

**MODEL PENGEMBANGAN SCHOOL WELL BEING DALAM
MEMBENTUK KREATIVITAS SISWA
SDS IT ZAHRA ASY SYIFA**

TESIS

OLEH

**ANTON PRAYITNO
231804081**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 27/3/26

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 (repositori.uma.ac.id)27/3/26

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

**JUDUL : Model Pengembangan School Well Being Dalam Membentuk
Kreativitas Siswa Sds It Zahra Asy Syifa**

NAMA : Anton Prayitno

NPM : 231804081

Menyetujui :

Pembimbing I



Dr. Suryani Hardjo, S.Psi. MA.Psikolog

Pembimbing II



Dr. Amanah Surbakti, M.Psi

Ketua Program Studi
Magister Psikologi



Dr. Suryani Hardjo, S.Psi. MA.Psikolog

Direktur
Program Pascasarjana - UMA



Prof. Dr. H. Retha Astuti, K. M.Si

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan , September 2025



Anton Prayitno
231804081

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Anton Prayitno

NPM : 231804081

Program Studi : Magister Psikologi

Fakultas : Pascasarjana

Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Model Pengembangan School Well Being Dalam Membentuk Kreativitas Siswa Sds It Zahra Asy Syifa**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif** ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 2025

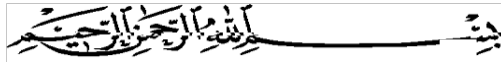
Yang menyatakan



Anton Prayitno

NPM. 231804081

KATA PENGANTAR



Sesungguhnya segala puji hanya milik Allah SWT, sang pencipta alam dengan segala keberkahannya. Atas segala Rahmaan dan Rahiim Allah, sampai saat ini peneliti masih diberikan nikmat iman, nikmat kesehatan, nikmat kemurahan rezki dan keluangan waktu untuk selalu belajar dan menambah ilmu pengetahuan yang telah Allah tebarkan di muka bumi-Nya ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul: Model Pengembangan School Well Being Dalam Membentuk Kreativitas Siswa SDS IT Zahra Asy Syifa

Shalawat beruntai salam peneliti lantunkan bagi Nabi besar Muhammad SAW sang pencerah ummat dengan segala kelembutannya, kasih sayangnya, kesabarannya dalam membina akhlak ummat ini, dan beragam suri tauladan yang patut kita amalkan menuju jiwa yang bersih dalam menggapai kebahagiaan hidup akhirat kelak.

Peneliti sangat menyadari bahwa tesis ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya dukungan nyata baik secara moril maupun materil dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area. Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc.
2. Prof. Dr. H. Retna Astuti K, M.Si sebagai Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Medan Area.

3. Dr. Suryani Hadjo, S.Psi, MA, Psikolog sebagai Ketua Prodi Magister Psikologi Universitas Medan Area, sekaligus sebagai dosen pembimbing I dalam penulisan tesis ini, terimakasih atas segala bimbingan dan masukan-masukan yang berarti sehingga tesis ini selesai dengan baik.
4. Dr. Amanah Surabakti sebagai dosen pembimbing II yang penuh dengan kesabaran, sehingga tesis ini selesai dengan baik.
5. Para Tim Penguji
6. Kepala Sekolah SDS IT Zahra Asy Syifa yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Kepada para Siswa SDS IT Zahra Asy Syifa yang telah membantu dan bersedia menjadi sampel penelitian ini
8. Seluruh Dosen Program Pascasarja Psikologi khususnya dosen Psikologi Pendidikan yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk mendalami ilmu Psikologi.
9. Kepada Ayahanda, Ibunda, Istri dan anak serta seluruh keluarga yang selalu mendukung dengan semangat dan do'a dari awal kuliah hingga selesainya sidang tesis ini.
10. Teman-teman seperjuangan satu angkatan di minat Psikologi Pendidikan khususnya dan angkatan 2023 yang banyak memberi masukan dan motivasi, terima kasih atas kerjasama dan informasi yang telah diberikan.

Dengan keterbatasan pengalaman, ilmu maupun pustaka yang ditinjau, penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan dan pengembangan lanjut agar benar benar bermanfaat. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar tesis ini lebih sempurna serta sebagai masukan bagi peneliti

untuk penelitian dan penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang.

Akhirnya peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu peneliti dalam menyelesaikan tesis ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT akan membalas semua kebbaikannya yang telah diberikan kepada peneliti. Tanpa bantuan mereka semua, tesis ini tidak akan pernah selesai. Sekali lagi peneliti ucapkan terima kasih.

Hormat Saya

Peneliti



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Hipotesis Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1. Kreativitas	11
2.1.2. Pengertian Kreativitas	11
2.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas	15
2.1.3. Aspek-Aspek Perilaku Kreativitas	23
2.1.4. Proses dan Tahap Kreativitas	26
2.2. <i>School Well Being</i>	28
2.1.2. Pengertian <i>School Well Being</i>	28
2.2.2. Faktor-Faktor <i>School Well Being</i>	30
2.2.3. Aspek-Aspek <i>School Well Being</i>	36
2.3. Kerangka Konseptual	42
2.3.1. Pengaruh <i>Having</i> Terhadap Kreativitas.....	42
2.3.2. Pengaruh <i>Loving</i> Terhadap Kreativitas	45
2.3.3. Pengaruh <i>Being</i> Terhadap Kreativitas	48
2.3.4. Pengaruh <i>Health</i> Terhadap Kreativitas	50
2.4 Kerangka Penelitian.....	53
BAB III METODE PENELITIAN	54
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	54
3.2 Bahan dan Alat	54
3.3 Metodologi Penelitian	55
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	55
3.5 Prosedur Penelitian.....	56
3.6 Metode Analisis Data	62
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Analisis Karakteristik Responden	68
4.2 Analisis Data (Instrumen Penelitian)	69
4.3 Pengujian <i>Outer Model</i> (Model Pengukuran)	77
4.4 Pengujian <i>Inner Model</i> (Model Struktural)	87
4.5 Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian	90
BAB V PENUTUP.....	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	103



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Sampel Penelitian	55
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penyebaran Butir Skala <i>School Well-Being</i>	59
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Kreativitas	70
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel <i>Having</i>	71
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel <i>Loving</i>	72
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel <i>Being</i>	73
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel <i>Health</i>	74
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Kreativitas	76
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel <i>Having</i>	76
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel <i>Loving</i>	76
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel <i>Being</i>	76
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel <i>Health</i>	76
Tabel 4.13 <i>Outer Loading</i> Iterasi Pertama	80
Tabel 4.14 <i>Outer Loading</i> Iterasi Kedua	83
Tabel 4.15 Hasil <i>Cross Loading</i>	85
Tabel 4.16 Nilai <i>Composite Reliability</i>	86
Tabel 4.17 Nilai R-square	87
Tabel 4.18 Hasil Path Coefficients	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	53
Gambar 4.2 Diagram Responden Menurut Jenis Kalamini.....	68
Gambar 4.3 Diagram Penelitian Model Awal.....	78
Gambar 4.4 Model Structural SEM-PLS Tahapan Pertama Kedua (PLS_Algorithm).....	80
Gambar 4.5 Model Structural SEM-PLS Tahapan Kedua (PLS_Algorithm).....	83
Gambar 4.6 Model Structural SEM-PLS Tahapan Kedua (PLS_Boostrapping)..	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner / Angket Penelitian.....	104
Lampiran 2 Data dan Hasil Analisis Penelitian	108
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	166



ABSTRAK

Anton Prayitno: Model Pengembangan *School Well Being* Dalam Membentuk Kreativitas Siswa SD Swasta Islam Terpadu Di Medan

Setiap anak memiliki bakat kreatif, Islam memandang kreativitas sebagai anugerah dari Allah SWT yang diberikan kepada setiap manusia. Melalui pendidikan sebagai landasan penting bagi perkembangan individu, mendorong lembaga pendidikan di Indonesia merumuskan kurikulum dan metoda pembelajaran dimana seluruh siswa mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, membentuk sikap, kepribadian, dan kemampuan berpikir kritis. dalam mewujudkan potensi anak atau siswa menjadi kreatif, ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas diantaranya stimulasi, lingkungan, pengalaman hidup, dan kepribadian, dua dari ketiga faktor tersebut adalah bagian dari *School Well-Being*. Tujuan penelitian ini adalah ingin melihat aspek *Having, Loving, Health* dan *Being* paling dominan dari *school well being* yang mampu membentuk kreativitas siswa. Penelitian dilakukan terhadap 221 orang siswa, dengan mengisi skala *school well being*, serta mengerjakan tes kreatifitas figural. Data diolah dengan menggunakan program Smart-PLS SEM. Hasil penelitian menunjukkan; (1). Ada pengaruh yang signifikan *Having* terhadap kreativitas. (2). Ada pengaruh *Loving* terhadap kreativitas siswa, namun pengaruh tersebut tidak signifikan. (3). Ada pengaruh *Health* terhadap kreativitas siswa dan pengaruhnya signifikan. (4). Ada pengaruh *Being* terhadap kreativitas siswa/siswi SDS IT Zahra Asy Syifa, dan pengaruhnya signifikan. Dimana besaran pengaruh *having* terhadap kreativitas sebesar 28%, pengaruh *loving* terhadap kreativitas sebesar 9,3%, pengaruh *health* terhadap kreativitas sebesar 13,1%, dan pengaruh *being* terhadap kreativitas sebesar 28%. *Novelty* dari penelitian ini terdapat masih rendahnya aspek *loving* di SDS IT Zahra Asy Syifa. Siswa merasa diantara guru dan siswa, siswa dengan siswa masih belum saling memperhatikan.

Kata kunci: kreativitas figural, *school well being*, *sdi*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bisa didapat dari mana saja, ada pendidikan formal maupun informal. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Suatu pembelajaran merupakan hal yang terpenting agar kita selaku manusia dapat menjalani kehidupan yang lebih baik. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh-kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya.

Dunia pendidikan di era saat ini membutuhkan inovasi-inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan kreatifitas pada anak, sehingga kurikulum atau iklim sekolah yang mampu membentuk kreatifitas belajar dibutuhkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah melaksanakan berbagai standardisasi dan profesionalisasi pendidikan sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005. Standar Nasional Pendidikan mencakup delapan standar. Salah satunya adalah Standar Kompetensi Lulusan yaitu Standar Kualifikasi Lulusan yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan (Mulyasa, 2013).

Pendidikan merupakan landasan penting dalam perkembangan seseorang. Melalui pendidikan, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk sikap, kepribadian, dan kemampuan berpikir kritis. Dalam mengembangkan proses pembelajaran anak, kreativitas memainkan

peran yang sangat penting. Kreativitas tidak hanya merangsang imajinasi anak-anak, tetapi juga membantu mereka memahami dunia dengan cara yang unik dan inovatif.

Sejak diberlakukannya kurikulum merdeka menurut Yamin & Syahrir (2020) menyatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan penataan ulang sistem pendidikan Indonesia. Ini menyatakan bahwa ini dibuat untuk mencegah perubahan dan kemajuan negara agar dapat menyesuaikan diri dengan zaman. Sibagariang, et.al. (2021) juga menuliskan bahwa ide belajar secara mandiri akan semakin diterima mengingat tujuan Pendidikan Indonesia di masa depan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas tinggi dan mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menekankan kata merdeka atau bebas. Yang dimaksud dengan merdeka di sini adalah suasana belajar yang tidak terbelenggu, kaku, dan penuh dengan beban yang bisa membuat tekanan bagi para peserta didik maupun pendidik (Zahir, A., dkk. 2022).

Oleh karena itu, ada tiga poin penting dalam penerapan yang menjadi karakter kurikulum merdeka; Pertama, Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan *soft skill* dan karakter. 20-30% waktu belajar dialokasikan untuk pengembangan *soft skill* dan karakter dengan pembelajaran kokurikuler di luar kelas. Dalam perkembangan perubahan yang semakin pesat tersebut, kemampuan kreativitas menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh anak-anak. Kreativitas tidak hanya terbatas pada bidang seni, tetapi juga berperan penting dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Menurut Vygotsky, (dalam Kompasiana, 2024) proses pembelajaran anak tidak hanya terjadi secara individual, tetapi juga melalui interaksi sosial dengan

lingkungan dan orang lain di sekitarnya. Ia berpendapat bahwa kreativitas merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran anak dan dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Vygotsky menekankan pentingnya Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang dimiliki anak secara mandiri dan kemampuan yang dapat mereka capai melalui bantuan atau interaksi dengan orang lain yang lebih berpengalaman. Dalam ZPD, kreativitas memiliki peran penting sebagai alat untuk mengatasi tantangan dan mencapai potensi maksimal dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, anak-anak dihadapkan pada berbagai tantangan dan masalah yang perlu mereka pecahkan. Melalui kreativitas, anak-anak dapat menghasilkan ide-ide baru dan solusi yang inovatif. Misalnya, ketika diberikan tugas untuk membuat sebuah proyek, anak yang kreatif dapat menghasilkan konsep-konsep yang unik dan menghadirkan pendekatan yang berbeda dalam memecahkan masalah. Hal ini membantu mereka untuk berpikir secara kritis, mengembangkan kemampuan analitis, dan meningkatkan daya ingat mereka. Selain itu, kreativitas juga memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan sosial anak. Dalam interaksi dengan teman sebaya atau anggota kelompok belajar, anak-anak yang kreatif dapat membantu membangun kolaborasi yang efektif dan memperkaya pengalaman belajar bersama. Dengan berbagi ide-ide baru dan menghadirkan sudut pandang yang berbeda, anak-anak dapat belajar menghargai perbedaan dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik.

Kreativitas juga dapat mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya, memperkuat kepercayaan diri mereka, dan mengembangkan empati terhadap orang lain. Lebih jauh lagi, kreativitas berperan penting dalam

pengembangan kemampuan emosional anak. Dalam proses kreatif, anak-anak dapat mengekspresikan diri mereka dengan bebas dan mengatasi stres atau emosi negatif melalui seni, musik, atau bentuk ekspresi kreatif lainnya. Misalnya, menggambar, menulis, atau bermain musik dapat membantu anak mengungkapkan perasaan mereka dengan cara yang aman dan konstruktif. Kreativitas juga dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang diri sendiri dan memperkuat identitas mereka.

Kreativitas sangat diperlukan siswa sebagai subjek yang melakukan proses belajar. Tanpa adanya kreativitas dalam belajar siswa tidak akan mampu bersaing pada perkembangan zaman yang semakin pesat, sehingga siswa dituntut untuk dapat menjadi lulusan yang berhasil memberikan ide-ide atau gagasan-gagasan kreatif dalam menghadapi atau menyelesaikan suatu masalah. Kreativitas belajar adalah salah satu keterampilan berpikir yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi. Walaupun tidak seluruh siswa menjadi ahli ekonomi, namun berpikir kreatif diperlukan siswa agar bisa menghadapi kehidupannya di masa yang akan datang.

Keberhasilan proses pembelajaran tersebut dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar (Rusmono, 2017).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, fungsi Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat

dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya tidak lain untuk mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Terkait dalam mewujudkan potensi anak atau siswa menjadi kreatif, ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas diantaranya stimulasi, lingkungan, pengalaman hidup, dan kepribadian, dua dari ketiga faktor tersebut adalah bagian dari *School Well-Being* (Maud Besançon, et all. (2019)).

School Well-Being dapat diartikan sebagai sekolah yang seluruh siswanya mempunyai rasa bahagia, kepuasan, tingkat stres yang rendah, sehat secara fisik dan mental, kualitas hidup yang baik, kesehatan secara fisik dan mental agar mampu menyelesaikan tantangan, mencapai kebahagiaan, dan kepuasan dalam kehidupan.

School atau sekolah atau satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Adapun *Well-Being* adalah keadaan pada individu yang digambarkan dengan adanya rasa bahagia, kepuasan, tingkat stres yang rendah, sehat secara fisik dan mental, serta kualitas hidup yang baik. Peneliti menemukan fenomena kreativitas disekolah yang beragam dari cara mengajar, penyampaian informasi, mengelola bahan ajar, menciptakan materi yang menarik dan membangun semangat belajar siswa dengan beragam bentuk media agar siswa mampu berpikir lebih kreatif dalam menerima bahan yang diajarkan.

Konu dan Rimpela (2002) mendefinisikan kesejahteraan sekolah (*school well-being*) yaitu keadaan dimana seorang siswa mencapai kesejahteraan dalam

memenuhi kebutuhan dasarnya yang berkaitan dengan peran pentingnya pengajaran, pembelajaran dan lingkungan sekitar individu. Allardt (dalam Konu & Rimpela, 2002) menyatakan *school well-being* merupakan suatu keadaan yang memungkinkan terpenuhinya kebutuhan dasar seseorang berdasarkan kebutuhan material dan non-material.

Adapun aspek-aspek *school well-being* menurut Konu dan Rimpela (2002) yaitu: kondisi sekolah (*having*), aspek ini termasuk ke dalam lingkungan fisik di sekitar sekolah dan lingkungan di dalam sekolah, yang meliputi lingkungan sekolah yang aman, kenyamanan, kebisingan, ventilasi, suhu, dll. hubungan sosial (*loving*), aspek ini mengacu pada lingkungan pembelajaran sosial, hubungan siswa- guru, hubungan dengan teman sekolah dinamika kelompok, intimidasi, kerja sama antara sekolah dan rumah, pengambilan keputusan di sekolah, dan suasana organisasi sekolah secara keseluruhan.

Pemenuhan diri (*being*), aspek *being* ini merupakan terdapatnya penghormatan terhadap individu sebagai seseorang yang bernilai di dalam masyarakat. Kesehatan (*health*), aspek ini adalah sumber daya dan bagian penting dari kesejahteraan menurut Allardt (dalam Konu & Rimpela, 2002). *Health* (status kesehatan) ditinjau dalam bentuk yang sederhana, yaitu tidak adanya siswa yang sakit-sakitan. Adanya *school well-being* yang tinggi menjadikan seorang siswa lebih memahami akan kondisi sekolahnya, hubungan sosial, pemenuhan diri siswa di sekolah serta status kesehatan siswa itu sendiri (Konu & Rimpela (2002)).

Kesejahteraan yang dirasakan siswa akan kondisi sekolahnya secara menyeluruh akan memicu ketertarikan siswa dalam belajar dan meningkatkan semangat belajar siswa. Sehingga siswa lebih bisa bertanggung jawab dalam

pengerjaan tugas, lebih tekun dan menghabiskan waktunya untuk memahami pelajaran sehingga mampu mencapai tujuan belajar.

Sebaliknya, tidak terpenuhinya kebutuhan siswa di sekolah membuat siswa tidak merasa well-being di sekolah yang kemudian mengurangi ketertarikan siswa dalam belajar dan menurunkan semangat belajar siswa. Sehingga kurang bisa bertanggung jawab dalam pengerjaan tugas, kurang tekun dan menghabiskan sedikit waktunya untuk memahami pelajaran sehingga tidak mampu mencapai tujuan belajar.

Jin X and Ye Y (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa hasil keseluruhan penelitian menunjukkan bahwa *school well being* secara positif dan signifikan mempengaruhi kreativitas dan efikasi diri secara positif. Melalui penelitian ini, siswa yang belajar dalam keadaan *school well being* tinggi meningkatkan kreativitas.

Maud Besançon, et al. (2019) mengemukakan semakin diakui bahwa kreativitas telah menjadi esensial dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu memiliki potensi untuk menjadi kreatif dan tingkat aktualisasi kreativitas dihasilkan dari berbagai faktor yang dapat bersifat kognitif, konatif dan lingkungan. Secara khusus, metode pendidikan dapat memengaruhi kreativitas secara langsung atau tidak langsung melalui motivasi dan kesejahteraan di sekolah. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa menyoroti perbedaan *school well being*/kesejahteraan di sekolah dan jenis motivasi ketika membandingkan kedua metode pendidikan. Selain itu, hasil menunjukkan korelasi yang signifikan antara berbagai jenis motivasi dan skor kreativitas.

Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul
“Model Pengembangan *school well being* dalam membentuk kreativitas siswa”

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah dimensi *having* berpengaruh terhadap kreativitas siswa ?
2. Apakah dimensi *loving* berpengaruh terhadap kreativitas siswa ?
3. Apakah dimensi *health* berpengaruh terhadap kreativitas siswa ?
4. Apakah dimensi *being* berpengaruh terhadap kreativitas siswa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat:

1. Pengaruh dimensi *having* terhadap kreativitas siswa
2. Pengaruh dimensi *loving* terhadap kreativitas siswa
3. Pengaruh dimensi *health* terhadap kreativitas siswa
4. Pengaruh dimensi *being* terhadap kreativitas siswa

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana perumusan masalah dalam penelitian ini telah menyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan penjelasan keterkaitan antar variabel dan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya maka hipotesis untuk penelitian ini yaitu:

- 1) Ada pengaruh dimensi *heaving* terhadap kreativitas siswa
- 2) Ada pengaruh dimensi *loving* terhadap kreativitas siswa

- 3) Ada pengaruh dimensi *health* terhadap kreativitas siswa
- 4) Ada pengaruh dimensi *being* terhadap kreativitas siswa

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber yang memperkaya wawasan ilmu psikologi, khususnya dalam bidang psikologi psikologi pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu menambah wawasan mengenai *school well being* dalam meningkatkan kreativitas siswa

b. Bagi Instansi/Subjek Penelitian

Pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana *school well being* mempengaruhi kreativitas, instansi dapat mengimplementasikan strategi untuk meningkatkan kreativitas siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kreativitas

2.1.2. Pengertian Kreativitas

Kreativitas didefinisikan berbeda-beda. Sedemikian beragam definisi itu, sehingga kreativitas tergantung bagaimana orang mendefinisikannya karena kreativitas merupakan konsep majemuk dan multidimensional, tidak ada satu definisi yang dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas. Hal ini disebabkan dua alasan. Pertama, sebagai ‘konstruk hipotesis’, kreativitas merupakan ranah psikologi yang kompleks dan multidimensional yang mengandung tafsiran yang beragam. Kedua, definisi-definisi kreatifitas, memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi.

Untuk lebih memahami pengertian kreativitas, maka peneliti mengutip beberapa pendapat tentang definisi Kreativitas, diantaranya adalah: Solso, Maclin & Maclin (2002) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang selalu dipandang menurut kegunaannya. Guilford (dalam Ali dan Asrori, 2006) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Lebih lanjut ia mengemukakan dua cara berpikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban

terhadap suatu persoalan. Disini Guilford (dalam Munandar, 2018) menekankan bahwa individu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen daripada konvergen.

