dalam menjalani ibadah, serta mengaplikasikan religiusitas mereka dalam bentuk verbal seperti latihan dakwah dan berpikir untuk pemecahan masalah sehingga semakin berkembang kreativitas mereka, maka akan semakin nyata perbedaan kreativitas yang dimiliki.

2. Terhadap sekolah :

Disarankan kepada pihak sekolah agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendukung peningkatan religiusitas para siswa, guna menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas para siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada mereka untuk membuat karya atau teknik baru untuk pengembangan bidang agama seperti teknik berdakwah. Selain itu, dapat juga berupa pembuatan

UNIVERSITAS MEDAN AREA  
Karya tulis dan tulisan pada majalah dinding yang dilakukan siswa dengan cara

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] 31/5/24

membantu penyediaan sarana dan mempromosikannya untuk diterbitkan, atau mengembangkannya dengan cara mengadakan bazar.

3. Terhadap peneliti selanjutnya :

Terhadap peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambah jumlah sampel penelitian dengan jumlah yang memadai agar diperoleh hasil yang signifikan berupa adanya hubungan antara variabel-variabel yang diteliti dan mengontrol jumlah pernyataan (item) dari angket yang diteliti demi menghindari kejenuhan para subjek penelitian. Selain itu, disarankan juga untuk mengontrol faktor-faktor lain seperti bakat, minat, serta motivasi siswa untuk berkreasi.

4. Terhadap masyarakat :

Terhadap masyarakat, agar memperhatikan keadaan daerah setempat mengingat bahwa Tanjung Pura adalah daerah yang memiliki tokoh adat melayu dengan nilai-nilai keagamaan yang sangat kuat sehingga dapat berperan serta terhadap peningkatan religiusitas remaja dengan cara tetap melestarikan pembangunan bersejarah yang mengandung nilai-nilai keagamaan. Selain itu dapat juga menambah fasilitas dalam setiap pembangunan tempat ibadah seperti penyediaan buku-buku agama untuk dapat dibaca oleh masyarakat khususnya para remaja, serta mengikutsertakan remaja dalam setiap kegiatan keagamaan sehingga dengan sendirinya remaja akan menyadari bahwa dirinya merupakan bagian dari kegiatan tersebut. Hal ini akan menimbulkan rasa kewajiban pada remaja terhadap aktifitas religiusitas.

## UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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] 31/5/24

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M.D., 1999. Pendidikan Agama Islam. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Amabile, 1993. Research In Creativity : Psychological Foundations Of Educational Technology. New Jersey : Englewood Cliffs.
- Ancok, D., 1989. Teknik Penyusunan Skala Pengukuran. Edisi V. Yogyakarta : Pusat Penelitian Kependudukan UGM.
- Ancok, D dan Soroso, F.N., 1994. Psikologi Islami : Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S., 1986. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Bina Aksara.
- Azwar, S., 1992. Reliabilitas Dan Validitas. Yogyakarta : Sigma Alpha.
- Bean, R.ED.M., 1995. Cara Mengembangkan Kreatifitas Anak. Jakarta : Bina Rupa Aksara.
- Chairunnisya, 1999. Perbedaan Tingkat Kreativitas Antara Anak Taman Kanak-kanak Yang Bermain Lasy Dengan Yang Tidak Bermain Lasy Pada Jenis Kelamin Yang Berbeda Di Taman Kanak-kanak Permata Sari Tembung Dan Taman Kanak-kanak RaudhatulAthfal Bunayya Tanjung Sari Medan. Skripsi (tidak diterbitkan). Medan : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Dakwah, D.I., 2000. Bulletin Dakwah No.6/44 Tahun XXVII. Jakarta : Dewan Dakwah Islamiah Indonesia.
- Departemen Agama, 1989. Al Qur'an Dan Terjemahannya. Surabaya : CV. Jaya Sakti.
- Diana, R., 1999. Hubungan Religiusitas Dan Kreativitas Siswa SMU. Journal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi PSIKOLOGIKA, No. 6, Tahun IV.
- Etty, M., 2003. Menyiapkan Masa Depan Anak. Jakarta : PT. Grassindo.
- Gie, T.L., 1996. Strategi Hidup Sukses. Yogyakarta : Liberti.
- Hadi, 1986. Metodologi Reseach Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM.
- Hidayat, G., 1998. Psikologi Remaja : Dimensi-dimensi Perkembangan. Bandung :

- Hawardi, Dkk, 2001. Kreatifitas. Jakarta : PT. Grasindo.
- Land, G, 1992. Break-Point And Beyond. New York : Bussiness Book.
- Mahfuzh, S. 2001. Psikologi Anak Dan Remaja Muslim. Jakarta : Pustaka Al Kautsar.
- Mardalis, D.R. 1992. Metodologi Penelitian, Suatu pendekatan. Jakarta : PT. Bina Aksara.
- Mulyadi, S 2000. Bermain Itu Penting. Jakarta : Gramedia.
- Munandar, U, 2001. Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta : Gramedia.
- Nashori, H.F & Mucharam, R.D, 2002. Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islami. Jakarta : Menara Kudus.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1991. Kamus Lengkap Inggris-Indonesia. Indonesia-Inggris Dengan Ejaan Yang Disempurnakan. Bandung : Hasta.
- Sarwono, S.W, 2002. Psikologi Remaja. Edisi Revisi. Jakarta : PT. Remaja Grafindo Persada.
- Sobur, 1991. Anak Masa Depan. Bandung : Angkasa.
- Supriadi, D. 1995. Kreativitas, Kebudayaan Dan Perkembangan IPTEK. Bandung : CV. Alpa Beta.
- Wahyuni, N, 1998. Hubungan Antara Orientasi Religiusitas Dan Dukungan Sosial Dengan Persepsi Masa Depan Pada Narapidana Wanita Di Lembaga Pemasarakatan. Skripsi (tidak diterbitkan). Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Wicaksono, W, 2003. Ketakutan Terhadap Kematian Ditinjau Dari Kebijakan Dan Orientasi Religius Pada Periode Dewasa Awal Yang Berstatus Mahasiswa. Tesis (tidak diterbitkan). Yogyakarta : Program Pasca Sarjana UGM
- Wuff, D.M, 1991. Psychology Of Religion : Classic And Contemporary Views. New York : John Wiley And Sons

## UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 31/5/24

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] 31/5/24