Munandar (2018) merumuskan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) gagasan. Ciri-ciri dari kreativitas ini disebut dengan kemampuan berpikir kreatif. Kelancaran berpikir adalah kecepatan seseorang dalam menghasilkan banyak gagasan sedangkan keluwesan berpikir adalah keanekaragaman gagasan. Elaborasi adalah kemampuan untuk menyempurnakan suatu gagasan dengan menambahkan detail-detail yang akan membuatnya semakin bermutu. Orisinalitas adalah keunikan dari gagasan, sesuatu yang tak terpikirkan oleh orang lain (Salim, 2014).

Mayesty (2016) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher (dalam Munandar, 2019) mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain. Kemudian Freeman dan Munandar (dalam Suyanto, 2015) mengemukakan bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak.

Selanjutnya Torrance (dalam Ali dan Asrori, 2006) mendefinisikan kreativitas sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan.

Menurut Rhodes (dalam Munandar, 2018) pengertian kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek atau yang disebut dengan Four P's of Creativity, yaitu :

- a. Pribadi: kreativitas mencerminkan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya (Hulbeck dalam Munandar, 2018).
- b. Pendorong: kondisi internal dan eksternal yang mendorong kepribadian kreatif. Kondisi internal dapat berupa motivasi internal untuk menghasilkan sesuatu sedangkan kondisi eksternal berasal dari dorongan serta dukungan dari lingkungan.
- c. Proses: bersibuk diri secara kreatif yang menunjukkan kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir dan berperilaku. Adapun langkah-langkah kreatif menurut Wallas (dalam Munandar, 2018) yaitu meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.
- d. Produk: suatu karya dapat dikatakan kreatif jika merupakan suatu ciptaan yang baru atau orisinal dan bermakna bagi individu dan lingkungannya.

Ke-empat konsep di atas saling terkait satu sama lain, sehingga dalam melihat suatu kreativitas tidak dapat dilepaskan dari satu kesatuan konsep tersebut atau tidak juga dapat dilihat hanya dengan satu 'P' saja. Empat faktor atau konsep 'P' tersebut memiliki fokus pembahasan yang berbeda, namun tetap saling terkait. Selanjutnya Torrance (dalam Munandar, (2019) menjelaskan hubungan keempat

aspek tersebut, yaitu dengan berfokus pada proses kreatif, maka jenis pribadi, lingkungan dan produk yang dihasilkan akan sangat mempengaruhi, seperti rasa percaya diri dan kemandirian merupakan salah satu jenis pribadi yang akan mendukung pada proses kreatif, lingkungan yang tidak mengikat pada pemikiran secara divergen, dan produk baru yang mempunyai nilai guna baik dalam bentuk penyelesaian masalah maupun dalam bentuk material.

Munandar (2012) kembali menyatakan bahwa kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Baron (dalam Munandar, 2012) yaitu suatu kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Sementara itu dalam pengertian lain menurut Campbell (1986) kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya : a. Baru (Novel) : inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan. b. Berguna (Useful) : lebih enak, mendidik, memecahkan masalah, mengurai hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik atau banyak. c. Dapat dimengerti (Understanding) : hasil yang amat sama dan dapat dimengerti.

Berdasarkan pendapat-pendapat para pakar kreativitas di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengkombinasikan

pengetahuan, menemukan cara-cara baru, membuat ide-ide yang baru dengan tujuan untuk memecahkan masalah dan membuat karya yang dapat bermanfaat.

2.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas adalah hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau menghambat upaya kreatif (Munandar, 2019). Hurlock (1993) menegaskan bahwa semua anak mempunyai potensi untuk kreatif. Kreativitas tersebut berbeda pada setiap individu, hal ini menunjukkan bahwa untuk mengembangkan pemikiran kreatif perlu rangsangan dan kesempatan dari lingkungan. Dimana lingkungan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis, maka kreativitas akan muncul dari kualitas dan keunikan individu yang memungkinkan terciptanya hal-hal yang baru.

Menurut Guilford (dalam Munandar, 2019) bahwa faktor yang mempengaruhi pemikiran kreatif pada individu adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan aptitude dan non-aptitude traits. Secara aptitude berpikir kreatif meliputi kelancaran, kelenturan dan orisinalitas. Ini ditunjukkan dengan kemampuan berpikir secara divergen. Sedangkan secara non-aptitude atau afektif meliputi kepercayaan diri, keuletan, kemandirian, dan lain sebagainya.

Selanjutnya, Munandar (dalam Ali dan Asrori, 2006) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah kesejahteraan siswa, dalam penelitian ini difokuskan kepada kesejahteraan siswa disekolah (*school well being*) usia, tingkat pendidikan orang tua, tersedianya fasilitas dan penggunaan waktu luang terhadap kegiatan kreatif, dan lain sebagainya.

Rogers (dalam Munandar, 2019) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang memengaruhi kreativitas siswa, yaitu:

a. Faktor Internal

Yaitu berasal dari individu itu sendiri, yang meliputi kesejahteraan psikologis siswa disekolah, keterbukaan terhadap pengalaman, terhadap rangsangan-rangsangan dari luar atau rangsangan dari dalam, kemampuan untuk menilai diri produk-produk ciptaannya, keterbukaan terhadap kritik dari orang lain, kemampuan untuk bermain atau bereksplorasi dengan unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep-konsep serta membentuk kombinasi-kombinasi baru berdasarkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

b. Faktor eksternal

Yaitu berasal dari luar individu yang bersangkutan, yang meliputi keamanan dan kebebasan psikologis, sarana atau fasilitas, toleransi terhadap pandangan bagi orang kreatif, adanya waktu bebas yang cukup dan kesempatan untuk menyendiri, dorongan-dorongan untuk mengembangkan fantasi, kognisi dan inisiatif serta penerimaan dan penghargaan terhadap individu.

Munandar (2009) mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat memengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Santrock (2016) mengungkapkan ada enam faktor yang dapat mempengaruhi kreatifitas, diantaranya yaitu:

a. Jenis Kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak

perempuan. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil resiko, dan didorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.

b. Status Sosio ekonomi

Anak dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok yang lebih rendah. Yang pertama, kebanyakan dibesarkan dengan cara mendidik anak secara demokratis, sedangkan yang terakhir mungkin lebih mengalami pendidikan yang otoriter. Kontrol demokratis mempertinggi kreativitas karena memberi kesempatan yang lebih banyak bagi anak untuk menyatakan individualitas, mengembangkan minat dan kegiatan yang dipilihnya sendiri. Lebih penting lagi, lingkungan anak kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi memberi lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas.

c. Urutan Kelahiran

Penjelasan mengenai perbedaan ini lebih menekankan lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir di tengah, lahir belakang, dan anak tunggal mungkin lebih kreatif dari yang pertama. Umumnya, anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menjadi penurut daripada pencipta. Anak tunggal agak bebas dari tekanan yang ada saudara kandung lainnya dan juga diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya.

d. Lingkungan Kota vs Lingkungan pedesaan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan. Di pedesaan, anak-anak lebih umum dididik secara otoriter dan

lingkungan pedesaan kurang merangsang kreativitas dibandingkan lingkungan kota dan sekitarnya.

e. **Inteligensi Pada setiap umur,**

Anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana konflik sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian konflik tersebut. Ini merupakan salah satu alasan mengapa mereka lebih sering terpilih sebagai pemimpin dibandingkan teman seusia mereka yang kurang pandai.

f. **Keluarga**

Anak dari keluarga kecil, bilamana kondisi lain sama, cenderung lebih kreatif dari anak keluarga besar. Dalam keluarga besar, cara mendidik anak otoriter dan kondisi sosioekonomi yang kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas. Untuk dapat menumbuhkan kreativitas anak, maka peran orang tua sangat dibutuhkan dalam hal membimbing anak agar kreatif.

Ambalie (2019) menggunakan beberapa faktor penting yang mempengaruhi kreativitas diantaranya:

- a. **Kemampuan kognitif,** Kemampuan kognitif meliputi pendidikan formal dan informal. Faktor ini mempengaruhi keterampilan sesuai bidang dan masalah yang di hadapi individu yang bersangkutan.
- b. **Disiplin,** Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi dan kemandirian. Faktor-faktor ini mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide

yang kreatif untuk memecahkan masalah.

- c. Motivasi intrinsik, Motivasi intrinsik sangat mempengaruhi kreativitas seseorang karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin guna menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.
- d. Lingkungan sosial, Kreativitas juga dipengaruhi lingkungan sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial seperti pengawasan, penilaian maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar.

Rasyid, A (2021) mengemukakan bahwa faktor *school well-being* berpengaruh terhadap kreativitas siswa, dimana aspek dari *school well-being* adalah

- a). *Having* atau kondisi sekolah. Kondisi atau Lingkungan sekolah atau belajar yang positif, seperti sekolah yang mendukung dan lingkungan rumah yang kondusif, dapat mendorong siswa untuk mengembangkan potensi kreatif siswa. Dinamika pengaruh *having* terhadap kreativitas siswa, Lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan merangsang rasa ingin tahu siswa dapat memicu kreativitas. Hal ini termasuk fasilitas yang memadai, guru yang inspiratif, dan suasana kelas yang positif.

Lingkungan yang menyediakan akses mudah ke berbagai sumber belajar, seperti buku, internet, dan sumber daya lainnya, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan merangsang ide-ide baru. Interaksi Sosial yang Positif: Lingkungan yang mendorong interaksi sosial yang positif, seperti kerja kelompok dan diskusi, dapat membantu siswa belajar dari satu sama lain dan mengembangkan perspektif yang berbeda, serta Dukungan Emosional: Lingkungan yang memberikan dukungan emosional, seperti penerimaan dan

penghargaan terhadap ide-ide siswa, dapat membantu mereka merasa lebih berani untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka. Dengan demikian kondisi/lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk kreativitas siswa. Lingkungan yang positif dan mendukung dapat menjadi katalisator bagi perkembangan kreativitas, sementara lingkungan yang negatif dapat menghambatnya. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan kondisi/lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kreativitas siswa, baik di sekolah maupun di rumah.

b). *Loving* (hubungan sosial). Hubungan sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Interaksi sosial yang positif, baik di dalam maupun di luar kelas, dapat memicu ide-ide baru, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan membantu siswa memecahkan masalah. Sebaliknya, lingkungan sosial yang kurang mendukung atau bahkan negatif dapat menghambat kreativitas. Dampak Positif *Loving*/Hubungan Sosial;

(i) Stimulasi Ide yaitu berupa Interaksi dengan teman sebaya, guru, dan anggota keluarga dapat memberikan berbagai sudut pandang dan ide baru yang dapat memicu kreativitas siswa. (ii). Pengembangan Keterampilan Berpikir: Diskusi kelompok, kolaborasi dalam proyek, dan umpan balik dari orang lain dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. (iii). Motivasi Belajar: Dukungan sosial dari lingkungan sekitar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas dan mengeksplorasi ide-ide baru. (iv). Peningkatan Rasa Percaya Diri: *Loving* (hubungan sosial) yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, membuat mereka lebih

berani untuk mencoba hal baru dan mengambil risiko dalam berkreaitivitas. Dengan membangun *loving* (hubungan social) yang positif dan mendukung, kita dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kreativitas siswa.

c). *Health* (Kesehatan fisik maupun mental). Kesehatan, baik fisik maupun mental, sangat mempengaruhi kreativitas siswa. Kesehatan fisik yang baik memungkinkan siswa untuk fokus dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sementara kesehatan mental yang baik membantu mereka berpikir lebih jernih, memiliki lebih banyak energi, dan lebih percaya diri dalam mengeksplorasi ide-ide baru. Pengaruh Kesehatan Fisik: (i). Energi dan Fokus: Tubuh yang sehat memiliki energi yang cukup untuk beraktivitas, termasuk belajar dan berpikir kreatif. Siswa yang sehat cenderung lebih fokus dan tidak mudah terganggu oleh masalah fisik, sehingga mereka dapat lebih berkonsentrasi pada tugas-tugas yang membutuhkan kreativitas. (ii). Aktivitas Fisik: Olahraga dan aktivitas fisik teratur telah terbukti dapat meningkatkan fungsi kognitif dan kreativitas menurut *National Institutes of Health* (NIH).

Aktivitas fisik dapat merangsang otak dan meningkatkan sirkulasi darah ke otak, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Pengaruh Kesehatan Mental: (i). Stres dan Kecemasan: Stres dan kecemasan dapat menghambat kemampuan berpikir kreatif. Siswa yang merasa stres atau cemas cenderung memiliki pikiran yang terganggu dan sulit untuk berkonsentrasi, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk menghasilkan ide-ide baru. (ii). Percaya Diri: Kesehatan mental yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Siswa yang percaya diri cenderung lebih

berani mencoba hal-hal baru dan mengeksplorasi ide-ide kreatif tanpa rasa takut gagal. (iii) Motivasi: Kesehatan mental yang baik dapat meningkatkan motivasi siswa. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka cenderung lebih bersemangat untuk belajar dan mengembangkan ide-ide kreatif. (iv). Keterampilan Sosial: Kesehatan mental yang baik juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, seperti kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim. Keterampilan sosial ini sangat penting untuk proses berpikir kreatif, terutama dalam situasi kolaborasi. Dengan memperhatikan kesehatan fisik dan mental siswa, akan dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kreativitas siswa.

d). *Being/pemenuhan diri (self-actualization)* memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Ketika siswa merasa terpenuhi kebutuhan dasarnya dan merasa aman, mereka lebih mungkin untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mengambil risiko, dan berpikir kreatif. *Being/Pemenuhan diri*, dalam konteks hierarki kebutuhan Maslow, adalah mencapai potensi penuh seseorang. Ini melibatkan pemenuhan kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta dan rasa memiliki, serta penghargaan, sebelum mencapai aktualisasi diri. *Being/pemenuhan diri* dapat meningkatkan kreativitas siswa:

- (i). Kebutuhan dasar terpenuhi: Ketika kebutuhan dasar siswa seperti makanan, tempat tinggal, dan rasa aman terpenuhi, siswa memiliki lebih banyak energi mental dan emosional untuk fokus pada pengembangan kreativitas.
- (ii). Kepercayaan diri meningkat: *Being/Pemenuhan diri* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Ketika mereka merasa dihargai dan mampu mencapai

potensi mereka, mereka lebih berani untuk mencoba hal-hal baru dan mengekspresikan diri mereka secara kreatif.

(iii). Motivasi internal yang kuat: *Being*/Pemenuhan diri seringkali dikaitkan dengan motivasi intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri untuk belajar dan berkembang. Motivasi ini dapat mendorong siswa untuk mencari solusi kreatif untuk masalah dan mengejar minat mereka.

(iv). Keterbukaan terhadap pengalaman: Siswa yang merasa terpenuhi cenderung lebih terbuka terhadap pengalaman baru dan ide-ide yang berbeda. Keterbukaan ini dapat memicu kreativitas mereka.

(v). Pengembangan identitas pribadi: Melalui ekspresi kreatif, siswa dapat mengeksplorasi dan mengembangkan identitas pribadi mereka. Hal ini penting untuk pertumbuhan pribadi dan juga dapat memicu ide-ide kreatif. Pendidikan yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan siswa dan memberikan ruang bagi ekspresi diri dapat menjadi lingkungan yang kondusif untuk menumbuhkan kreativitas.

Dari uraian diatas peneliti membuat kesimpulan berdasarkan pendapat Rasyid (2021) bahwa faktor school well being menjadi faktor yang ingin diteliti dalam mempengaruhi kreativitas siswa.

2.1.3. Aspek-Aspek Perilaku Kreativitas

Suharnan (dalam Ghufro dan Risnawati S, 2012) mengatakan bahwa terdapat aspek-aspek pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut

a. Aktivitas berpikir

Kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya

dirasakan oleh orang yang berangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan imajiner, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.

b. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru.

Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan. Kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandangan lain yang baru dan kemampuan. Fisik untuk menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

c. Sifat baru atau orisional.

Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreatif bila belum pernah diciptakan sebelumnya bersifat luar biasa dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

Guilford (dalam Sternberg, 1999) mengemukakan beberapa faktor penting yang merupakan aspek dari kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

a. Kelancaran Berpikir (Fluency of Thinking)

Adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas. Munandar (1998) mengemukakan bahwa kelancaran berpikir adalah kemampuan untuk mencetuskan banyaknya gagasan, jawaban,

penyelesaian masalah, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

b. Keluwesan Berpikir (Flexibility)

Adalah 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. Orang yang kreatif adalah orang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikan dengan cara berpikir yang baru. Munandar (1998) mengemukakan bahwa keluwesan berpikir merupakan kemampuan melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau cara yang berbeda-beda, maupun mengubah cara pendekatan atau cara berpikir.

c. Elaborasi Pikiran (Elaboration)

Adalah kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Munandar (1998) mengemukakan bahwa elaborasi pikiran adalah kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan, mampu menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Aspek ini juga penting dalam mengungkapkan kreativitas karena orang yang kreatif adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide sampai ke hal-hal yang kecil.

d. Keaslian Berpikir (Originality)

Adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (Unusual) atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. Munandar (1998),

mengemukakan bahwa keaslian berpikir adalah kemampuan untuk memikirkan ide-ide baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada empat aspek-aspek penting pada kreativitas yaitu (1). kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) berupa kemampuan memberikan banyak gagasan dalam waktu yang relatif singkat, (2). keluwesan berpikir (*flexibility*) berupa kemampuan melihat berbagai macam kemungkinan penggunaan suatu benda, berbagai macam sudut pandang dan jawaban dari suatu masalah, (3). elaborasi pikiran berupa kemampuan memperkaya dan mengembangkan ide-ide sampai hal-hal yang sekecil-kecilnya. dan (4). keaslian berpikir (*origanility*) yang berupa kemampuan memberikan jawaban yang tak terduga dan tak terpikirkan oleh orang pada umumnya.

Dalam penelitian ini untuk mengukur kreativitas pada siswa peneliti menggunakan alat ukur, yaitu TKF (Tes Kreativitas Figural) yang diadaptasi oleh Munandar (1977) dari *Torrance Test of Creative Thinking* (Circle Test)

2.1.4. Proses dan Tahap Kreativitas

Pada dasarnya proses kreatif berlangsung sangat subyektif, misterius, dan personal. Meskipun proses kreatif mempunyai tahap-tahap tertentu, tidaklah mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif seseorang sedang berada. Guilford (dalam Munandar, 2005) mengajukan model struktur intelektual yang mengacu pada proses kreatif. Teori ini menjelaskan tentang tugas-tugas yang melibatkan produksi yang divergen. Produksi divergen ini merupakan kemampuan dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu

masalah. Wallas (Munandar 2019), mengemukakan pendapatnya tentang proses kreatif bahwa proses kreatif terjadi melalui empat tahap, yakni:

- a. *Preparation*/persiapan : persiapan dengan menyelidiki persoalan yang akan dipecahkan.
- b. *Incubation*/inkubasi : pengeraman terhadap persoalan itu untuk suatu jangka waktu.
- c. *Illumination*/iluminasi : penyinaran dengan lahirnya gagasan baru sebagai pemecahan persoalan.
- d. *Verification*/verifikasi : pengujian atau pengembangan terhadap gagasan baru itu sehingga benar-benar terlaksana.

Selanjutnya Walgito (2004) mengemukakan bahwa dalam berpikir kreatif ada beberapa tingkatan sampai seseorang memperoleh sesuatu hal yang baru atau pemecahan masalah. Tingkatan-tingkatan tersebut adalah:

- a. Persiapan: tingkatan seseorang memformulasikan masalah dan mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam memperoleh pemecahan baru.
- b. Inkubasi: merupakan tahap berlangsungnya masalah dalam jiwa seseorang karena belum menemukan pemecahan terhadap permasalahan.
- c. Pemecahan / iluminasi: tahap mendapatkan pemecahan masalah.
- d. Evaluasi: tahap pengecekan apakah pemecahan yang diperoleh sudah sesuai atau tidak.
- e. Revisi: tahap revisi terhadap pemecahan yang diperoleh.

Sedangkan Timpe (1992) mengemukakan ada empat sifat utama yang membuat seseorang anak menjadi kreatif, yaitu: kepekaan terhadap masalah, aliran gagasan, keaslian dan fleksibilitas.

- a. Kepekaan terhadap masalah. Kepekaan terhadap masalah merupakan kemampuan anak mengenali sebuah masalah yang ada, ataupun dapat menghapuskan kesalahpahaman, kesalahan konsepsi, kekurangan fakta, dan penghalang lain sehingga anak mampu mengenali masalah yang sesungguhnya, faktor-faktor penyebabnya dan memahami akibat-akibat yang akan dirasakan.
- b. Aliran gagasan. Anak dapat mengumpulkan sejumlah besar pemecahan alternatif terhadap suatu masalah tertentu dalam waktu tertentu. Makin banyak gagasan yang anak miliki, maka semakin memungkinkan anak menemukan suatu pemecahan terhadap masalah yang sedang dihadapinya.
- c. Keaslian. Anak selalu terdorong untuk menemukan cara-cara baru yang lebih efektif dalam segala hal dan menemukan konsep-konsep baru untuk belajar setelah mengevaluasi konsep-konsep lama yang sudah terlihat usang dan tidak lagi efektif.
- d. Fleksibilitas. Kesiediaan anak untuk menggunakan berbagai macam sudut pandang, perspektif, pendekatan atau paradigma dalam memecahkan suatu masalah. Artinya anak tidak hanya terpaksa pada satu metode saja, tetapi anak mencoba melihat dan memecahkan masalah dari pendekatan-pendekatan lain.

2.2. School Well Being

2.2.1. Pengertian School Well Being

Ilmu psikologi yang terus berkembang salah satunya adalah psikologi positif yang mengembangkan istilah baru yakni *well being*. Keadaan seseorang

yang sejahtera baik dalam kelompok maupun individu secara psikologis, ekonomi, maupun spiritual disebut dengan *Well being*. Kesejahteraan (*well being*) adalah konsep dimana kondisi individu yang memiliki mental yang sehat (Azyz et al., 2016). Konsep *well being* juga merujuk pada pengalaman serta fungsi psikologis yang optimal.

Konu dan Rimpela mengembangkan konsep *School well being* yang merujuk pada konsep *well being* yang dijelaskan oleh Alldart dimana *well being* adalah konsep *welfare* yang mencakup *level of living and quality of life* dan kondisi individu mampu memuaskan kebutuhan dasarnya baik itu kebutuhan jasmani dan rohani (A. Konu & Rimpelä, 2002)

Definisi *School well being* adalah suatu kondisi sekolah dimana individu memungkinkan memenuhi kebutuhan dasarnya meliputi, *having* (kondisi sekolah), *loving* (hubungan sosial), *being* (kebutuhan pemenuhan diri) dan *health* (status kesehatan).

Liu et al. (2015) juga mengenalkan konsep *school well being* dengan hasil pemikiran bahwa *school well being* adalah perasaan positif siswa (*positive affect*) dan perasaan negatif (*negative affect*) terhadap tingkat kepuasan siswa atau *school satisfaction* yang saling berperan satu sama lain. Peneliti menggunakan definisi *school well being* menurut Konu dan Rimpela (2017) sebagai acuan penelitian, sehingga dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *school well being* adalah suatu kondisi dimana individu mampu memenuhi kebutuhan dasarnya disekolah meliputi aspek kondisi sekolah (*having*), hubungan sosial (*loving*), kebutuhan pemenuhan diri (*being*), dan kesehatan (*health*).

Menurut Jati (2020), *school well-being* merupakan sebuah model yang

mengarahkan kepada siswa untuk mendapatkan kesejahteraan ketika memasuki sekolah, kesejahteraan siswa dapat diperoleh dari segala kebutuhan-kebutuhan dasar siswa ketika dalam belajar di sekolah maupun berinteraksi, seperti kondisi sekolah yang bersih dan rapi, hubungan social antara teman dan guru yang terjalin baik dan akrab serta mendapat dukungan dari sekolah untuk mengembangkan potensi diri siswa. Hal-hal ini lah yang mampu memberikan kesejahteraan siswa ketika dalam sekolah dan tentunya akan mempengaruhi terhadap belajar siswa yang lebih bersemangat atau tidak sama sekali memiliki semangat belajar apabila kurang mendapatkan kesejahteraan tersebut.

Peneliti menggunakan definisi *school well being* menurut Konu dan Rimpela (2002) sebagai acuan penelitian, sehingga dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *school well being* adalah suatu kondisi dimana individu mampu memenuhi kebutuhan dasarnya disekolah meliputi aspek kondisi sekolah (*having*), hubungan sosial (*loving*), kebutuhan pemenuhan diri (*being*), dan kesehatan (*health*)

2.2.2. Faktor-Faktor *School Well Being*

Dinamika *School well being* di pengaruhi oleh beberapa faktor penting. Aji (2021) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi *School well being* siswa, diantaranya adalah :

a. Fasilitas fisik

Kondisi yang menyenangkan dalam belajar mengajar dapat terbangun dengan didukung oleh adanya sarana dan prasarana serta fasilitas yang lengkap dengan kualitas yang baik (Candra, 2018). Sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana seperti lapangan olahraga, kantin dan perpustakaan yang lengkap

dan rapi serta toilet yang bersih menumbuhkan kenyamanan siswa beraktivitas di sekolah. Siswa akan merasa bahwa sekolah juga nyaman seperti rumahnya sendiri jika fasilitas yang disediakan lengkap dan terawat dengan baik. Lingkungan yang menyenangkan untuk belajar, bermain dan beristirahat akan menumbuhkan rasa nyaman pada siswa sehingga mendorong motivasi mereka untuk partisipatif dan juga positif selama kegiatan sekolah.

b. Teman

Terpenuhinya kebutuhan menjalin persahabatan dengan teman sebayanya dapat membuat siswa *boarding school* merasa bahagia, selain itu mampu membuat siswa menikmati proses pembelajarannya (Kurniasih, 2017). Salah satu faktor pendorong untuk meningkatkan *school well being* siswa boarding school adalah memiliki banyak teman (Hassan et al., 2012). Siswa yang sering bertemu teman sebaya dengan intensitas yang tinggi akan lebih memungkinkan membangun *peer attachment* dan hal tersebut menjadi salah satu faktor tercapainya *school well being* yang baik (Normaditasari, 2020). Semakin tinggi *peer attachment* seseorang juga akan semakin tinggi pula kesejahteraan psikologisnya, begitupun sebaliknya (Putri & Novitasari, 2017)

c. Guru

Guru merupakan agen sekolah yang sangat dekat dengan siswa, sehingga memiliki peran yang cukup besar untuk meningkatkan *school well being* siswa. Semangat belajar siswa dapat dipengaruhi dengan adanya dukungan dari guru baik berupa dukungan emosional atau terciptanya model pembelajaran yang inovatif. Guru yang mampu berinteraksi baik dengan siswanya, membantu siswanya yang membutuhkan, bersikap ramah dan menyenangkan, mampu

mengerti kondisi siswa dan menjadi contoh yang baik akan menumbuhkan rasanyaman siswa di sekolah (Wijayanti & Sulistiobudi, 2018). Berdasarkan penelitian Candra (2018) keterlibatan siswa dalam kegiatan sekolah seperti pengamatan lingkungan, karyawisata, menulis pengalaman pribadi, dan belajar melalui menonton film seperti film documenter akan menumbuhkan rasa senang pada siswa. Mendapatkan kelekatan dari guru yang penuh dengan perhatian, terbangunnya hubungan interpersonal yang baik, mendapatkan dukungan, role model serta figur pengganti orang tua akan menumbuhkan rasa senang pada siswa yang bersekolah di *boarding school* (Kurniasih, 2017).

d. Metode pembelajaran dan suasana kelas

Suasana kelas baik secara fisik dan situasi yang terbangun akan berpengaruh pada kondisi *well being* siswa (Aji, 2021). Candra (2018) menjelaskan bahwa kerapihan kelas, ornament serta kebersihan kelas itu perlu diperhatikan untuk membuat siswa merasa senang. Metode pembelajaran yang menyenangkan, dengan berkelompok dan berdiskusi atau menggunakan permainan edukatif juga menambah rasa kenyamanan siswa di sekolah, selain itu siswa akan memberikan simpati pada guru yang mampu memberikan pelajaran dengan carayang menyenangkan. Tugas atau tuntutan yang terlalu banyak diberikan pada siswa akan membuat anak merasa jenuh dengan rutinitas yang monoton, dan hal tersebut akan membuat anak lelah, sehingga memunculkan kecenderungan siswa untuk mudah stress (Candra, 2018).

e. Dukungan positif orangtua

Salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi *school well being* siswa adalah terjalannya hubungan sosial-emosional yang positif salah satunya

dengan orang tua (Kurniasih, 2017). Hasil penelitian Kurniasih (2017) pada siswa yang tinggal di asrama, menunjukkan bahwa untuk mencapai *school well being* yang baik pada siswa di asrama dukungan positif dari orang tua perlu diperhatikan. Jika remaja memperoleh perhatian serta dukungan yang simpatik dari orang tua, serta perasaan dekat dan nyaman satu sama lain maka akan membawa keluarga tersebut pada sebuah kondisi family functioning yang positif (Van Der Aa et al., 2010). Keluarga yang mampu menjalankan fungsinya dengan baik maka dapat memberikan pengaruh terhadap meningkatnya kesejahteraan individu, begitupun sebaliknya.

f. Kesempatan pengembangan diri

Salah satu wadah siswa untuk dapat mengembangkan diri di sekolah adalah dengan adanya ekstrakurikuler. Kegiatan tersebut mampu memberikan pengalaman yang positif pada siswa (Candra, 2018). Harmonisasi antara akademik dengan non akademik (ekstrakurikuler) akan menumbuhkan perasaan positif pada siswa, lantaran siswa mampu melakukan sesuatu yang diinginkan (Wijayanti & Sulistiobudi, 2018)

g. Penghargaan dan apresiasi

Menurut Candra (2018) guru yang memberikan apresiasi dan juga penghargaan pada siswa yang berperilaku baik menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan *school well being* siswa. Siswa akan menjadi termotivasi karena merasa diperhatikan secara personal oleh sang guru. Guru yang memperhatikan sikap positif siswa akan lebih disenangi daripada guru yang hanya fokus pada sikap negatif mereka.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *school well-being* siswa menurut Keyes dan Waterman (dalam Jati, 2020) yaitu;

a. Hubungan Sosial

Penelitian Robu (dalam Azizah dan Hidayati, 2015) yang mengungkapkan bahwa peran sosial remaja memainkan peran penting dalam mendukung penyesuaian dan hubungan sosial remaja terkait tugas-tugas sekolahnya. Oleh sebab itu, kondisi sekolah yang efektif sangat dibutuhkan siswa untuk menunjang performa mereka selama berada di sekolah. Hubungan sosial yang siswa dapatkan di lingkungan sekolah menjadikan mereka memahami bagaimana pentingnya sebuah relasi sosial dalam kehidupannya, maka ketika siswa mampu memahami dan melakukan hubungan sosial mereka diharapkan kesejahteraan siswa juga akan meningkat. Oleh sebab itu, variabel hubungan sosial yang tepat sebagai faktor dalam membantu mengungkap *school well-being* siswa. Myers (dalam Keyes & Waterman, 2008) menyebutkan bahwa hubungan yang dekat dengan keluarga, teman, atau *significant other* sangat penting bagi kebahagiaan dan kebermaknaan dalam hidup. Hubungan sosial yang dimiliki remaja baik di rumah maupun di sekolah dapat mempengaruhi *well-being* yang dimiliki remaja.

b. Teman dan Waktu Luang.

Myers (dalam Jati, 2020) menjelaskan bahwa individu yang mendapatkan dukungan dari teman akan lebih merasakan kebahagiaan. Santrock (2003) mengungkapkan bahwa teman sebaya merupakan sumber status, persahabatan dan rasa saling memiliki yang penting dibutuhkan dalam situasi sekolah.

c. Peran Sosial.

Erikson (dalam Setyawan dan Dewi, 2015) menyebutkan bahwa remaja memiliki kebutuhan untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa peranannya dalam masyarakat. Setyawan dan Dewi (2015) mengungkapkan peran sosial di lingkungan individu berada dapat meningkatkan *well-being* individu tersebut.

d. Karakteristik Kepribadian

Huebner (dalam Setyawan dan Dewi, 2015) menjelaskan faktor kepribadian seperti harga diri, resiliensi, *internal locus of control*, dan kecenderungan ekstrasversi mempengaruhi *well-being* siswa di sekolah. Antonia, dkk (dalam Jati, 2020) menemukan bahwa tiga faktor utama yang mempengaruhi *school well-being* positif adalah kemandirian, resiliensi, dan harga diri, serta tiga faktor utama yang mempengaruhi kondisi *school well-being* negatif, yaitu fasilitas sekolah yang masih kurang, kegiatan yang terlalu padat dan monoton, serta pembina yang pemaarah. Pervin (Bornstein dkk, 2016) menyatakan bahwa individu yang memiliki rasa optimis mampu menyesuaikan diri dengan baik pada situasi tertentu seperti saat pergi ke sekolah.

e. Tujuan dan Aspirasi

Bagi siswa di sekolah, pencapaian serta penghargaan terhadap prestasi yang dimiliki dapat meningkatkan kepuasan mereka terhadap kehidupan sekolah yang dijalani (Konu & Rimpela, 2002). Pervin (dalam Bornstein, 2003) menyatakan bahwa individu yang memiliki rasa optimis mampu menyesuaikan diri dengan baik pada situasi tertentu. Selain itu, individu yang optimis juga akan memiliki tingkat emosional *well-being* yang tinggi pula saat mengalami stres dibandingkan individu yang kurang optimis.

Khatimah (2015) juga mengungkapkan bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi *school well-being*, diantaranya adalah faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal meliputi infrastruktur yang baik, manajemen sekolah, interaksi yang baik antara guru maupun teman serta dukungan penuh dari orangtua. Sedangkan faktor internal adalah modal dasar personal siswa yaitu siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, disiplin yang tinggi, kerjasama yang baik, memiliki strategi belajar yang baik serta inisiatif belajar yang baik.

Berdasarkan kajian literatur yang dijelaskan diatas dapat disimpulkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat *school well being* pada siswa, seperti kualitas fasilitas fisik, tingkat peer attachment siswa, hubungan siswa dan guru, metode pembelajaran dan suasana kelas, dukungan positif yang diberikan orangtua, kesempatan siswa untuk mengembangkan diri, serta pemberian penghargaan dan apresiasi pada siswa. Pada penelitian ini peneliti menjadikan peer attachment sebagai salah satu variabel yang diteliti karena siswa boarding school yang memiliki intensitas lebih banyak dengan teman sebaya daripada dengan lingkungan keluarganya, sehingga hal tersebut akan berpengaruh pada kondisi *school well being* siswa.

2.2.3. Aspek-Aspek School Well Being

Aspek *school well being* mencerminkan berbagai aspek kesejahteraan yang memengaruhi pengalaman belajar dan lingkungan sekolah menurut Huebner (dalam Setyawan dan Dewi, 2015). Beberapa dimensi utama yang membentuk *school well being* adalah:

a. Kesejahteraan Fisik

Kesejahteraan fisik melibatkan kondisi fisik sekolah, termasuk kebersihan, keamanan, dan aksesibilitas. Ini juga mencakup gaya hidup sehat, aktivitas fisik, dan gizi yang memadai bagi siswa.

b. Kesejahteraan Emosional

Dimensi ini berfokus pada pengelolaan emosi, kebahagiaan, dan kesehatan mental siswa. Guru dan staf sekolah berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung ekspresi emosional yang sehat.

c. Kesejahteraan Sosial

Kesejahteraan sosial melibatkan hubungan antarindividu di sekolah. Membangun koneksi sosial yang positif, mendukung keterampilan interpersonal, dan mengatasi konflik merupakan bagian penting dari dimensi ini.

d. Kesejahteraan Intelektual

Dimensi ini menekankan pentingnya memupuk minat belajar, pemecahan masalah, dan kreativitas. Siswa diharapkan merasa tertantang dan terinspirasi untuk mengembangkan potensi intelektual mereka.

e. Kesejahteraan Spiritual

Kesejahteraan spiritual berkaitan dengan nilai-nilai dan tujuan hidup. Memfasilitasi refleksi pribadi, pengembangan nilai-nilai etika, dan penguatan spiritualitas adalah bagian dari dimensi ini.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Husnul Khatimah (2018) dari Program Studi Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Palu, School Well-Being dapat dideskripsikan kedalam 6 aspek yang meliputi:

a. *Well Perceived On School Infrastructure*

Kondisi ini menggambarkan bagaimana infrastruktur di sekolah menentukan kenyamanan siswa. Kondisi fisik sekolah yang paling perlu ditingkatkan karena dapat mempengaruhi yang kepuasan siswa adalah antara lain ventilasi, fasilitas toilet, dan suhu ruang kelas. Selain itu fasilitas pendukung proses pembelajaran misalnya perpustakaan, laboratorium, tempat olah raga, fasilitas internet juga harus diperhatikan karena dapat menambah rasa puas siswa ketika belajar di sekolah.

b. *Excellent Individual Capital*

Kondisi ini menggambarkan kekuatan dasar yang ada dalam diri siswa yaitu disiplin yang baik, motivasi yang tinggi, percaya diri dan fisik yang kuat serta kesehatan yang baik.

c. *Well learning design management*

Proses mengelola pembelajaran yang meliputi kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengendalian (pengarahan) dan pengevaluasian kegiatan yang berkaitan dengan proses membelajarkan si pembelajar dengan mengikutsertakan berbagai faktor di dalamnya guna mencapai tujuan.

d. *Well interpersonal school interaction*

Merujuk kepada lingkungan pembelajaran sosial, adanya hubungan yang harmonis antara guru dan murid, hubungan dengan teman sekelas, dinamisasi kelompok, tidak adanya bullying, kerjasama antara sekolah dan rumah, pengambilan keputusan di sekolah, dan keseluruhan atmosfir sekolah.

e. *Well school management*

Pelayanan sekolah yang cepat dan memuaskan meliputi pelayanan kantin, pelayanan kesehatan, dan konseling. Sekolah memberikan pelayanan yang baik

dan cepat seperti pelayanan dalam kesehatan ketika ada siswa yang sakit dan juga pelayanan konseling bagi siswa yang sedang menghadapi masalah serta pelayanan kantin. Pelayan sekolah yang lain adalah dalam bentuk memberikan kesempatan siswa untuk pemenuhan diri (self-fulfillment). Pemenuhan diri yang dimaksud adalah usaha sekolah dalam memberikan apresiasi kepada siswa untuk turut mengambil peran dalam pengambilan keputusan, serta pengembangan diri melalui pengetahuan, dan ketrampilan sesuai bakat dan minat siswa. Hal ini terlihat bagaimana sekolah memberikan kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan yang menuntun siswa untuk meningkatkan kreativitasnya.

f. *Perceived parental support*

Peran penting orang tua dalam tahap belajar dan prestasi siswa, yaitu berupa dukungan dan support. Perhatian orang tua dapat memberikan dorongan dan motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun, karena anak memerlukan waktu, tempat, dan keadaan yang baik untuk belajar.

Konu & Rimpelä (2002) menjelaskan terdapat empat aspek yang mempengaruhi school well being individu, diantara adalah :

a. *Having* (Kondisi Sekolah)

Pada aspek ini menjelaskan *school well being* dalam perspektif fasilitas, sarana dan lingkungan tempat belajar baik di dalam maupun di luar sekolah yang menunjang aktivitas siswa dalam belajar. Fasilitas belajar mengajar meliputi ruang kelas, kurikulum sekolah, tata tertib, ruang UKS, kantin, toilet dan lapangan sekolah. Selain itu keberadaan meja, kursi, papan tulis, lampu, ventilasi, kipas angin yang dapat mempengaruhi kenyamanan siswa, sehingga

pada aspek *having* berfokus pada dampak yang dirasakan siswa terhadap fasilitas dan sarana yang disediakan sekolah.

b. *Loving* (Hubungan Sosial)

Aspek *loving* ini akan menjelaskan tentang keterikatan individu dengan lingkungan sosialnya. Fokus yang di tekankan pada aspek ini adalah ikatan yang terjalin antara siswa satu sama lain maupun siswa dengan guru. Pada prespektif ini akan dilihat lebih mendalam mengenai dinamika sosial baik itu positif ataupun negatif yang dialami oleh siswa. Bagaimana komunikasi yang terjalin pada siswa dengan sesamanya seperti pada saat kerja kelompok, aktivitas bergaul, dan pertemanan serta kenyamanan. Pada aspek ini melihat juga bagaimana dukungan yang diberikan oleh guru kepada siswa, sikap guru yang adil kepada semua siswanya serta interaksi yang terbangun antara guru dengan siswa yang akan berpengaruh terhadap kesejahteraan siswa. Selain itu pada aspek ini juga melihat mengenai atmosfer belajar mengajar, bullying di sekolah, serta kelompok yang terbentuk dari interaksi di sekolah.

c. *Being* (Kebutuhan Pemenuhan Diri)

Pada aspek ini menjelaskan bagaimana sekolah berperan untuk mendorong siswanya dalam mencapai cita-cita siswa. Aspek *being* ini berhubungan dengan fungsi lingkungan sekitar yang membuka kesempatan dan dukungan sosial yang diberikan bagi siswa yang ingin berkembang sesuai dengan kemampuannya dan juga kapabilitas dalam pemenuhan tugas akademik. Kesempatan untuk siswa mampu menambah pengetahuan serta keterampilan mereka dengan kemampuannya merupakan hal yang penting diperhatikan. Pada aspek ini juga melihat bagaimana sekolah, guru dan juga teman memberikan penghargaan

pada siswa ketika berhasil mengungkapkan sesuatu. Kemandirian siswa dalam proses belajar juga menjadi detail pada aspek being, bagaimana siswa menyelesaikan tugas mereka serta menemukan. Perasaan positif siswa juga bisa dibentuk melalui penghargaan diri subjektif, dan harga diri yang baik sehingga siswa mampu berpartisipasi aktif dalam peran yang dimilikinya.

d. *Health* (Kesehatan)

Pada aspek *health* ini dilihat bagaimana kondisi Kesehatan fisik dan psikologis siswa. Kesehatan fisik menjadi salah satu faktor pendukung siswa menjadi maksimal dalam proses kegiatan belajar dan bersosialisasi di sekolah. Penilaian kondisi kesehatan siswa dapat dilihat dari gejala penyakit yang muncul pada periode waktu tertentu.

Pada teori *school well being* yang disampaikan oleh Liu et al. (2015) yang berkaitan dengan kepuasan siswa meliputi enam aspek, diantaranya :

a. *Academic Learning*

Pada aspek ini dijelaskan mengenai kepuasan siswa dengan kurikulum dan system pembelajaran sekolah serta jumlah tugas yang diberikan selama belajar mengajar.

b. *School Management*

Fokus pada aspek ini adalah bagaimana management yang diterapkan di sekolah dan juga tata tertib serta sarana pembelajaran yang berpengaruh pada tingkat kepuasan siswa.

c. *Teacher-Student Relationship*

Pada aspek ini dijelaskan mengenai hubungan sosial yang terjadi antara siswa dengan guru di sekolah.

d. *Achievement*

Aspek ini menjelaskan mengenai pencapaian prestasi yang diperoleh siswa dan berkaitan dengan kepuasan siswa di sekolah.

e. *Peer Relationship*

Aspek ini menjelaskan mengenai bagaimana siswa menjalin hubungan pertemanannya sehingga siswa mendapat kepuasan dalam hubungan sosial.

f. *Teaching*

Kepuasan siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan untuk belajar mengajar di kelas akan menjadi fokus pada aspek ini.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aspek *school well being* yang disampaikan oleh Konu & Rimpela (2002) dimana aspek *having, loving, being* dan *health* akan saling mempengaruhi tingkat *school well being* siswa. Peneliti menggunakan aspek ini karena Konu & Rimpela (2002) menjelaskan dengan komprehensif tiap-tiap bagian secara komprehensif salah satunya terdapat aspek *health* yang juga penting dalam bagian dari *school well being* siswa.

2.3. Kerangka Konseptual

2.3.1. Pengaruh *Having* Terhadap Kreativitas

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Begitu pula dengan Sekolah Dasar (SD) merupakan fase penting dari perkembangan anak yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa datang. Pada dasarnya, siswa SD memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya, dan minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Karakteristik siswa SD tersebut tidak terlepas dari dunia bermain. Ada baiknya kebiasaan bermain anak dapat

menstimulus anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Melalui bermain, anak berimajinasi atas dunia bermainnya. Imajinasi-imajinasi inilah yang menstimulus anak untuk terus berfikir kreatif.

Bila dikaitkan pada konteks pendidikan di SD kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan upaya mengenali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis (Meador, 1997). Oleh karena itu, penekanan pada kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar menjadi penting agar siswa memiliki kreativitas yang tinggi.

Kreativitas merupakan ciri keberanian manusia yang menggemakan siapa dirinya dan apa menjadi apa manusia tersebut di kemudian hari. Di dalam setiap tindakan kreativitas, individu merasakan terjalinnya hubungan yang baik antara diri sendiri dengan orang lain. Ketika moment tersebut terjadi, orang yang berfikir kreatif akan memandang dirinya sebagai invidiu yang diliputi rasa senang, imajinasi yang luar biasa, dan pemberdayaan diri yang lebih baik tanpa ada rasa takut terhadap hal yang mebatasi dirinya. Sikap-sikap itulah yang membawa dirinya untuk terus membangkitkan gairah-gairah kreatif. (Patrícia Arriaga, et all, 2024).

Selanjutnya dikatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu faktor penting keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupannya. Seseorang yang memiliki tingkat kreativitas rendah biasanya kesulitan dalam menemukan cara-cara baru dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya. Kreativitas siswa harus diberikan ruang yang cukup sejak siswa ditingkat Sekolah Dasar (SD), dalam hal ini lingkungan sekolah sangat mendukung pengembangan kreativitas siswa.

Kondisi lingkungan yang menyenangkan (*having*) dalam belajar mengajar dapat terbangun dengan didukung oleh adanya sarana dan prasarana serta fasilitas

yang lengkap dengan kualitas yang baik (Candra, 2018). Sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana seperti lapangan olahraga, kantin dan perpustakaan yang lengkap dan rapi serta toilet yang bersih menumbuhkan kenyamanan siswa beraktivitas di sekolah. Siswa akan merasa bahwa sekolah juga nyaman seperti rumahnya sendiri jika fasilitas yang disediakan lengkap dan terawat dengan baik. Lingkungan yang menyenangkan untuk belajar, bermain dan beristirahat akan menumbuhkan rasa nyaman pada siswa sehingga mendorong motivasi mereka untuk partisipatif dan juga positif selama kegiatan sekolah, sehingga akan menciptakan kreativitas pada siswa.

Rasyid, A (2021) mengemukakan *Having* atau kondisi sekolah. Kondisi atau Lingkungan sekolah atau belajar yang positif, seperti sekolah yang mendukung dan lingkungan rumah yang kondusif, dapat mendorong siswa untuk mengembangkan potensi kreatif siswa. Dinamika pengaruh having terhadap kreativitas siswa, Lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan merangsang rasa ingin tahu siswa dapat memicu kreativitas. Hal ini termasuk fasilitas yang memadai, guru yang inspiratif, dan suasana kelas yang positif. Lingkungan yang menyediakan akses mudah ke berbagai sumber belajar, seperti buku, internet, dan sumber daya lainnya, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan merangsang ide-ide baru.

Interaksi Sosial yang Positif: Lingkungan yang mendorong interaksi sosial yang positif, seperti kerja kelompok dan diskusi, dapat membantu siswa belajar dari satu sama lain dan mengembangkan perspektif yang berbeda, serta Dukungan Emosional: Lingkungan yang memberikan dukungan emosional, seperti penerimaan dan penghargaan terhadap ide-ide siswa, dapat membantu mereka merasa lebih berani untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka.

Dengan demikian kondisi/lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk kreativitas siswa. Lingkungan yang positif dan mendukung dapat menjadi katalisator bagi perkembangan kreativitas, sementara lingkungan yang negatif dapat menghambatnya. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan kondisi/lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kreativitas siswa, baik di sekolah maupun di rumah.

Dimensi *having* (kondisi sekolah) dalam perspektif *school well being* berupa fasilitas, sarana dan lingkungan tempat belajar baik di dalam maupun di luar sekolah yang menunjang aktivitas siswa dalam belajar. Fasilitas belajar mengajar meliputi ruang kelas, kurikulum sekolah, tata tertib, kantin, toilet dan lapangan sekolah. Selain itu keberadaan meja, kursi, papan tulis, lampu, ventilasi, kipas angin yang dapat mempengaruhi kenyamanan siswa, sehingga pada aspek *having* berfokus pada yang dirasakan siswa terhadap fasilitas dan sarana yang disediakan sekolah, sehingga merasa sejahtera hal ini berdampak pada meningkatnya kreativitas siswa. (Thepphayaphong, S., et all. 2020).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *having* terhadap kreativitas siswa.

2.3.2. Pengaruh *Loving* Terhadap Kreativitas

Di abad ke 21 ini, Indonesia memerlukan sumberdaya manusia yang unggul, kreatif dan terampil untuk menghasilkan karya inovatif, dibutuhkan adanya kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD) yang memfasilitasi siswa untuk belajar dengan keterampilan kreatif agar mampu bekerja sama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif dalam setiap pemecahan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pembelajaran di SD tidak hanya bertujuan

untuk pemahaman pengetahuan saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan permasalahan yang kompleks melalui keterampilan-keterampilan kreatifnya.

Penelitian Jongman Park, et all. (2017) menemukan bahwa sikap ilmiah, perhatian, kasih sayang berkorelasi signifikansi dengan kreativitas siswa, Sikap ilmiah, perhatian dan kreativitas telah menunjukkan efek positif satu sama lain, efeknya lebih kuat dari sikap ilmiah terhadap kreativitas (0,659) daripada dua lainnya, perhatian & sikap ilmiah (0,32) dan perhatian & kreativitas (0,368). Sikap ilmiah memengaruhi kreativitas paling langsung (0,659), dan perhatian akan lebih memengaruhi kreativitas sebagai cofaktor di samping sikap ilmiah (0,213) daripada ketika itu sendiri (0,154). Artinya, jika seorang guru merancang cara tertentu untuk meningkatkan perhatian siswa selama kelas sains mereka, sikap ilmiah dan perhatian mereka akan meningkat, memberi mereka kesempatan yang kuat untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Terpenuhinya kebutuhan menjalin persahabatan dengan teman sebayanya dapat membuat siswa merasa bahagia, selain itu mampu membuat siswa menikmati proses pembelajarannya (Kurniasih, 2017). Salah satu faktor pendorong untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah memiliki banyak teman dan saling menyayangi (Hassan et al., 2012). Siswa yang sering bertemu teman sebayanya dengan intensitas yang tinggi akan lebih membangun *peer attachment* sehingga akan memiliki perasaan bersama dan akan meningkatkan kreativitas mereka (Normaditasari, 2020).

Gajathiswari, et all (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa melalui pendidikan, kreativitas dapat dipupuk dan ditingkatkan lebih lanjut.

Kreativitas dipandang sebagai faktor yang berpengaruh dan penting di sekolah untuk lebih mengembangkan kreativitas terutama dalam manajemen sekolah serta dalam proses belajar mengajar di kelas. Sebagai faktor sosial yang penting, iklim kreatif sekolah dapat memengaruhi motivasi, sikap, perilaku, dan keyakinan guru terhadap rutinitas kerja sehari-hari mereka. Dalam hubungannya, teori iklim organisasi yang relevan dengan kreativitas juga dimasukkan dalam diskusi. Melalui tinjauan literatur, penerapan iklim sekolah yang saling akrab dengan kedekatan emosional (*loving*) akan menumbuhkan kreativitas siswa.

Rasyid, A (2021) mengemukakan *Loving* (hubungan sosial). Hubungan sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Interaksi sosial yang positif, baik di dalam maupun di luar kelas, dapat memicu ide-ide baru, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan membantu siswa memecahkan masalah. Sebaliknya, lingkungan sosial yang kurang mendukung atau bahkan negatif dapat menghambat kreativitas. Dampak Positif *Loving*/Hubungan Sosial; (i) Stimulasi Ide yaitu berupa Interaksi dengan teman sebaya, guru, dan anggota keluarga dapat memberikan berbagai sudut pandang dan ide baru yang dapat memicu kreativitas siswa. (ii). Pengembangan Keterampilan Berpikir: Diskusi kelompok, kolaborasi dalam proyek, dan umpan balik dari orang lain dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. (iii). Motivasi Belajar: Dukungan sosial dari lingkungan sekitar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas dan mengeksplorasi ide-ide baru. (iv). Peningkatan Rasa Percaya Diri: *Loving* (hubungan sosial) yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, membuat mereka lebih berani untuk

mencoba hal baru dan mengambil risiko dalam berkreaitivitas. Dengan membangun *loving* (hubungan social) yang positif dan mendukung, kita dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kreativitas siswa.

Dari uraian diatas disimpulkan bahwa ada pengaruh *loving* terhadap kreativitas.

2.3.3. Pengaruh *Being* Terhadap Kreativitas

Melalui pendidikan yang merujuk pada kurikulum yang bagus tentu melahirkan sumber daya manusia yang unggul. Sebagaimana yang diamanatkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU. No 20 tahun 2003) bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Merujuk pada amanat undang-undang sistem pendidikan nasional, salah satu dari beberapa tujuan pendidikan yaitu membentuk kualitas manusia yang memiliki kreativitas. Kreativitas mendorong pengembangan diri untuk mengaktualisasikan dirinya sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran – pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan pemikiran dan mengembangkan aktivitas. Salah satu wadah siswa untuk dapat mengembangkan diri di sekolah adalah dengan adanya kesempatan untuk diakui. Kegiatan tersebut mampu memberikan pengalaman yang positif pada siswa

(Candra, 2018). Harmonisasi antara akademik dengan non akademik akan menumbuhkan perasaan positif pada siswa, menjadikan siswa mampu melakukan sesuatu yang diinginkan dan menjadikan mereka lebih kreatif (Wijayanti & Sulistiobudi, 2018)

Menurut Candra (2018) guru yang memberikan apresiasi dan juga penghargaan pada siswa yang berperilaku baik menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan school well being siswa yang akan berdampak pada kreativitas mereka. Siswa akan menjadi termotivasi karena merasa diperhatikan secara personal oleh sang guru.

Menurut Rasyid, A (2021) *Being/pemenuhan diri (self-actualization)* memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Ketika siswa merasa terpenuhi kebutuhan dasarnya dan merasa aman, mereka lebih mungkin untuk mengeksplorasi ide-ide baru, mengambil risiko, dan berpikir kreatif. *Being/Pemenuhan diri*, dalam konteks hierarki kebutuhan Maslow, adalah mencapai potensi penuh seseorang. Ini melibatkan pemenuhan kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta dan rasa memiliki, serta penghargaan, sebelum mencapai aktualisasi diri. *Being/pemenuhan diri* dapat meningkatkan kreativitas siswa: (i). Kebutuhan dasar terpenuhi: Ketika kebutuhan dasar siswa seperti makanan, tempat tinggal, dan rasa aman terpenuhi, siswa memiliki lebih banyak energi mental dan emosional untuk fokus pada pengembangan kreativitas. (ii). Kepercayaan diri meningkat: *Being/Pemenuhan diri* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Ketika mereka merasa dihargai dan mampu mencapai potensi mereka, mereka lebih berani untuk mencoba hal-hal baru dan mengekspresikan diri mereka secara kreatif. (iii). Motivasi internal yang kuat:

Being/Pemenuhan diri seringkali dikaitkan dengan motivasi intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri untuk belajar dan berkembang. Motivasi ini dapat mendorong siswa untuk mencari solusi kreatif untuk masalah dan mengejar minat mereka. (iv). Keterbukaan terhadap pengalaman: Siswa yang merasa terpenuhi cenderung lebih terbuka terhadap pengalaman baru dan ide-ide yang berbeda. Keterbukaan ini dapat memicu kreativitas mereka. (v). Pengembangan identitas pribadi: Melalui ekspresi kreatif, siswa dapat mengeksplorasi dan mengembangkan identitas pribadi mereka. Hal ini penting untuk pertumbuhan pribadi dan juga dapat memicu ide-ide kreatif. Pendidikan yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan siswa dan memberikan ruang bagi ekspresi diri dapat menjadi lingkungan yang kondusif untuk menumbuhkan kreativitas. Bagi siswa di sekolah, pencapaian serta penghargaan terhadap prestasi yang dimiliki dapat meningkatkan kepuasan mereka terhadap kehidupan sekolah yang dijalani (Konu & Rimpela, 2002). Pervin (dalam Bornstein, 2003) menyatakan bahwa individu yang memiliki rasa optimis mampu menyesuaikan diri dengan baik pada situasi tertentu hal tersebut merangsang kemampuan kreatifitas mereka.

2.3.4. Pengaruh *Health* Terhadap Kreativitas

Menurut Rhodes (dalam Gajathiswari, et all, 2019)), individu kreatif memiliki hubungan yang kuat antara manusia dan pengaruh faktor lingkungan lainnya. Faktor lingkungan yang terlibat di sini, seperti yang dinyatakan oleh Riga dan Chronopoulou (2012), adalah lingkungan sosial, lingkungan fisik, budaya, keluarga, dan organisasi sekolah berpengaruh terhadap terciptanya kreativitas. Seperti yang disampaikan oleh Omenyi, Agu, dan Odimegwu (2009), dalam menumbuhkan kreativitas, sekolah memiliki peran utama dalam menciptakan iklim

yang menantang dan mendukung baik guru maupun siswa. Oleh karena itu, program sekolah untuk pengembangan kreativitas harus lebih menekankan pada iklim sekolah yang sehat (*health*) yang mendukung kreativitas (Omenyi et al., 2009).

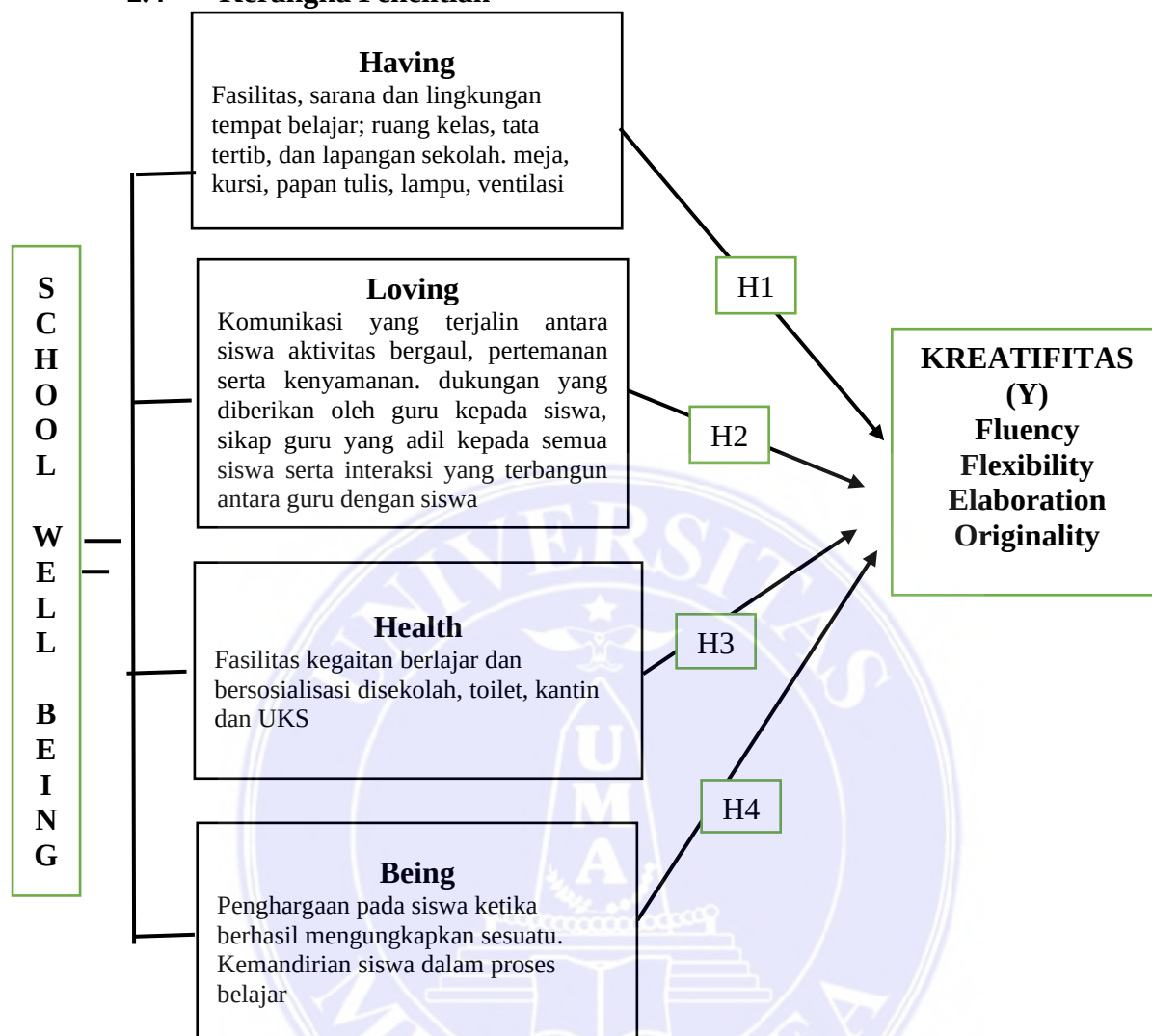
Suasana kelas baik secara fisik dan situasi yang sehat (*health*) disekolah pada kondisi *well being* siswa (Aji, 2021). Candra (2018) menjelaskan bahwa kerapian kelas, ornament serta kebersihan kelas itu perlu diperhatikan untuk membuat siswa merasa senang akan menuntun siswa menjadi lebih kreatif.(Candra, 2018).

Rasyid (2021) mengemukakan bahwa *Health* (Kesehatan fisik maupun mental). Kesehatan, baik fisik maupun mental, sangat mempengaruhi kreativitas siswa. Kesehatan fisik yang baik memungkinkan siswa untuk fokus dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sementara kesehatan mental yang baik membantu mereka berpikir lebih jernih, memiliki lebih banyak energi, dan lebih percaya diri dalam mengeksplorasi ide-ide baru. Pengaruh Kesehatan Fisik: (i). Energi dan Fokus: Tubuh yang sehat memiliki energi yang cukup untuk beraktivitas, termasuk belajar dan berpikir kreatif. Siswa yang sehat cenderung lebih fokus dan tidak mudah terganggu oleh masalah fisik, sehingga mereka dapat lebih berkonsentrasi pada tugas-tugas yang membutuhkan kreativitas. (ii). Aktivitas Fisik: Olahraga dan aktivitas fisik teratur telah terbukti dapat meningkatkan fungsi kognitif dan kreativitas menurut *National Institutes of Health* (NIH). Aktivitas fisik dapat merangsang otak dan meningkatkan sirkulasi darah ke otak, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Pengaruh Kesehatan Mental: (i). Stres dan Kecemasan: Stres dan kecemasan dapat menghambat

kemampuan berpikir kreatif. Siswa yang merasa stres atau cemas cenderung memiliki pikiran yang terganggu dan sulit untuk berkonsentrasi, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk menghasilkan ide-ide baru. (ii). Percaya Diri: Kesehatan mental yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Siswa yang percaya diri cenderung lebih berani mencoba hal-hal baru dan mengeksplorasi ide-ide kreatif tanpa rasa takut gagal. (iii) Motivasi: Kesehatan mental yang baik dapat meningkatkan motivasi siswa. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka cenderung lebih bersemangat untuk belajar dan mengembangkan ide-ide kreatif. (iv). Keterampilan Sosial: Kesehatan mental yang baik juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, seperti kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim. Keterampilan sosial ini sangat penting untuk proses berpikir kreatif, terutama dalam situasi kolaborasi. Dengan memperhatikan kesehatan fisik dan mental siswa, akan dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kreativitas siswa.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa ada pengaruh *health* terhadap kreativitas.

2.4 Kerangka Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Juli 2024 di SDS IT ZAHRA ASY SYIFA yang beralamat di Jl. Besar Patumbak I-Delitua Dusun I Nomor 1 Kecamatan Patumbak kode pos 20361. Sebelum dilakukan penyebaran angket, peneliti sudah melakukan *screening* data untuk melihat tingkat kreatifitas siswa.

Pengambilan data subjek telah diambil peneliti sebelumnya guna memenuhi syarat sampel sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah itu peneliti memberikan intruksi seperti : cara mengisi item, dan cara mengisi biodata. Selanjutnya dilakukan pengecekan dan sekaligus penyekoran terhadap skala yang telah terkumpul serta dilanjutkan dengan pengolahan data guna mengetahui validitas dan reliabilitas skala tersebut.

3.2 Bahan dan Alat

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner berbentuk kertas, peneliti mencetak kuesioner dengan menggunakan seperangkat komputer dan printer. Kuesioner adalah daftar yang berisi pertanyaan atau pernyataan-pernyataan secara tertulis yang harus dijawab oleh responden secara tertulis (Supratik, 2015). Setelah itu peneliti membagikan kuesioner kepada para remaja yang berada di tempat penelitian. Kemudian siswa tersebut mengisi pernyataan-pernyataan yang berada di kuesioner menggunakan alat tulis (pulpen).

Adapun untuk keperluan analisis data dengan menggunakan Structural Equation Modeling (SEM) dengan aplikasi software Smart PLS versi 03.0 *for*

windows. Kemudian skor yang mewakili pilihan subjek pada setiap butir pernyataan dipindahkan ke tahap berikutnya yaitu *Microsoft Excel 2010*.

3.3 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut (Azwar, 2017) penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif menekan analisisnya pada data-data *numerical* (angka) yang diolah dengan metode statistika. Penelitian ini termasuk dalam penelitian non-eksperimen, dimana peneliti tidak memberikan perlakuan terhadap subjek penelitian. Pendekatan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Setiap penelitian, masalah populasi dan sampel yang dipakai merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan. (Azwar, 2017) menyatakan bahwa populasi adalah individu yang biasa dikenai generalisasi dari kenyataan-kenyataan yang diperoleh dari sampel penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa/i di sekolah tersebut sebanyak 223 orang yang terdiri dari 3 kelas, adapun kelas yang diambil sebagai sampel penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Sampel Penelitian

Kelas	Nama Kelas	Jenis Kelamin		Total
Kelas IV	Amr Bin Ash	Laki-laki	15	23
		Perempuan	8	
	Thalhah Bin Ubaidillah	Laki-laki	10	23
		Perempuan	13	

	Abu Ubaidillah bin Jarrah	Laki-laki	12	21
		Perempuan	9	
	Zaid bin haritsah	Laki-laki	12	21
		Perempuan	9	
Kelas V	Bilal bin rabbah	Laki-laki	14	19
		Perempuan	5	
	Zubair bin awwam	Laki-laki	11	19
		Perempuan	8	
	Saad bin abi waqqash	Laki-laki	8	19
		Perempuan	11	
Kelas VI	Umar bin khatab	Laki-laki	10	22
		Perempuan	12	
	Ali bin Abi Thalib	Laki-laki	13	20
		Perempuan	7	
	Abdullah bin abbas	Laki-laki	9	20
		Perempuan	11	
	Ammar bin Yasir	Laki-laki	11	18
		Perempuan	7	
Total				223

3.4.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2012) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menyadari luasnya keseluruhan populasi dan keterbatasan yang dimiliki peneliti maka subjek penelitian yang dipilih adalah sebagian dari keseluruhan populasi yang dinamakan sampel. Sampel sebanyak 221 Orang. Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *culter sampling*. Menurut Sugiyono (2013) adalah teknik pengambilan sampel sumber data menurut kelas tertentu tertentu.

3.5 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, prosedur atau langkah pada penelitian ini yang akan dijalankan yaitu:

3.5.1 Persiapan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa persiapan yaitu persiapan administrasi. Persiapan administrasi dalam penelitian ini menyangkut surat

menyurat atas izin penelitian dari Universitas Medan Area dan surat selesai penelitian surat izin penelitian dikeluarkan oleh pihak Sekolah.

3.5.2 Persiapan Alat Ukur penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala. Skala adalah suatu daftar yang berisi pernyataan yang diberikan kepada subjek agar dapat mengungkapkan aspek-aspek psikologis yang ingin diketahui.

1. Skala *School Well Being*

Skala *school well being* disusun berdasarkan dimensi menurut Konu & Rimpela (2013) yaitu:

a. *Having* (kondisi sekolah)

Meliputi lingkungan fisik di sekitar sekolah dan di dalam sekolah. Area yang diskusikan adalah lingkungan sekolah yang aman, kenyamanan, kebisingan, ventilasi, suhu udara, dan sebagainya. Aspek lain dari kondisi sekolah berhadapan dengan lingkungan belajar. Hal itu meliputi kurikulum, ukuran kelompok, jadwal dari pelajaran dan hukuman. Aspek ketiga meliputi pelayanan kepada siswa seperti makan siang di sekolah, pelayanan kesehatan, wali kelas dan guru bimbingan konseling. Berikut penjelasan aspek kondisi sekolah sebagai berikut:

a) Lingkungan

Lingkungan sekolah (meliputi kualitas udara, temperatur, kelembaban, pencahayaan dan tingkat kebisingan) yang sesuai dapat meningkatkan performa siswa. Dalam *school well being*, lingkungan fisik terdiri dari lingkungan, kenyamanan, kebisingan, ventilasi, temperatur.

b) Mata Pelajaran

Pemberian tugas kepada siswa harus dilakukan secara seimbang antara tugas sekolah dan tugas di rumah. Tugas yang diberikan secara berlebihan menimbulkan ketidakpuasan siswa di sekolah.

c) Hukuman

Hukuman adalah konsekuensi yang diberikan untuk menurunkan frekuensi munculnya suatu tingkah laku (Santrock, 2008). Tujuan diberikannya hukuman adalah untuk mengajarkan kedisiplinan bagi siswa. Oleh karena itu, pemberian hukuman harus dilakukan dengan tepat agar siswa mampu memahami tujuan dari hukuman tersebut.

b. *Loving* (hubungan sosial)

Merujuk kepada lingkungan sosial belajar, hubungan siswa guru, hubungan dengan teman sekelas, dinamika kelompok, kekerasan, kerja sama sekolah dengan rumah, pengambilan keputusan di sekolah dan suasana dari keseluruhan organisasi sekolah. Iklim sekolah dan iklim belajar mempunyai dampak pada kesejahteraan dan kepuasan siswa di dalam sekolah. Hubungan yang baik dan suasana yang baik merupakan untuk mempromosikan sumber manusia dalam masyarakat dan untuk meningkatkan prestasi di sekolah. Model sekolah sejahtera, hubungan di antara sekolah dengan rumah ditempatkan pada kategori hubungan sosial. Lebih lanjut, hubungan sekolah dengan lingkungan masyarakat adalah penting (misal hubungan dengan masalah sosial dan sistem pelayanan kesehatan). Hubungan siswa dengan guru merupakan peran penting dalam kesejahteraan di sekolah.

c. *Being* (pemenuhan diri)

Merujuk pada masing-masing individu menghargai sebagai bagian berharga dari masyarakat. Kesempatan untuk bekerja dengan penuh arti pada hidupnya dan untuk kesenangan secara alami juga bagian penting sekali dari pemenuhan diri. Dalam konteks sekolah, being dapat dilihat dengan bagaimana sekolah menawarkan untuk pemenuhan diri. Masing-masing siswa dapat mempertimbangkan sebagai anggota yang sama pentingnya dari komunitas sekolah. Seharusnya memungkinkan masing-masing siswa untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan dari sekolahnya dan aspek lain dari sekolah yang berfokus pada dirinya. Kesempatan untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa merupakan lahan yang menarik bagi siswa.

d. *Health* (kesehatan)

Health (status kesehatan) Status siswa ini meliputi aspek fisik dan mental berupa simptom psikosomatis, penyakit kronis, penyakit ringan (seperti flu) dan penghayatan akan keadaan diri.

Berikut adalah blueprint penyebaran aitem skala *school well being*. Untuk mengungkap variabel *school well-being* yang diadaptasi dari Naimah T (2024) penelitian ini menggunakan skala *school well-being* dari pendapat Kanu dan Rempela (2002), yang menyatakan terdapat 4 aspek dalam *school well-being* yakni 1) *having*, 2) *loving*, 3) *being*, 4) *health*. Jumlah item yang direncanakan dalam skala ini adalah 47 item yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penyebaran Butir Skala *School Well-Being*

No	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Having</i> (kondisi sekolah)	Lingkungan fisik	1, 2, 4, 5	3	5
		Mata pelajaran dan jadwal	7, 8	6, 9	4

No	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
		Hukuman	10, 13	11, 12	4
		Pelayanan sekolah	14, 16, 17	15, 18	5
2	<i>Loving</i> (hubungan sosial)	Iklim sekolah Dinamika kelompok	19	20, 21	3
		Hubungan guru – murid	23	22	2
		Hubungan dengan teman sebaya	24, 26	25	3
		Hubungan sekolahrumah	27	28, 29	3
3	<i>Being</i> (kebutuhan dan pemenuhan diri)	Penghargaan terhadap hasil kerja siswa	31, 32, 33	30, 34, 35	6
		Bimbingan dan dorongan	36, 38	37	3
		Pengembangan kreativitas siswa	39	40	2
		Peningkatan potensi dan bakat siswa	41	42	2
4	<i>Health</i> (kesehatan)	Gejala fisik	43	44	2
		Gejala mental	45, 46	47	3
Total			26	21	47

2. Kreativitas Figural

Kreativitas figural dalam penelitian ini adalah derajat skor yang diperoleh anak dalam tes kreativitas figural (TKF) yang merupakan adaptasi test kreativitas Torrance yang dikembangkan oleh Munandar (1988). Tes tersebut berupa stimulasi lingkaran-lingkaran yang berjumlah 65 buah dan berdiameter 2 cm. Skor diperoleh dengan cara menilai kuantitas, ketepatangunaan, keragaman serta kedetailan gambar yang anak hasilkan dalam waktu 10 menit.

Instrumen yang digunakan dalam peneitian ini menggunakan tes kreativitas figural. Torrance (Wardhani, 2008) seorang tokoh kreativitas menciptakan sebuah

alat tes yang dinamakan TTCT (Torrance Test Of Creativity) yang salah satu dari alat tes nya adalah tes kreativitas figural yang terdiri dari 65 buah lingkaran berdiameter 2cm.

Test Kreativitas Figural (TKF) menurut Munandar (2002:97) merupakan adaptasi dari Circle test dari Torrance yang kemudian pada tahun 1988 dilakukan standarisasi. Lebih lanjut Munandar (2002:97) menjelaskan Tes Kreativitas Figural (TKF) ini mengukur aspek; (1). kelancaran, (2). kelenturan atau keluwesan, (3). orisinalitas dan elaborasi kemampuan berfikir kreatif. (4). kemampuan untuk membuat kombinasi antar unsur-unsur yang diberikan.

Subtes dari tes kreativitas figural ini menurut Guilford (Wardhani, 2008:76) untuk mengukur:

- 1) Fluency atau kelancaran diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, jawaban atau penyelesaian masalah secara tepat
- 2) Fleksibility yang diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif dan mampu mengubah cara pendekatan ataupun pemikiran.
- 3) Originality dapat diartikan kemampuan dalam menciptakan ide atau gagasan yang orisinal bagi dirinya.
- 4) Elaboration adalah kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan serta menambah atau memperinci serta detail dari suatu objek atau gagasan.

Laila (Wardhani, 2008) melakukan tes kesahihan Circle Test ini dan menemukan bahwa daya diskriminasi item tes bergerak antara 0,6227 sampai 0.7849, sedangkan koefisien reliabilitas sebesar 0.7553 yang berarti bahwa alat tes

lingkaran dari TTCT ini yang terdiri dari 65 lingkaran berdiameter 2cm sebagai stimulus, cukup andal untuk mengukur kreativitas figural seseorang.

Skala format yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe Skala Likert. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012).

Skala terdiri dari sejumlah aitem yang diuraikan ke dalam bentuk favorable dan unfavorable dengan empat kategori jawaban yang terdiri dari : SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai). Skor terhadap aitem favorable jika memilih respon sangat sesuai adalah 4, sesuai adalah 3, tidak sesuai adalah 2, dan sangat tidak sesuai adalah 1. Sebaliknya, skor untuk subjek yang memilih jawaban unfavorable jika respon sangat sesuai adalah 1, sesuai adalah 2, tidak sesuai adalah 3, dan sangat tidak sesuai adalah 4.

3.6 Metode Analisis Data

3.6.1 Tahap Persiapan Penelitian

- a. Mengkaji teori tentang variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *school well being* dan kreativitas.
- b. Merancang alat ukur penelitian.
- c. Memodifikasi aitem-aitem pernyataan sesuai dengan kebutuhan penelitian.
- d. Menentukan sampel untuk uji coba.
- e. Melakukan uji coba.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Memberi salam dan memperkenalkan diri.
- b. Menjelaskan tujuan pengisian alat ukur beserta manfaatnya bagi subjek

penelitian.

- c. Meminta kesediaan subjek penelitian untuk mengisi alat ukur penelitian.
- d. Membagikan alat ukur secara langsung dengan tatap muka di masing-masing kelas
- e. Mengecek ulang dan memastikan bahwa subjek sudah menyelesaikan *google form*.

3.6.3 Tahap Pengolahan Data Penelitian

Data diolah dengan menggunakan program *Smart-PLS SEM*. Sebelum mengolah data, ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu:

- a. Mengecek kembali data yang sudah terkumpul, seperti kelengkapan pengisian identitas dan sebaran jawaban bervariasi
- b. Memberikan kode atau nomor urut pada hasil kerja subjek.
- c. Menskoring jawaban yang diberikan subjek dalam alat ukur, bedakan item *favourable* dengan *unfavourable*.
- d. Input jawaban uji coba skala penelitian dan melakukan uji reliabilitas dan validitas ke dalam SPSS *for windows versi 26*.
- e. Input jawaban skala hasil penelitian dengan menggunakan *Smart-PLS-SEM*.

Statistik dengan Analisis SEM Berdasarkan tujuan dilakukannya penelitian ini, maka variabel yang dianalisa adalah konstruk eksogen sebagai variabel X dan sebagai variabel mediasi. Konstruk endogen sebagai variabel Y. Dengan memperhatikan karakteristik variabel yang akan diuji, maka uji statistik yang dilakukan yaitu dengan menggunakan pendekatan *Structural Equation Model* (SEM) atau model persamaan struktural.

Untuk menguji hipotesis penelitian, maka teknik analisis yang digunakan adalah pendekatan metode *Structural Equation Model* (SEM) yang dioperasikan melalui program *Partial Least Square* (PLS) dengan menggunakan *software SmartPLS*. PLS adalah model persamaan struktural yang berbasis komponen atau varian (*variance*). Menurut Gozali (2015) menyatakan bahwa, PLS merupakan metode analisis yang *powerfull* karena tidak didasarkan pada banyak asumsi. Misalnya, data harus terdistribusi normal dan sampel tidak harus besar. Selain dapat digunakan untuk mengkonfirmasi teori, PLS juga dapat digunakan untuk menjelaskan ada tidaknya hubungan antar variabel laten.

PLS dapat sekaligus menganalisis konstruk yang dibentuk dengan indikator refleksif dan formatif. Hal ini tidak dapat dilakukan oleh SEM yang berbasis kovarian karena akan menjadi unidentified model. Ada beberapa keunggulan pada metode ini PLS, yaitu :

- a. Tidak memerlukan asumsi, data tidak harus berdistribusi normal (indikator dengan skala kategori, ordinal, interval sampai rasio dapat digunakan pada model yang sama),
- b. Dapat diestimasi dengan jumlah sampel yang relatif kecil. Ini sesuai kondisi jumlah sampel pada penelitian yang relatif kecil.

SEM sangat tepat untuk analisis seperti ini, karena keunggulannya, yaitu:

- a. Dapat membuat model dengan banyak variabel.
- b. Dapat meneliti variabel yang tidak dapat diukur langsung (*unobserved*),
- c. Dapat menguji kesalahan pengukuran (*measurement error*) untuk variabel yang teramati (*observed*), mengkonfirmasi teori sesuai data penelitian (*Confirmatory Factor Analysis*),

- d. Dapat menjawab berbagai masalah riset dalam suatu set analisis secara lebih sistematis dan komprehensif.
- e. Lebih ilustratif, kokoh dan handal dibandingkan dengan model regresi ketika memodelkan interaksi, non linieritas, pengukuran *error*, korelasi *error term*, dan korelasi antar variabel latent independen berganda,
- f. Digunakan sebagai alternatif analisis jalur dan analisis data runtut waktu (*time series*) yang berbasis kovarian,
- g. Melakukan analisis faktor, jalur dan regresi,
- h. Mampu menjelaskan keterkaitan variabel secara kompleks dan efek langsung maupun tidak langsung dari satu atau beberapa variabel terhadap variabel lainnya.
- i. Memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi bagi peneliti untuk menghubungkan antara teori dengan data.

Augusty (2006) menyatakan beberapa alasan penggunaan program SEM sebagai alat analisis adalah bahwa SEM sesuai digunakan untuk:

- a. Mengkonfirmasi unidimensionalisasi dari berbagai indikator untuk sebuah dimensi/konstruk/konsep/faktor.
- b. Menguji kesesuaian/ketetapan sebuah model berdasarkan data empiris yang diteliti.
- c. Menguji kesesuaian model sekaligus hubungan kausalitas antar faktor yang dibangun/ diamati dalam model penelitian. SEM pada dasarnya merupakan suatu teknik statistika yang dipakai untuk menguji serangkaian hubungan antara beberapa variabel yang terbentuk dari variabel faktor ataupun variabel terobservasi yang dianalisis dengan menggunakan program SEM

(*Struktural Equation Modelling*). Tujuan analisis ini adalah menerangkan hubunganseperangkat variabel dengan variabel lainnya.

Dengan analisis ini dapat diketahui besarnya pengaruh masing-masing variabel eksogen terhadap variabel endogen. Besarnya pengaruh dari variabel eksogen ke variabel endogen dinyatakan oleh besarnya koefisien determinasi. Analisis SEM dalam penelitian ini menggunakan teknik dua tahap (*Two-Step Approach*). Tahap pertama adalah pengukuran variabel dengan teknik *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) sehingga diperoleh konstruk eksogen maupun endogen gabungan yang fit sehingga dapat diterima. Model CFA dapat diterima apabila memiliki kecocokan data model validitas dan reliabilitas yang baik. Tahap kedua dari *two step approach* adalah melakukan pengukuran atau pengujian struktur full model SEM.

Cara mendapatkan struktur full model SEM adalah dengan cara menggabungkan model CFA dari konstruk eksogen maupun endogen gabungan yang sudah fit menjadi satu model keseluruhan (*hybrid model*) atau *full model* untuk diestimasi dan dianalisis. Model dikatakan bagus atau fit jika memenuhi uji kecocokan model secara keseluruhan (Uji GOF) serta evaluasi terhadap model struktur sehingga diperoleh model yang dapat diterima (Haryono, 2017).

3.6.4 Hipotesis Statistik

Pengujian terhadap seluruh hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan nilai t-value dengan tingkat signifikan 0,05. Nilai t-value dalam program PLS 3.29 merupakan nilai *Critical Ratio* (CR). Analisis nilai CR dan nilai P (p-value) dari hasil pengolahan data yang diperoleh untuk kemudian dibandingkan dengan batasan statistik yang diisyaratkan, yaitu di atas $> 1,96$ untuk

nilai CR dan di bawah $< 0,05$ untuk nilai P.

Untuk menganalisis secara simultan dalam PLS digunakan kriteria nilai *Goodness of Fit Index* (GOFI) pada model gabungan yang sudah fit. Apabila nilai GOFI sudah memenuhi kriteria yang dipersyaratkan maka dapat dikatakan hipotesis secara simultan diterima (Ghozali, 2015). Apabila hasil pengolahan data menunjukkan nilai yang memenuhi syarat tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima. Pembahasan pada pengujian hipotesis dilakukan secara bertahap sesuai dengan urutan hipotesis yang diajukan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Ada pengaruh *having* terhadap kreativitas siswa/siswi SDS IT Zahra Asy Syifa, dan pengaruhnya signifikan. Hasil analisis tersebut berdasarkan nilai *t-statistik* sebesar $2,852 > 1,96$, dan atau dengan *p-value* sebesar $0,004 < 0,05$. Dengan nilai *original sample* atau nilai *beta* sebesar 0.280 (28,0%).
- 2) Ada pengaruh *loving* terhadap kreativitas siswa/siswi SDS IT Zahra Asy Syifa, namun pengaruh tersebut tidak signifikan. Hasil analisis tersebut berdasarkan nilai *t-statistik* sebesar $1,804 < 1,96$, dan atau dengan *p-value* sebesar $0,072 > 0,05$. Dengan nilai *original sample* atau nilai *beta* sebesar 0.093 (9,3%)
- 3) Ada pengaruh *health* terhadap kreativitas siswa/siswi SDS IT Zahra Asy Syifa, dan pengaruhnya signifikan. Hasil analisis tersebut berdasarkan nilai *t-statistik* sebesar $2,298 > 1,96$, dan atau dengan *p-value* sebesar $0,022 < 0,05$. Nilai *original sample* atau nilai *beta* sebesar 0.131 (13,1%).
- 4) Ada pengaruh *being* terhadap kreativitas siswa/siswi SDS IT Zahra Asy Syifa, dan pengaruhnya signifikan. Hasil analisis tersebut berdasarkan nilai *t-statistik* sebesar $3,055 > 1,96$, dan atau dengan *p-value* sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan nilai *original sample* atau nilai *beta* sebesar 0.280 (28,0%)

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis penelitian, pembahasan, peneliti mengajukan beberapa saran penelitian, antara lain:

1) Bagi Siswa-siswi SDS IT Zahra Asy Syifa.

Di dalam hasil analisis penelitian, ditemukan bahwa *having* mempunyai nilai *beta* atau pengaruh terbesar dengan nilai 0,287 (28,7%), terhadap kreativitas. Berdasarkan temuan tersebut siswa-siswi SDS IT Zahra Asy Syifa, diharapkan senantiasa mampu berpikir kreatif, hingga mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis. Seseorang yang memiliki tingkat kreativitas rendah biasanya kesulitan dalam menemukan cara-cara baru dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya. Siswa-siswi yang kreatif cenderung mampu menjaga lingkungan sekolah agar terlihat lebih menyenangkan. Menggunakan fasilitas atau kondisi sekolah dengan sebaik mungkin sehingga menumbuhkan suasana menyenangkan sekolah.

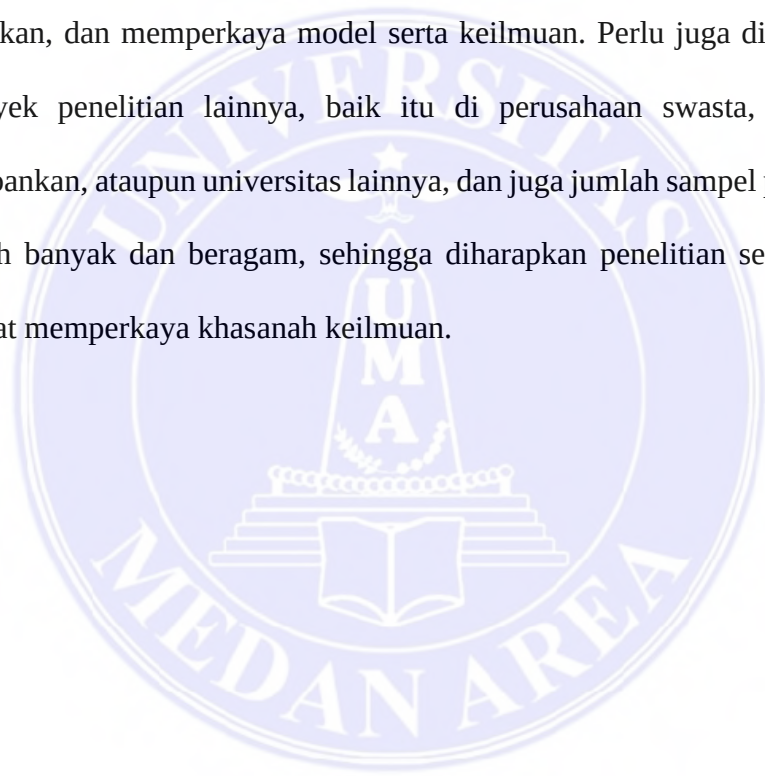
2) Bagi pengambil kebijakan.

Penulis merekomendasikan kepada kepala sekolah, atau guru untuk mampu membuat lingkungan sekolah yang menyenangkan (*having*) sehingga siswa-siswa merasa menyenangkan dalam belajar mengajar. Suasana menyenangkan dalam sekolah dapat terbangun dengan didukung oleh adanya sarana dan prasarana serta fasilitas yang lengkap dengan kualitas yang baik. Sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana seperti lapangan olahraga, kantin dan perpustakaan yang lengkap dan rapi serta toilet yang bersih menumbuhkan kenyamanan siswa beraktivitas di sekolah. Diharapkan Siswa-siswi merasakan bahwa sekolah juga bisa nyaman seperti ketika mereka di

rumahnya sendiri apabila fasilitas yang disediakan oleh sekolah lengkap dan terawat dengan baik. Lingkungan yang menyenangkan untuk belajar, bermain dan beristirahat akan menumbuhkan rasa nyaman pada siswa sehingga mendorong motivasi mereka untuk partisipatif dan juga positif selama kegiatan sekolah, sehingga akan menciptakan kreativitas pada siswa.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk study lanjutan, hasil daripada penelitian ini dapat menjadi rujukan, dan memperkaya model serta keilmuan. Perlu juga dipertimbangkan subyek penelitian lainnya, baik itu di perusahaan swasta, pemerintahan, perbankan, ataupun universitas lainnya, dan juga jumlah sampel penelitian yang lebih banyak dan beragam, sehingga diharapkan penelitian selanjutnya akan dapat memperkaya khasanah keilmuan.



DAFTAR PUSTAKA

- Anastasiades, P. (2017). ICT and Collaborative Creativity in Modern School towards Knowledge Society. In P. Anastasiades, & N. Zaranis (Eds.). Research on e-Learning and ICT in Education. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-34127-9_2
- Ahmad Susanto. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Azwar, S. (2017). Metode penelitian psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- A. Konu, E. A., & Rimpela, T. L. (2002). Factor structure of the school wellbeing model. Health Education Research, 17(6), 732-742
- A. Supratiknya. 2015. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Berthold, J. (2015) Stimulating Team Creativity: The Influence Of Swift-Trust On The Team Creativity Process. Journal of Sustainability Management 3(1): 19-28. <https://doi.org/10.19030/jsm.v3i1.9518>
- Biasutti, M. (2015) Creativity in virtual spaces: Communication modes employed during collaborative online music composition. Thinking Skills and Creativity 17: 117-129.
- Bornstein, M. H., Davidson, L., Keyes, C. L., & Moore, & K. (2003). Well-: Positive Development Across Life Course. In T. C. Well-Being. Mahwah. NJ: Lawrence Erlbaum Associates. <https://doi.org/10.4324/9781410607171>
- Gajathiswari Vejian, Nurzatulshima Kamarudin, & Suhaida Abdul Kadir. (2016). School Creative Climate: Factors Influence Fostering Creativity School. International Journal of Education and Training (InJET) 2(1) June: 1- 5 (2016) <http://injet.upm.edu.my/images/journal/abstrakjun2016>
- Ghufron Nur M., dan S Risnawati Rini.(2012). Teori- Teori Psikologi, Ar-ruzz Media, Jogjakarta.
- Ghozali, I. 2015. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Jin X and Ye Y (2022) Impact of fine arts education on school wellbeing of higher education students through moderating role of creativity and self-efficacy. Front. Psychol. 13:957578. doi: 10.3389/fpsyg.2022.957578
- Jongman Park, Minkee Kim & Shinho Jang. (2017). Analysis of Factors Influencing Creative Personality of Elementary School Students.

International Education Studies; Vol. 10, No. 5; 2017 ISSN 1913-9020 E-ISSN 1913-9039

Keyes, C. L. M., & Waterman, M. B. (2008). Dimension of Well-Being and Mental Health in Adulthood. In Bornstein, M. H. et al. (Eds), *Well-being (Positive Development Across the Life Course)* (pp.487-491). United Kingdom: Taylor & Francis e-Library

Konu, A., & Rimpelä, M. (2002). Well-being in schools: a conceptual model. *Health Promotion International*, 17(1), 79-87. <https://doi.org/10.1093/heapro/17.1.79>

Maud Besançon, et al. (2019). Influence of school environment on adolescents' creative potential, motivation and school well-being. *Learning and Individual Differences Volume 43*, October 2015, Pages 178-184

Mulyasa, 2013, *Pengembangan dan implentasi pemikiran kurikulum*. rosdakarya bandung

Majesty et al. 2015. Pengaruh Penambahan Sukrosa dan Lama Fermentasi Terhadap Kadar Serat Nata dari Sari Nanas (nata de Pina). *Jurnal Keteknikan Pertanian Tropis dan Biosistem*, Vol. 3 No. 1, 80-85.

Patrícia Arriaga, et all (2024). From art to insight: The role of a creative arts therapies group workshop on college students' well-being, self-awareness, and loneliness. *The Arts in Psychotherapy Volume 90*, September 2024, 102188

Prof. Dr. Siswoyo Haryono (2017) *Metode SEM untuk penelitian Manajemen, AMOS, LISREL PLS PT Luxima metro media 2017*

Rasyid, A. (2021). Konsep dan Urgensi Penerapan School Well-Being pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021 Halaman 376-382*. *JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Jakarta : Ghalia Indonesia

Santrock (2003) John W. *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.

Santrock, J. W. (2007). *Adolescence [Remaja] (Jilid 2) (Alih Bahasa :B. Widayasinta)* Jakarta: Erlangga.

Setyawan, D. (2015). *KPAI : Kasus Bullying dan Pendidikan Karakter*. Di akses dari website : <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-bullying-dan-pendidikankarakter>

- Sibagariang, D., Sihotang, H., Murniarti, E., & Indonesia, U. K. (2021). Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88–99.
- Suyanto 2015, Pemrograman Java: Pengenalan Java. *Jurnal komputer*
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Roffey, Sue. (2008). *Positive psychology interventions in practice*. Switzerland: Springer.
- Suyanto, 2017, *Data Mining Untuk Klasifikasi dan Klasterisasi Data*. Bandung: Informaatika.
- Thepphayaphong Setkhumbong, et all. (2020). A Literature Perspective Of Key Factors Influencing Creativity And A Conceptual Model For Virtual Learning Team Work. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies* Vol. 20(2): 427-460, 2020
- Utama, Galih Ricky, M. Barkah Salim. (2014). Pengaruh Disiplin Belajar dan Kinerja Tugas Rumah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol.02, No.1. ISSN: 2337-5973. Online: <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/115> (diakses 17/10/2019).
- Yamin, M., & Syahrir. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education* Volume 6. Universitas Pendidikan Mandalika.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner / Angket Penelitian

DATA IDENTITAS DIRI

Isilah data-data berikut ini sesuai dengan keadaan diri siswa

1. Nama : _____
2. Kelas : _____
3. Jenis Kelamin : _____

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikut ini saya sajikan beberapa pernyataan ke dalam tiga bentuk skala ukur. Adik-adik diminta untuk memberikan pendapatnya terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam skala ukur tersebut dengan cara memilih :

- SS = Bila merasa SANGAT SESUAI dengan pernyataan yang diajukan
S = Bila merasa SESUAI dengan pernyataan yang diajukan
TS = Bila merasa TIDAK SESUAI dengan pernyataan yang diajukan
STS = Bila merasa SANGAT TIDAK SESUAI dengan pernyataan yang diajukan

Adik-adik hanya diperbolehkan memilih satu pilihan jawaban pada setiap pernyataan dengan cara memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan masing-masing.

Contoh :

Saya senang mengikuti kegiatan yang dilakukan bersama teman sekelas

SS ~~X~~ TS STS

Tanda silang (X) menunjukkan seseorang itu SANGAT SESUAI terhadap pernyataan yang diajukan.

SELAMAT MENGERJAKAN

Skala Penelitian

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
1	Taman sekolah saya terlihat rapi dan bersih	SS	S	TS	STS
2	Pencahayaan dikelas cukup terang	SS	S	TS	STS
3	Banyak sampah berserakan di taman sekolah	SS	S	TS	STS
4	Udara di dalam kelas terasa sejuk dan beraroma harum	SS	S	TS	STS
5	Kelas saya terlihat sejuk dan rapi serta jauh dari kebisingan jalan dan pasar	SS	S	TS	STS
6	Jadwal mata pelajaran di sekolah terlalu padat dan membosankan	SS	S	TS	STS
7	Penyusunan mata pelajaran sekolah sangat tepat dan sesuai dengan jam pelajaran yang ada	SS	S	TS	STS
8	Guru memberikan tugas rumah jika pelajaran belum seutuhnya disampaikan dan siswa masih belum memahami pelajaran	SS	S	TS	STS
9	Guru memberikan tugas rumah dan tugas sekolah setiap harinya	SS	S	TS	STS
10	Pihak sekolah memberikan teguran dan pengarahan kepada siswa yang berkelakuan tidak sesuai aturan sekolah	SS	S	TS	STS
11	Sekolah langsung memberikan surat penggilan kepada orang tua siswa yang melanggar aturan tata tertib	SS	S	TS	STS
12	Guru kurang memperhatikan prestasi siswa dengan memberikan penghargaan	SS	S	TS	STS
13	Memberikan hukuman yang lembut dan mendidik siswa ketika melanggar aturan sekolah	SS	S	TS	STS
14	Menyediakan beberapa kantin sekolah untuk jajan siswa	SS	S	TS	STS
15	Kurangnya peralatan medis di ruangan uks sekolah saya	SS	S	TS	STS
16	Sekolah saya menyediakan fasilitas belajar tambahan seperti jam privat sore hari	SS	S	TS	STS
17	Sekolah menyediakan berbagai buku bacaan di perpustakaan	SS	S	TS	STS
18	Terasa aroma bau dan kurang bersih kantin sekolah	SS	S	TS	STS
19	Saya merasa senang belajar disekolah ini	SS	S	TS	STS
20	Suasana sekolah membosankan buat saya	SS	S	TS	STS
21	Fasilitas belajar disekolah sangat buruk dan penuh dengan kekurangan	SS	S	TS	STS
22	Saya tidak suka mengerjakan tugas-tugas kelompok	SS	S	TS	STS
23	Saya selalu antusias dalam mengerjakan tugas kelompok bersama di sekolah	SS	S	TS	STS

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
24	Guru selalu bersikap akrab dengan muridmuridnya saat jam pelajaran atau diluar jam pelajaran	SS	S	TS	STS
25	Guru bersikap acuh kepada teman yang meribut saat belajar	SS	S	TS	STS
26	Guru memberikan pengarahan kepada murid yang belum memahami pelajaran dengan cara mendatangnya	SS	S	TS	STS
27	Saya dapat bersikap akrab dengan semua teman di sekolah ini	SS	S	TS	STS
28	Disekolah saya tidak memiliki teman dekat	SS	S	TS	STS
29	Saya tidak menerima teman yang selalu diam dan menjauhinya	SS	S	TS	STS
30	Sekolah tidak pernah menghubungi orang tua siswa untuk berdiskusi ketika ada siswa yang melanggar aturan sekolah	SS	S	TS	STS
31	Sekolah dan para orang tua siswa bekerja sama dalam memberikan tugas sekolah	SS	S	TS	STS
32	Sekolah saya selalu mengadakan rapat tahunan dengan para orang tua untuk menangani permasalahan belajar siswa	SS	S	TS	STS
33	Teman-teman dan guru menghargai hasil kerja saya	SS	S	TS	STS
34	Guru kurang peduli terhadap keberhasilan siswa dalam menjawab tugas	SS	S	TS	STS
35	Saya kurang senang disekolah ini kurang memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi	SS	S	TS	STS
36	Saya senang mendapatkan bimbingan dari guru langsung jika kurang memahami pelajaran	SS	S	TS	STS
37	Teman-teman sering menghina ketika ada teman yang sulit memahami materi	SS	S	TS	STS
38	Saya dan teman-teman saling memberikan dorongan semangat belajar satu sama lain	SS	S	TS	STS
39	Saya dapat bekerja sama dengan teman dalam menangani tugas yang sulit	SS	S	TS	STS
40	Saya tidak mau tahu dengan tugas yang diberikan	SS	S	TS	STS
41	Saya merasa mampu meraih prestasi disekolah ini	SS	S	TS	STS
42	Saya kurang mendapatkan dukungan dari guru dan sekolah untuk mengembangkan bakat	SS	S	TS	STS
43	Alat indera saya cukup baik dan sehat	SS	S	TS	STS
44	Saya sering sakit kepala jika tidak bisa menjawab tugas yang diberikan	SS	S	TS	STS

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
45	Saya selalu siap tampil di depan kelas jika diperintahkan oleh guru	SS	S	TS	STS
46	Saya tidak pernah takut gagal dalam setiap mengerjakan tugas sekolah	SS	S	TS	STS
47	Ketakutan untuk hadir disekolah jika saya tidak mengerjakan tugas (unfavorable)	SS	S	TS	STS



Lampiran 2 Data dan Hasil Analisis Penelitian

A. Data Penelitian

1. Data Variabel Kreativitas

No	Jenis Kelamin	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total
1	L	12	10	6	5	33
2	L	13	6	12	4	35
3	L	15	8	12	4	43
4	L	10	12	8	5	35
5	L	9	12	10	5	36
6	L	10	12	5	8	35
7	L	10	26	25	3	64
8	L	12	8	13	4	37
9	L	10	15	5	6	36
10	L	11	17	11	5	43
11	L	13	6	12	4	35
12	L	10	15	5	6	36
13	L	11	17	11	5	43
14	L	10	22	15	6	53
15	L	16	18	17	4	55
16	L	13	14	13	5	45
17	L	11	17	11	5	43
18	L	25	20	21	11	77
19	L	15	19	22	4	60
20	L	22	10	18	10	54
21	L	25	15	19	9	68
22	L	21	19	12	10	62
23	L	22	10	18	10	53
24	L	16	18	17	4	55
25	L	10	22	15	6	53
26	L	16	18	17	4	55
27	L	13	14	13	5	45
28	L	15	19	22	4	60
29	L	10	26	25	3	64
30	L	12	8	13	3	36
31	L	12	13	18	3	36
32	L	6	8	13	1	32
33	L	13	14	13	5	45
34	L	10	15	5	6	36
35	L	25	17	21	11	74
36	L	15	19	22	4	60
37	L	11	17	11	5	43
38	L	10	15	5	6	36
39	L	11	17	11	5	43
40	L	10	22	15	6	53
41	L	16	18	17	4	55
42	L	10	22	15	6	53
43	L	11	17	11	5	43

No	Jenis Kelamin	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total
44	L	21	19	12	10	62
45	L	16	18	17	4	55
46	L	10	15	5	6	36
47	L	11	17	11	5	43
48	L	10	22	15	6	53
49	L	16	18	17	4	55
50	L	13	14	13	5	45
51	L	10	15	5	6	36
52	L	25	13	21	11	70
53	L	15	19	22	4	60
54	L	22	10	18	10	54
55	L	22	16	19	9	66
56	L	21	19	12	10	62
57	L	22	10	18	10	53
58	L	13	13	14	5	45
59	L	13	14	13	5	45
60	L	15	19	22	4	60
61	L	20	21	21	11	73
62	L	15	19	22	4	60
63	L	22	10	18	10	54
64	L	15	19	22	4	60
65	L	21	19	12	10	62
66	L	22	10	18	10	53
67	L	13	14	13	5	45
68	L	16	18	17	4	55
69	L	12	8	13	3	36
70	L	10	15	5	6	36
71	L	13	14	13	5	45
72	L	15	19	22	4	60
73	L	10	15	5	6	36
74	L	21	15	21	5	62
75	L	21	19	12	10	62
76	L	15	19	22	4	60
77	L	22	10	18	10	54
78	L	13	14	13	5	45
79	L	10	15	5	6	36
80	L	11	17	11	5	43
81	L	10	22	15	6	53
82	L	16	18	17	4	55
83	L	13	14	13	5	45
84	L	8	10	10	3	31
85	L	10	15	5	6	36
86	L	9	5	12	2	28
87	L	8	18	5	3	34
88	L	11	17	11	5	44
89	L	22	10	18	10	54
90	L	25	19	15	9	68

No	Jenis Kelamin	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total
91	L	21	19	12	10	62
92	L	11	26	25	3	65
93	L	12	8	12	3	35
94	L	10	15	7	6	38
95	L	10	5	15	6	36
96	L	15	19	22	4	60
97	L	10	15	5	6	36
98	L	20	17	21	11	69
99	L	15	19	22	4	60
100	L	10	22	15	6	53
101	L	10	14	5	6	40
102	L	11	17	11	5	43
103	L	10	22	15	6	53
104	L	16	18	17	4	55
105	L	10	22	15	6	53
106	L	10	22	15	6	53
107	L	21	19	12	10	62
108	L	11	17	11	5	43
109	L	13	14	13	5	45
110	L	21	19	12	10	62
111	L	10	26	25	3	64
112	L	13	14	13	5	45
113	L	13	14	13	5	45
114	L	10	22	15	6	53
115	L	10	26	25	3	64
116	L	11	17	11	5	44
117	L	10	22	15	6	53
118	L	16	18	17	4	55
119	L	13	14	13	5	45
120	P	21	19	12	10	62
121	P	11	17	11	5	44
122	P	10	22	15	6	53
123	P	16	18	17	4	55
124	P	22	10	18	10	45
125	P	25	10	12	9	54
126	P	12	3	13	3	33
127	P	11	17	11	5	44
128	P	10	22	15	6	53
129	P	10	14	5	6	40
130	P	11	17	11	5	43
131	P	10	22	15	6	53
132	P	15	19	22	4	60
133	P	22	10	18	10	45
134	P	25	10	12	9	54
135	P	11	17	11	5	43
136	P	10	22	15	6	53
137	P	16	18	17	4	55

No	Jenis Kelamin	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total
138	P	22	10	18	10	54
139	P	25	15	15	10	65
140	P	21	19	12	10	62
141	P	10	26	25	3	64
142	P	11	17	11	5	44
143	P	10	22	15	6	53
144	P	10	14	5	6	40
145	P	11	17	11	5	43
146	P	22	13	21	11	67
147	P	11	17	11	5	43
148	P	10	22	15	6	53
149	P	16	18	17	4	55
150	P	11	17	11	5	43
151	P	10	22	15	6	53
152	P	16	18	17	4	55
153	P	10	22	15	6	53
154	P	11	17	11	5	43
155	P	10	22	15	6	53
156	P	16	18	17	4	55
157	P	10	22	15	6	53
158	P	11	17	11	5	43
159	P	10	15	5	6	36
160	P	22	21	13	11	67
161	P	15	19	22	4	60
162	P	10	22	15	6	53
163	P	10	15	5	6	36
164	P	11	17	11	5	43
165	P	25	15	15	10	65
166	P	21	19	12	10	62
167	P	10	26	25	3	64
168	P	11	17	11	5	44
169	P	10	22	15	6	53
170	P	10	14	5	6	40
171	P	11	17	11	5	43
172	P	22	13	21	11	67
173	P	11	17	11	5	43
174	P	10	22	15	6	53
175	P	16	18	17	4	55
176	P	11	17	11	5	43
177	P	10	22	15	6	53
178	P	16	18	17	4	55
179	P	10	22	15	6	53
180	P	11	17	11	5	43
181	P	10	22	15	6	53
182	P	16	18	17	4	55
183	P	10	22	15	6	53
184	P	11	17	11	5	43

No	Jenis Kelamin	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total
185	P	10	15	5	6	36
186	P	16	18	17	4	55
187	P	15	19	22	4	60
188	P	10	15	5	6	36
189	P	11	17	11	5	43
190	P	10	22	15	6	53
191	P	13	14	13	5	45
192	P	15	26	22	4	69
193	P	10	15	5	6	36
194	P	11	17	11	5	43
195	P	10	22	15	6	53
196	P	16	18	17	4	55
197	P	10	22	15	6	53
198	P	11	17	11	5	43
199	P	21	19	12	10	62
200	P	10	22	15	6	53
201	P	13	14	13	5	45
202	P	15	26	22	4	69
203	P	10	15	3	6	33
204	P	11	17	11	5	43
205	P	10	22	15	6	53
206	P	16	18	17	4	55
207	P	10	22	15	6	53
208	P	11	17	11	5	43
209	P	21	19	12	10	62
210	P	12	8	9	3	32
211	P	10	22	15	6	53
212	P	13	14	13	5	45
213	P	15	26	25	4	70
214	P	10	15	5	6	36
215	P	11	17	11	5	43
216	P	10	22	15	6	53
217	P	16	18	17	4	55
218	P	10	22	15	6	53
219	P	11	17	11	5	43
220	P	21	30	12	10	73
221	P	16	18	17	4	55

Tabel Norma TKF

Raw Score	Scale Score	Kriteria
≥ 80	> 128	Sangat Baik Sekali
65 – 79	120 – 127	Sangat Baik
50 – 64	111 – 119	Baik
35 – 49	91 – 110	Cukup
20 – 34	80 – 90	Kurang
15 – 19	70 – 79	Kurang Sekali
14 >	< 69	Sangat Kurang Sekali

Tabel Skala Likert

Raw Score	Scale Score	Kriteria
≥ 50	7	Sangat Baik Sekali
26 – 30	6	Sangat Baik
21 – 25	5	Baik
16 – 20	4	Cukup
11 – 15	3	Kurang
5 – 10	2	Kurang Sekali
1 >	1	Sangat Kurang Sekali

Catatan: berdasarkan jawaban dari yang ter-endah dan ter-tinggi, Kemudian data tersebut dirubah menjadi data skala likert.

Resp.	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration
1	7	6	7	7
2	7	7	7	7
3	7	7	7	7
4	7	7	7	7
5	7	7	7	7
6	7	7	7	7
7	7	7	7	7
8	7	7	7	6
9	6	7	7	7
10	6	7	7	6
11	6	7	7	6
12	7	6	7	7
13	7	6	7	7
14	7	7	7	6
15	6	7	7	7
16	7	7	7	7
17	7	6	7	7
18	7	7	7	6
19	7	7	7	7
20	6	6	7	6

Resp.	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration
21	7	7	7	7
22	7	7	7	7
23	6	6	6	6
24	7	7	7	7
25	7	7	7	7
26	6	6	6	6
27	7	7	7	7
28	7	7	7	7
29	7	7	7	7
30	7	7	7	7
31	7	7	7	7
32	7	7	7	7
33	6	6	7	5
34	7	6	7	6
35	7	7	7	7
36	6	7	7	7
37	7	7	7	6
38	6	7	7	7
39	7	7	7	6
40	7	7	7	7
41	7	7	7	7
42	7	7	7	7
43	7	7	7	7
44	6	6	7	7
45	7	7	7	7
46	6	7	7	6
47	7	7	7	7
48	7	7	7	7
49	7	7	7	6
50	6	6	7	6
51	6	6	7	6
52	6	7	7	7
53	7	7	7	7
54	6	6	6	6
55	6	7	7	6
56	7	7	7	7
57	7	7	7	4
58	7	7	7	7
59	7	7	7	7
60	6	6	7	6
61	6	6	7	6
62	7	7	7	7
63	7	7	7	7

Resp.	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration
64	7	6	7	7
65	7	7	7	7
66	7	7	7	7
67	7	7	7	7
68	6	6	7	5
69	7	7	7	6
70	7	6	7	7
71	7	7	7	7
72	4	6	7	6
73	7	7	7	7
74	7	7	7	6
75	7	7	7	6
76	7	7	7	6
77	7	7	7	7
78	7	7	7	7
79	6	6	7	7
80	6	6	7	7
81	7	6	7	6
82	7	7	7	6
83	6	6	6	6
84	7	7	7	7
85	7	7	7	7
86	7	7	7	6
87	7	7	7	7
88	6	6	7	7
89	7	6	7	6
90	7	7	7	6
91	6	6	7	6
92	6	7	7	7
93	6	6	7	6
94	6	6	7	6
95	7	7	7	7
96	6	6	7	6
97	7	7	7	6
98	6	6	7	7
99	7	6	7	6
100	6	7	7	6
101	7	6	7	6
102	6	6	7	6
103	6	7	7	6
104	6	5	7	6
105	6	7	7	5
106	7	7	7	7

Resp.	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration
107	7	7	7	6
108	7	7	7	6
109	6	6	7	6
110	7	7	7	7
111	7	7	7	7
112	7	7	7	7
113	6	7	7	6
114	7	7	7	6
115	7	7	7	7
116	7	7	7	7
117	7	7	7	7
118	6	7	7	6
119	7	7	7	7
120	7	7	7	7
121	7	7	7	7
122	6	6	7	6
123	7	7	7	7
124	7	7	7	6
125	6	6	6	6
126	7	7	6	7
127	7	7	7	7
128	7	7	7	7
129	7	6	7	7
130	6	6	6	6
131	6	6	7	7
132	7	7	7	7
133	7	7	7	7
134	7	7	7	7
135	7	7	7	6
136	7	7	7	7
137	7	7	7	6
138	5	6	7	5
139	7	7	7	7
140	7	7	7	7
141	7	6	7	7
142	7	7	7	7
143	6	7	7	6
144	7	7	7	7
145	7	6	7	7
146	7	7	7	7
147	7	7	7	7
148	4	7	7	4
149	7	6	7	7

Resp.	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration
150	6	7	7	7
151	7	7	7	7
152	6	6	7	6
153	7	7	7	7
154	6	6	7	6
155	6	6	7	6
156	6	6	7	7
157	6	7	7	5
158	7	7	7	7
159	7	7	7	6
160	6	6	7	6
161	6	6	7	6
162	5	4	6	6
163	7	6	7	6
164	6	5	7	6
165	7	6	7	7
166	6	6	7	6
167	6	6	6	6
168	7	6	7	7
169	7	7	7	7
170	7	7	7	7
171	6	7	7	6
172	7	6	7	7
173	7	7	7	6
174	7	7	7	7
175	7	7	7	7
176	7	7	7	7
177	6	6	7	7
178	7	7	7	7
179	7	7	7	6
180	7	6	7	7
181	7	7	7	7
182	6	6	7	6
183	7	7	7	7
184	7	7	7	7
185	6	6	7	7
186	7	7	7	7
187	7	7	7	7
188	7	7	7	7
189	6	6	7	7
190	7	6	7	7
191	7	6	7	6
192	7	6	7	6

Resp.	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration
193	7	7	7	7
194	7	7	7	7
195	6	6	6	6
196	7	7	7	7
197	6	6	7	6
198	7	7	7	7
199	7	6	7	7
200	7	7	7	7
201	7	7	7	7
202	7	7	7	7
203	6	7	7	7
204	7	7	7	7
205	7	6	7	6
206	7	7	7	5
207	7	7	7	7
208	7	7	7	7
209	7	7	7	7
210	7	7	7	7
211	7	7	7	6
212	6	6	7	7
213	7	7	7	7
214	7	6	7	7
215	7	7	7	6
216	7	7	7	7
217	7	7	7	7
218	6	6	6	6
219	7	7	7	7
220	7	7	7	7
221	4	6	7	7

2. Data Variabel *Having*

Resp.	HVG1	HVG2	HVG3	HVG4	HVG5	HVG6	HVG7	HVG8	HVG9
1	4	3	4	3	4	3	3	3	3
2	1	3	3	3	3	3	3	4	4
3	3	3	3	1	4	3	3	3	4
4	3	4	3	3	3	3	3	4	3
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	3	3	4	3	4	4
7	4	3	3	3	3	3	3	3	3
8	4	4	4	3	3	4	4	4	4
9	3	3	4	3	3	4	3	3	4
10	3	2	3	3	3	2	2	3	3
11	4	3	3	3	4	3	3	3	3
12	3	3	3	4	4	3	3	3	3
13	3	4	4	3	4	4	4	3	3
14	4	3	3	3	4	4	3	3	3
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	3	4	3	4	4	3	4	4
17	4	4	4	4	4	3	4	3	4
18	3	3	4	3	3	3	3	3	3
19	4	3	3	3	3	3	3	3	3
20	4	3	4	3	3	3	3	3	3
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	1	3	4	1	2	1	2	3	3
23	4	3	1	3	3	3	1	3	3
24	3	2	3	3	3	3	3	3	3
25	4	3	3	3	3	3	3	3	3
26	1	3	4	3	3	3	3	3	3
27	4	4	4	4	3	3	3	4	4
28	1	4	4	4	4	4	4	4	4
29	4	3	3	3	2	4	3	3	4
30	1	4	4	4	3	3	4	3	3
31	4	3	4	3	4	3	3	3	3
32	4	2	4	3	3	3	3	2	4
33	4	3	4	3	3	2	3	3	2
34	1	3	3	3	3	3	3	3	3
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	1	2	4	4	4	2	2	1	3
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3
38	4	3	3	3	3	4	2	4	4
39	4	4	4	3	3	3	3	3	4
40	3	3	4	1	3	3	3	3	3
41	4	4	4	3	3	3	3	3	4
42	4	3	4	4	4	4	4	4	4

Resp.	HVG1	HVG2	HVG3	HVG4	HVG5	HVG6	HVG7	HVG8	HVG9
43	1	3	4	3	2	4	2	3	3
44	4	2	3	2	3	3	2	3	3
45	4	4	4	3	4	4	4	4	3
46	3	3	4	3	3	3	2	2	2
47	3	4	4	3	4	4	4	4	4
48	3	3	4	3	4	4	3	3	3
49	2	3	3	2	2	3	2	3	2
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3
51	1	3	4	3	3	3	3	3	3
52	3	4	3	3	4	4	3	4	3
53	3	3	4	4	4	3	3	4	3
54	4	4	4	3	3	3	3	3	3
55	4	3	3	3	4	3	4	4	4
56	4	4	4	3	3	3	3	4	3
57	3	3	4	3	3	3	3	3	3
58	4	4	3	3	3	4	4	4	3
59	4	4	3	1	3	3	3	3	3
60	3	3	3	3	3	3	3	3	3
61	2	3	4	3	3	2	3	2	3
62	1	3	4	3	3	3	2	4	3
63	3	4	4	4	4	4	4	4	3
64	3	3	4	3	4	3	3	4	3
65	3	3	4	3	4	3	4	4	4
66	4	3	4	3	4	4	3	4	4
67	4	3	4	3	3	4	3	3	3
68	3	2	4	1	3	3	3	2	3
69	1	3	4	2	3	3	3	3	4
70	4	3	4	3	4	3	4	4	4
71	4	4	4	4	4	4	4	4	4
72	3	2	3	1	2	2	2	1	2
73	4	4	4	4	4	4	4	4	4
74	1	3	4	4	3	3	3	3	3
75	1	3	4	4	3	3	3	3	3
76	1	3	4	4	3	3	3	3	3
77	1	3	4	3	3	3	3	3	4
78	1	4	4	2	4	4	4	4	4
79	3	3	1	3	3	3	3	3	3
80	3	3	4	3	4	2	2	3	4
81	3	4	4	3	4	2	3	4	4
82	4	3	3	3	3	3	3	3	3
83	3	3	3	3	3	3	3	3	3
84	1	3	3	3	2	3	3	4	4
85	3	4	4	4	4	4	4	4	4

Resp.	HVG1	HVG2	HVG3	HVG4	HVG5	HVG6	HVG7	HVG8	HVG9
86	3	4	3	3	3	3	3	3	3
87	1	3	4	3	4	3	4	4	3
88	3	3	4	2	4	2	3	3	3
89	3	3	3	3	3	3	3	3	3
90	1	3	4	2	2	3	3	3	3
91	1	3	3	3	3	3	3	3	3
92	1	3	3	3	3	3	3	3	3
93	1	3	3	3	3	3	3	3	3
94	3	2	3	3	3	2	2	2	3
95	4	4	1	4	4	4	4	4	4
96	3	3	3	3	3	3	3	3	3
97	4	3	4	4	4	4	3	4	3
98	3	3	3	3	3	3	3	3	3
99	3	3	4	3	4	3	3	3	3
100	4	3	4	3	3	3	3	3	4
101	4	4	4	4	4	4	3	4	3
102	3	3	3	3	3	3	2	3	4
103	1	4	4	3	4	2	3	4	4
104	3	3	3	2	3	3	3	4	3
105	1	3	2	2	4	3	3	2	4
106	4	4	4	1	4	4	4	4	4
107	4	3	4	2	3	4	2	4	3
108	4	3	4	2	3	4	2	4	3
109	3	3	3	1	3	3	3	3	3
110	3	4	4	4	4	4	4	4	4
111	4	3	4	3	4	4	3	3	3
112	1	3	3	3	4	3	2	4	3
113	1	2	3	2	3	3	2	2	2
114	3	3	4	3	2	2	3	4	3
115	4	3	3	3	3	3	3	4	4
116	3	3	4	3	3	3	3	3	3
117	4	3	4	2	3	3	3	4	3
118	4	2	3	4	3	3	3	2	2
119	4	4	4	4	4	4	3	4	4
120	4	4	4	4	4	4	3	4	4
121	1	3	3	3	3	3	3	3	3
122	4	3	4	4	3	3	3	3	3
123	3	3	4	4	4	3	2	4	4
124	1	3	3	3	4	4	2	2	3
125	1	3	3	2	3	2	3	3	3
126	4	3	4	3	3	3	3	3	4
127	4	3	3	4	3	3	3	3	4
128	2	2	4	3	3	4	3	3	3

Resp.	HVG1	HVG2	HVG3	HVG4	HVG5	HVG6	HVG7	HVG8	HVG9
129	3	3	3	4	3	3	3	4	4
130	3	3	3	3	3	3	3	3	3
131	3	3	4	3	3	3	3	3	4
132	3	3	3	3	3	3	3	3	3
133	3	3	4	3	4	4	3	4	4
134	4	4	4	3	4	4	4	4	4
135	4	2	4	3	3	3	3	3	3
136	3	3	3	3	3	3	3	3	3
137	4	3	4	3	3	4	3	3	3
138	3	3	3	2	3	3	3	3	3
139	3	3	3	3	2	3	4	2	3
140	4	4	4	4	4	4	4	4	4
141	3	3	3	3	3	2	3	3	3
142	3	3	4	3	3	3	3	4	4
143	4	3	4	3	3	3	3	3	3
144	1	3	3	3	3	3	2	3	3
145	3	3	3	3	3	3	3	3	3
146	1	3	3	3	3	3	3	3	4
147	3	4	4	4	4	4	3	4	4
148	3	3	3	3	3	3	3	3	3
149	3	3	4	2	3	2	2	4	3
150	2	3	4	2	3	2	3	4	3
151	4	4	3	4	4	3	3	3	4
152	4	3	4	3	4	3	3	3	4
153	3	3	3	3	3	4	4	3	3
154	3	3	3	3	2	3	2	3	3
155	3	3	3	3	2	3	2	3	3
156	3	3	3	3	3	3	3	3	3
157	3	2	4	3	4	2	3	3	4
158	4	3	4	4	4	3	4	4	4
159	2	2	3	2	3	4	3	3	3
160	3	3	4	2	3	3	3	3	3
161	2	3	3	2	3	3	2	3	3
162	1	2	4	1	2	4	1	3	1
163	3	2	3	3	4	3	3	3	3
164	3	2	3	4	3	3	3	3	4
165	3	3	4	2	4	3	4	3	4
166	3	3	3	3	3	3	3	3	3
167	4	3	3	3	3	3	3	3	3
168	4	4	3	3	4	4	3	4	3
169	1	3	4	3	3	4	4	4	4
170	1	3	4	4	4	4	4	4	4
171	4	4	3	3	3	3	3	3	3

Resp.	HVG1	HVG2	HVG3	HVG4	HVG5	HVG6	HVG7	HVG8	HVG9
172	4	4	4	4	4	4	4	4	4
173	3	3	4	3	3	3	3	3	3
174	4	4	4	3	4	4	4	4	4
175	3	3	3	3	4	3	4	4	3
176	3	2	3	3	3	2	2	3	3
177	1	2	4	4	3	3	3	3	3
178	4	3	4	4	4	4	4	4	4
179	1	3	4	2	3	3	3	3	3
180	2	3	3	3	4	3	2	4	3
181	4	4	4	4	3	3	3	3	3
182	4	3	3	3	3	3	3	3	3
183	3	4	4	3	4	3	3	4	4
184	4	3	4	4	4	3	3	4	3
185	1	3	4	2	4	3	3	3	3
186	3	3	4	3	3	4	3	4	4
187	4	4	4	4	4	4	4	4	4
188	1	3	3	3	3	3	2	3	1
189	1	2	4	4	3	3	3	3	3
190	3	4	4	3	3	4	3	3	3
191	3	3	4	3	3	4	3	3	3
192	3	3	3	3	3	3	2	3	3
193	3	3	3	3	3	3	3	3	3
194	4	3	4	3	4	4	4	4	4
195	4	3	3	3	3	3	3	3	3
196	1	3	4	3	3	3	3	3	3
197	4	3	3	3	1	3	3	3	3
198	4	4	3	4	3	4	3	4	4
199	4	4	4	4	4	4	4	4	4
200	4	3	4	3	3	4	4	4	4
201	4	3	4	3	3	3	3	4	4
202	4	3	4	3	3	3	3	4	4
203	3	4	3	4	3	4	3	4	4
204	4	4	3	3	3	3	4	3	3
205	4	3	4	3	4	3	3	3	4
206	4	4	4	3	4	4	3	3	3
207	4	4	4	3	4	4	3	4	4
208	4	3	3	3	4	4	3	3	4
209	4	4	4	3	3	4	3	4	3
210	1	4	4	4	4	4	4	4	4
211	3	3	4	3	3	3	3	3	3
212	3	4	4	3	3	3	3	3	3
213	4	4	4	4	4	4	4	3	4
214	4	3	4	3	3	4	4	4	3

Resp.	HVG1	HVG2	HVG3	HVG4	HVG5	HVG6	HVG7	HVG8	HVG9
215	4	3	3	3	3	3	3	3	4
216	4	4	4	4	3	4	4	4	4
217	3	3	3	3	2	4	3	3	3
218	3	3	3	3	3	3	3	3	3
219	4	3	4	3	3	4	4	4	4
220	4	4	4	3	3	4	3	3	3
221	4	3	4	4	4	4	3	4	4



Lanjutan..

Resp.	HVG10	HVG11	HVG12	HVG13	HVG14	HVG15	HVG16	HVG17	HVG18
1	3	4	4	4	3	3	3	4	3
2	3	3	3	4	3	3	3	3	3
3	4	3	4	4	3	4	3	3	4
4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
5	4	3	4	3	3	4	4	4	4
6	4	3	4	4	3	3	4	4	3
7	4	3	4	3	3	3	4	4	4
8	3	3	3	4	4	4	4	4	4
9	4	3	4	4	3	3	3	4	4
10	3	3	3	2	3	3	3	3	3
11	3	1	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	4	4	3	3	3	3	4
13	4	3	4	4	4	4	4	4	4
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	4	3	3	4	4	3	4	4	4
17	4	4	4	4	3	4	4	4	3
18	3	3	4	3	3	3	3	3	4
19	3	3	3	3	2	3	3	3	3
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	3	3	2	3	3	3	3	3	3
23	3	1	3	3	3	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3
27	3	2	4	3	3	3	4	3	4
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	4	2	3	3	3	3	3	3	4
30	3	3	3	3	3	3	3	3	4
31	3	3	3	3	3	3	3	3	4
32	3	4	3	3	3	3	3	2	4
33	3	3	2	3	2	3	3	4	4
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	2	2	3	3	1	1	3	3	2
37	3	1	3	3	3	3	3	3	3
38	3	3	3	4	3	3	3	4	4
39	3	3	1	4	2	4	3	4	4
40	3	3	3	3	3	3	3	3	3
41	4	4	4	4	4	4	4	4	4
42	4	3	3	3	4	4	4	4	4

Resp.	HVG10	HVG11	HVG12	HVG13	HVG14	HVG15	HVG16	HVG17	HVG18
43	3	2	4	3	3	3	3	4	3
44	3	4	3	3	4	3	3	4	3
45	4	4	3	3	4	4	4	4	4
46	3	3	3	3	2	3	3	2	4
47	3	3	4	4	3	3	3	4	4
48	3	3	4	3	3	3	4	4	3
49	3	3	2	3	3	2	3	3	3
50	3	3	3	3	2	3	3	3	3
51	3	3	3	3	3	3	3	3	4
52	3	3	3	3	3	3	3	4	4
53	3	3	4	4	4	3	4	4	3
54	3	1	4	3	3	3	3	4	4
55	4	3	4	3	2	3	3	3	4
56	4	3	4	3	3	4	4	4	4
57	3	3	3	3	3	3	4	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3	3	4
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3
60	3	3	3	3	3	3	3	3	3
61	2	3	3	3	3	3	3	3	3
62	3	3	3	3	3	3	3	4	4
63	3	3	4	3	3	3	3	4	3
64	3	3	4	3	4	3	3	4	3
65	4	3	4	4	3	3	3	4	4
66	4	4	4	3	3	4	4	4	4
67	3	3	3	3	3	3	3	3	4
68	2	3	3	3	2	2	3	3	3
69	3	3	3	3	2	3	3	3	3
70	4	3	3	3	3	4	3	3	4
71	4	4	4	4	4	3	4	4	4
72	2	3	3	3	1	2	2	2	3
73	4	4	4	4	4	4	4	4	4
74	3	3	3	3	3	3	3	4	4
75	3	3	3	3	3	3	3	4	4
76	3	3	3	3	3	3	3	4	4
77	3	3	3	3	3	3	3	3	3
78	4	3	4	4	4	4	4	4	4
79	3	3	3	3	3	3	3	3	3
80	3	2	2	3	3	3	3	4	3
81	3	3	4	3	3	3	4	4	4
82	3	3	3	3	3	3	3	4	4
83	3	3	3	3	3	3	3	3	3
84	3	2	3	3	3	3	3	3	4
85	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Resp.	HVG10	HVG11	HVG12	HVG13	HVG14	HVG15	HVG16	HVG17	HVG18
86	3	3	4	3	3	3	3	3	3
87	4	3	4	3	3	3	3	4	4
88	3	3	3	3	3	3	3	3	3
89	3	3	3	3	3	3	3	3	3
90	3	4	2	4	3	3	3	4	3
91	3	3	3	3	3	3	3	3	3
92	3	3	3	3	3	3	3	3	2
93	3	3	3	3	3	3	3	3	3
94	3	3	3	2	2	2	3	3	3
95	4	4	4	4	4	4	4	4	4
96	3	2	3	3	3	3	3	3	3
97	4	3	3	3	3	3	3	3	4
98	3	3	3	3	3	3	3	3	3
99	1	3	4	3	3	3	3	3	4
100	3	3	3	3	3	3	3	3	3
101	4	4	3	3	3	3	3	4	4
102	3	3	3	3	3	3	3	3	3
103	3	2	4	3	3	4	4	3	4
104	3	3	3	3	3	3	3	3	3
105	4	3	3	3	1	3	3	3	4
106	3	4	4	4	4	3	3	4	4
107	3	3	3	4	4	4	3	3	3
108	3	3	3	4	4	4	3	3	3
109	1	3	3	3	3	3	3	4	4
110	4	4	4	4	4	4	4	4	4
111	4	4	4	4	4	4	4	4	4
112	4	3	3	3	3	4	3	4	3
113	3	2	2	2	1	1	3	3	3
114	2	2	4	4	3	4	3	3	4
115	4	3	3	3	3	3	3	3	3
116	3	3	3	3	3	3	3	3	3
117	3	3	3	3	3	3	4	4	4
118	3	2	3	4	2	3	3	3	4
119	4	4	4	4	4	4	4	4	4
120	4	4	4	4	4	4	4	4	4
121	3	3	4	3	3	4	3	3	3
122	3	3	3	3	3	3	3	3	4
123	3	3	3	3	3	4	4	2	4
124	3	4	3	2	2	3	4	2	4
125	3	2	3	3	3	3	3	3	3
126	3	3	4	3	3	3	3	3	3
127	3	3	4	3	2	4	4	3	4
128	3	2	2	2	3	3	3	3	3

Resp.	HVG10	HVG11	HVG12	HVG13	HVG14	HVG15	HVG16	HVG17	HVG18
129	3	3	4	3	3	3	4	4	4
130	3	3	3	3	3	3	3	3	3
131	4	3	3	3	3	3	3	3	3
132	3	3	3	3	2	3	3	3	3
133	4	4	4	4	4	3	4	4	4
134	4	4	3	4	3	3	3	4	4
135	4	3	4	3	2	3	3	4	4
136	1	1	4	3	3	2	3	3	3
137	3	3	4	3	3	3	3	3	4
138	3	3	2	3	3	3	2	3	3
139	3	3	3	3	2	3	3	2	4
140	4	4	4	4	4	4	4	4	4
141	3	3	3	2	2	3	3	3	3
142	4	4	3	4	3	3	4	4	4
143	3	1	3	3	3	3	3	3	3
144	3	3	3	3	3	3	3	3	3
145	3	3	3	3	3	3	3	3	3
146	3	3	3	3	3	3	3	3	3
147	4	4	4	4	4	4	4	4	4
148	3	3	3	3	3	3	3	3	3
149	3	3	2	2	2	2	3	3	4
150	2	3	3	3	4	2	2	4	2
151	4	4	3	3	3	3	3	3	4
152	3	2	3	3	3	3	3	3	3
153	3	4	3	3	3	4	3	3	4
154	2	1	2	3	3	3	3	3	2
155	2	1	2	3	3	3	3	3	2
156	3	3	3	3	3	3	3	3	3
157	4	3	4	2	3	4	3	4	3
158	4	3	3	3	4	4	4	4	4
159	4	3	4	3	2	3	4	4	4
160	3	2	3	3	3	3	3	3	3
161	3	3	4	4	3	2	4	3	3
162	2	3	1	3	3	2	3	2	1
163	3	3	3	3	2	3	3	3	3
164	3	3	3	3	3	4	3	3	4
165	3	3	3	3	3	4	3	3	4
166	3	3	3	3	3	3	3	3	3
167	3	3	3	3	3	3	3	3	3
168	3	3	3	3	3	3	3	4	4
169	3	4	3	3	3	3	3	4	3
170	4	4	3	3	4	3	4	4	4
171	3	1	4	3	3	3	1	3	4

Resp.	HVG10	HVG11	HVG12	HVG13	HVG14	HVG15	HVG16	HVG17	HVG18
172	4	4	4	4	3	3	4	4	4
173	4	3	3	3	3	3	3	3	4
174	4	4	3	4	4	4	4	4	4
175	3	3	4	3	3	3	3	4	4
176	3	3	3	3	3	3	3	3	4
177	3	3	3	4	3	3	3	3	3
178	4	4	4	4	4	4	4	4	4
179	3	3	4	3	2	3	4	2	4
180	3	3	3	4	3	3	3	3	4
181	3	3	3	4	3	3	3	3	3
182	3	3	3	3	3	3	3	3	3
183	4	4	4	3	4	3	4	2	4
184	4	3	4	4	3	3	2	4	4
185	3	3	4	3	2	3	3	3	3
186	3	3	3	4	3	4	3	3	4
187	4	3	4	4	4	3	4	4	4
188	2	3	3	3	3	2	3	3	3
189	3	3	3	4	3	3	3	3	3
190	3	3	3	4	3	3	3	4	4
191	3	3	3	4	3	3	3	3	3
192	3	3	3	3	2	3	3	3	3
193	3	3	3	3	2	3	3	3	3
194	4	4	3	4	3	4	4	4	4
195	3	3	3	3	3	3	3	3	3
196	3	3	3	3	3	3	3	3	4
197	3	3	1	3	3	3	3	3	3
198	4	3	3	4	3	3	4	4	4
199	4	3	3	3	3	3	3	3	4
200	4	3	4	4	4	3	3	4	4
201	4	4	3	4	4	4	4	4	4
202	4	4	3	4	4	4	4	4	4
203	4	3	3	3	3	4	3	4	4
204	4	3	3	4	4	3	3	3	4
205	4	3	3	3	3	3	3	4	4
206	4	4	4	4	3	3	4	3	4
207	4	4	4	4	4	3	3	4	4
208	4	3	3	3	3	3	3	4	4
209	3	4	4	4	4	4	3	4	4
210	4	3	4	4	4	4	4	4	4
211	3	3	3	4	3	3	3	3	3
212	3	2	2	3	3	2	3	3	3
213	4	3	3	4	3	4	4	4	4
214	4	3	3	3	3	4	4	4	4

Resp.	HVG10	HVG11	HVG12	HVG13	HVG14	HVG15	HVG16	HVG17	HVG18
215	4	3	3	4	4	3	3	3	4
216	4	3	4	4	4	4	3	4	4
217	3	3	3	3	3	3	3	4	4
218	3	3	3	3	3	3	3	3	3
219	4	4	3	3	3	3	3	3	3
220	3	3	3	4	3	3	3	3	4
221	3	4	4	3	3	3	3	4	4



3. Data Variabel Loving

Resp.	LVG1	LVG2	LVG3	LVG4	LVG5	LVG6	LVG7	LVG8	LVG9	LVG10	LVG11
1	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	4	3
4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3
5	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4
6	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
7	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3
8	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3
9	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3
10	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
14	3	3	4	3	2	4	3	2	3	3	3
15	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3
16	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3
17	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3
18	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3
19	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
21	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
22	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3
23	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2
24	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
25	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
26	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3
27	2	2	2	2	2	4	3	2	3	3	2
28	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2
29	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2
30	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2
31	2	3	2	2	2	4	3	2	3	2	3
32	2	3	2	2	3	4	3	3	3	2	2
33	2	2	2	2	2	4	3	2	3	2	2
34	2	2	3	2	2	4	3	3	3	2	2
35	2	2	2	3	2	4	2	2	2	1	2
36	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3
37	4	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
39	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2
40	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3
41	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
42	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2

Resp.	LVG1	LVG2	LVG3	LVG4	LVG5	LVG6	LVG7	LVG8	LVG9	LVG10	LVG11
43	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2
44	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
45	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
46	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
47	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2
48	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
49	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
50	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3
51	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
52	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2
53	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3
54	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
55	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2
56	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2
57	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2
58	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
59	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
60	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
61	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
62	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3
63	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2
64	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3
65	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
66	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3
67	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
68	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3
69	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
70	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2
71	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
72	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2
73	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
74	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2
75	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2
76	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3
77	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3
78	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3
79	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3
80	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3
81	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3
82	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2
83	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2
84	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
85	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3

Resp.	LVG1	LVG2	LVG3	LVG4	LVG5	LVG6	LVG7	LVG8	LVG9	LVG10	LVG11
86	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3
87	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
88	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2
89	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3
90	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
91	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
92	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3
93	3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3
94	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
95	2	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4
96	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
97	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3
98	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
99	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
100	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2
101	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
102	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
103	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
104	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
105	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
106	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3
107	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3
108	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3
109	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3
110	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2
111	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3
112	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2
113	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3
114	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3
115	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
116	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2
117	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2
118	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
119	1	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2
120	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3
121	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2
122	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2
123	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2
124	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2
125	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
126	2	2	3	3	3	3	2	1	2	2	3
127	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3
128	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3

Resp.	LVG1	LVG2	LVG3	LVG4	LVG5	LVG6	LVG7	LVG8	LVG9	LVG10	LVG11
129	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3
130	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
131	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3
132	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
133	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3
134	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2
135	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
136	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2
137	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2
138	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2
139	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3
140	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2
141	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3
142	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2
143	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3
144	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3
145	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2
146	2	4	1	2	2	2	2	1	2	2	2
147	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2
148	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
149	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2
150	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
151	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
152	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3
153	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3
154	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
155	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3
156	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3
157	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
158	3	3	2	2	2	1	3	3	2	3	4
159	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2
160	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2
161	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2
162	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3
163	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3
164	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3
165	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
166	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2
167	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
168	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4
169	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3
170	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3
171	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

Resp.	LVG1	LVG2	LVG3	LVG4	LVG5	LVG6	LVG7	LVG8	LVG9	LVG10	LVG11
172	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2
173	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2
174	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3
175	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2
176	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4
177	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3
178	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4
179	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3
180	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2
181	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3
182	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4
183	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3
184	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3
185	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2
186	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2
187	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
188	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3
189	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3
190	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
191	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4
192	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2
193	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3
194	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
195	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
196	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
197	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3
198	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3
199	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2
200	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3
201	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2
202	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
203	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3
204	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
205	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3
206	2	2	4	4	4	3	3	4	4	3	4
207	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3
208	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
209	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4
210	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3
211	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2
212	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
213	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
214	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3

Resp.	LVG1	LVG2	LVG3	LVG4	LVG5	LVG6	LVG7	LVG8	LVG9	LVG10	LVG11
215	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4
216	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3
217	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3
218	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2
219	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
220	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
221	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3



4. Data Variabel Being

Resp.	BIG1	BIG2	BIG3	BIG4	BIG5	BIG6	BIG7	BIG8	BIG9	BIG10	BIG11	BIG12	BIG13
1	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3
2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
3	1	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	2
4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4
6	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
7	3	1	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4
8	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4
9	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	2
10	2	2	3	3	4	2	3	3	3	1	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3
12	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4
13	3	4	4	4	4	3	3	3	3	1	3	4	4
14	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2
15	3	1	3	3	3	1	4	4	3	3	3	3	3
16	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4
17	4	3	4	4	4	4	1	4	2	4	4	3	3
18	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4
19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4
20	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3
21	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4
22	1	1	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
23	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2
24	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2
25	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
26	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3
27	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4
28	3	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	4
29	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	2
30	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4
31	3	3	3	3	4	3	1	1	1	1	3	3	3
32	4	1	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3
33	2	3	3	2	4	4	3	4	4	2	3	3	3
34	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3
35	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	3
36	1	1	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3
37	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2
38	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
39	2	2	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2
40	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3
41	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	2
42	4	1	4	4	3	3	3	3	4	1	3	2	2

Resp.	BIG1	BIG2	BIG3	BIG4	BIG5	BIG6	BIG7	BIG8	BIG9	BIG10	BIG11	BIG12	BIG13
43	2	1	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	3
44	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2
45	3	1	3	4	4	4	4	4	2	2	4	1	2
46	2	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2
47	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2
48	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2
49	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
50	2	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2
51	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2
52	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	2	2
53	2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2
54	3	3	2	3	4	3	2	4	3	3	1	2	3
55	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3
56	2	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3
57	3	1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3
58	1	3	3	3	4	3	4	3	3	1	3	2	2
59	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
60	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2
61	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3
62	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
63	3	1	3	4	4	4	3	3	2	4	3	2	2
64	2	1	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3
65	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	2
66	3	1	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3
67	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2
68	1	1	3	3	3	4	1	2	3	1	3	3	2
69	2	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	2	3
70	3	1	3	3	4	3	4	4	3	1	3	2	3
71	3	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	2	2
72	1	1	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	3
73	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2
74	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	3
75	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	2
76	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2
77	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	2
78	3	1	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2
79	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
80	2	1	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	2
81	1	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3
82	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2
83	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
84	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2
85	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3

Resp.	BIG1	BIG2	BIG3	BIG4	BIG5	BIG6	BIG7	BIG8	BIG9	BIG10	BIG11	BIG12	BIG13
86	3	1	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3
87	2	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3
88	2	1	3	3	3	3	1	3	2	4	3	3	3
89	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3
90	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	2
91	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
92	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2
93	3	1	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3
94	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
95	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
96	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2
97	2	1	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2
98	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2
99	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3
100	3	3	3	3	4	3	2	2	1	2	3	2	2
101	4	4	4	3	1	3	3	3	3	3	4	2	2
102	2	3	4	3	1	3	4	3	3	2	3	2	2
103	3	1	4	4	3	4	2	2	2	3	2	3	2
104	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2
105	3	3	3	4	3	3	1	3	2	2	3	4	4
106	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	2	2
107	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3
108	2	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	2	2
109	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4
110	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	2	2
111	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	2
112	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2
113	2	1	1	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3
114	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3
115	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2
116	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
117	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2
118	2	1	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2
119	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2
120	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	2	2
121	3	1	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2
122	3	3	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3
123	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3
124	4	1	4	3	4	4	3	2	2	1	4	2	2
125	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3
126	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	2	2
127	4	2	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3
128	2	2	3	3	4	3	2	4	4	4	2	3	3

Resp.	BIG1	BIG2	BIG3	BIG4	BIG5	BIG6	BIG7	BIG8	BIG9	BIG10	BIG11	BIG12	BIG13
129	3	3	4	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3
130	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
131	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3
132	3	2	3	4	4	3	2	4	4	4	3	2	2
133	3	1	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	2
134	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	2	2
135	3	1	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	2
136	3	1	3	3	3	3	4	4	4	4	1	2	2
137	3	1	3	3	3	4	2	3	3	4	3	2	2
138	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
139	3	1	2	2	3	3	1	2	1	1	3	2	2
140	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2
141	1	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3
142	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2
143	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3
144	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3
145	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2
146	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2
147	4	1	4	4	4	3	3	3	2	3	4	2	2
148	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3
149	2	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2
150	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2
151	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	2
152	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
153	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3
154	2	2	1	3	2	3	3	2	3	2	1	3	3
155	2	2	1	3	2	3	4	4	4	3	1	3	3
156	2	1	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3
157	2	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3
158	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4
159	2	1	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3
160	2	3	3	3	4	3	1	2	2	2	2	2	3
161	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3
162	2	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3
163	2	1	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3
164	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2
165	3	1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
166	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2
167	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
168	3	2	2	3	4	3	3	2	2	3	3	4	4
169	3	2	3	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3
170	3	1	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3
171	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3

Resp.	BIG1	BIG2	BIG3	BIG4	BIG5	BIG6	BIG7	BIG8	BIG9	BIG10	BIG11	BIG12	BIG13
172	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3
173	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2
174	4	3	4	4	4	3	3	3	2	1	4	3	3
175	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3
176	2	3	4	4	4	1	3	3	3	3	3	4	3
177	3	2	2	3	4	3	4	3	2	2	3	2	2
178	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4
179	3	1	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3
180	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
181	3	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	3	3
182	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4
183	3	2	4	4	4	1	4	3	2	4	4	2	2
184	2	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	2
185	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
186	3	2	4	4	3	3	1	2	2	2	3	2	2
187	3	3	3	3	4	4	1	3	4	2	3	3	3
188	3	1	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3
189	3	2	2	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3
190	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2
191	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4
192	2	1	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	2
193	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
194	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3
195	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3
196	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
197	1	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2
198	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3
199	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	2
200	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	2
201	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2
202	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	2
203	4	1	4	4	3	4	2	3	2	1	3	4	4
204	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2
205	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2
206	2	1	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4
207	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	4
208	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
209	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
210	4	1	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3
211	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
212	2	2	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3
213	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3
214	3	1	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3

Resp.	BIG1	BIG2	BIG3	BIG4	BIG5	BIG6	BIG7	BIG8	BIG9	BIG10	BIG11	BIG12	BIG13
215	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4
216	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3
217	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3
218	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3
219	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3
220	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3
221	3	1	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2



5. Data Variabel *Health*

Resp.	HLT1	HLT2	HLT3	HLT4	HLT5
1	4	4	4	4	4
2	4	4	2	3	4
3	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	4
5	4	4	3	4	4
6	4	4	4	4	4
7	4	4	3	4	4
8	2	4	2	3	4
9	4	4	2	3	4
10	3	4	1	4	4
11	3	3	3	3	3
12	3	4	2	4	4
13	3	4	2	3	4
14	3	4	3	3	3
15	4	4	3	4	4
16	4	4	2	4	4
17	4	4	3	4	4
18	3	4	2	4	4
19	4	3	2	3	3
20	4	3	4	4	3
21	4	4	4	4	4
22	4	4	4	4	4
23	3	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3
25	4	4	4	4	4
26	3	4	2	3	3
27	4	4	2	4	4
28	3	4	2	4	4
29	4	4	4	4	4
30	4	4	2	4	4
31	4	4	4	4	4
32	4	4	4	4	3
33	4	4	3	4	4
34	4	4	3	4	4
35	4	4	2	4	3
36	4	4	2	3	4
37	3	3	2	3	4
38	4	4	4	4	4
39	4	3	4	4	4
40	4	3	4	4	4
41	2	3	3	3	3
42	3	4	2	3	3

Resp.	HLT1	HLT2	HLT3	HLT4	HLT5
43	2	4	1	2	3
44	4	4	2	4	4
45	4	4	4	4	4
46	4	4	3	3	4
47	4	4	2	4	4
48	4	4	4	4	4
49	3	4	3	3	4
50	3	4	3	3	4
51	2	4	3	4	4
52	4	4	4	3	4
53	4	4	3	3	4
54	4	3	4	4	4
55	4	4	4	4	4
56	3	3	2	3	4
57	3	4	3	3	3
58	4	4	4	4	4
59	3	2	2	3	3
60	4	4	3	4	4
61	4	4	3	4	3
62	4	4	3	4	4
63	4	4	4	4	4
64	4	4	4	4	4
65	4	4	3	4	4
66	3	4	3	3	4
67	4	3	2	4	4
68	2	4	1	3	3
69	4	4	3	3	4
70	4	4	4	4	4
71	4	4	3	4	4
72	4	4	4	4	4
73	3	3	3	3	3
74	2	3	2	2	2
75	4	4	4	4	4
76	3	4	3	3	4
77	4	4	4	4	4
78	4	4	4	4	4
79	4	3	2	4	4
80	4	4	4	4	4
81	4	4	4	4	4
82	4	4	3	4	4
83	4	4	4	4	4
84	4	4	4	4	4
85	3	2	2	3	4

Resp.	HLT1	HLT2	HLT3	HLT4	HLT5
86	4	4	3	4	3
87	4	4	4	4	4
88	4	3	3	2	2
89	3	4	3	4	4
90	4	4	3	4	4
91	3	4	3	4	4
92	4	4	2	3	3
93	2	4	2	2	2
94	4	4	3	3	3
95	4	4	4	4	4
96	4	4	4	4	4
97	4	4	3	3	4
98	3	3	3	3	3
99	4	4	4	4	4
100	4	4	3	4	4
101	4	4	4	4	4
102	4	4	4	4	4
103	3	4	2	3	4
104	4	4	2	2	4
105	3	4	2	4	4
106	4	3	2	4	4
107	4	4	2	3	3
108	4	4	4	4	4
109	4	4	2	3	4
110	4	4	2	4	4
111	4	4	4	4	4
112	4	4	2	4	4
113	4	4	4	4	3
114	4	4	2	4	4
115	3	3	2	3	4
116	4	4	4	4	4
117	3	4	2	4	4
118	4	4	3	4	4
119	3	3	4	4	4
120	3	3	2	3	3
121	4	4	3	4	4
122	4	4	2	4	4
123	4	4	3	4	4
124	3	4	2	3	3
125	4	4	2	3	4
126	3	4	2	2	2
127	4	4	4	4	4
128	4	4	4	4	4

Resp.	HLT1	HLT2	HLT3	HLT4	HLT5
129	4	4	3	4	4
130	4	4	4	4	4
131	2	3	2	3	3
132	4	3	4	4	4
133	4	4	1	4	4
134	4	4	4	4	4
135	4	4	4	4	4
136	4	4	4	4	4
137	4	4	4	4	4
138	3	3	3	3	4
139	2	4	2	2	4
140	4	4	4	4	4
141	2	3	2	3	3
142	4	4	4	4	4
143	4	4	2	4	4
144	4	4	4	4	4
145	4	4	4	4	4
146	4	4	4	4	4
147	3	4	4	3	4
148	4	4	3	3	3
149	4	4	2	4	4
150	4	4	4	4	4
151	4	4	4	4	4
152	4	4	3	3	3
153	3	4	3	4	3
154	3	2	2	3	3
155	4	4	2	3	3
156	4	4	3	3	4
157	3	3	2	2	4
158	4	4	4	4	4
159	4	4	2	3	3
160	3	3	2	3	3
161	4	2	2	3	3
162	3	3	2	3	3
163	4	4	3	4	4
164	3	3	3	3	4
165	3	3	3	3	3
166	4	4	2	4	4
167	3	3	2	3	3
168	3	1	4	4	4
169	4	3	3	4	4
170	3	3	4	4	4
171	3	3	3	3	3

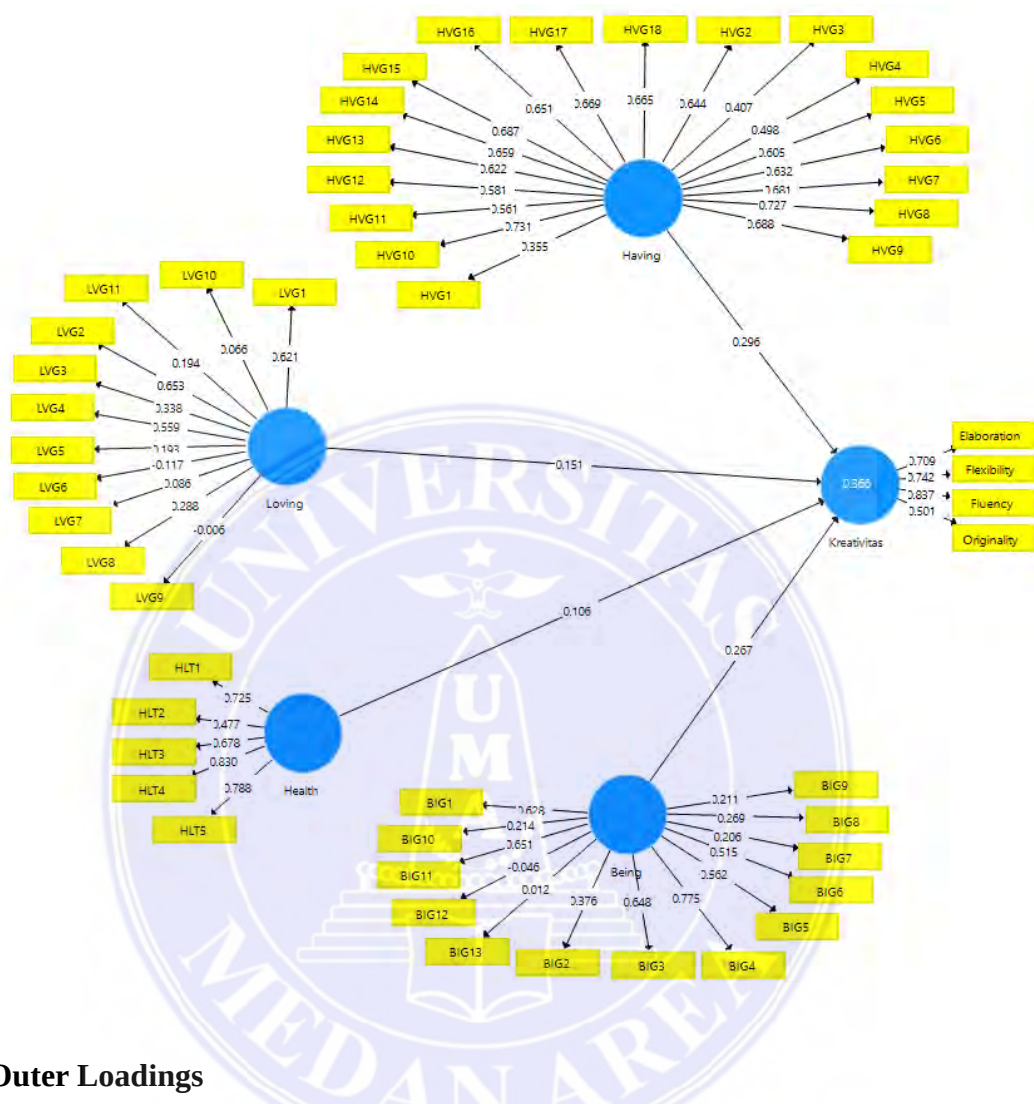
Resp.	HLT1	HLT2	HLT3	HLT4	HLT5
172	4	4	3	4	4
173	4	4	3	4	4
174	4	4	2	4	4
175	4	4	4	4	4
176	3	4	3	3	3
177	3	3	3	4	4
178	4	4	4	4	4
179	4	4	4	4	4
180	3	4	3	2	3
181	3	4	2	2	4
182	4	4	3	4	4
183	3	3	4	4	3
184	4	4	4	4	4
185	3	3	3	3	3
186	3	3	2	3	4
187	3	4	3	3	3
188	4	4	4	4	4
189	3	3	2	3	4
190	3	3	1	3	3
191	4	4	4	4	4
192	4	3	4	4	4
193	4	4	2	3	4
194	3	3	3	3	4
195	3	4	3	3	3
196	4	4	3	4	4
197	4	4	3	3	4
198	3	4	3	4	4
199	4	4	3	4	4
200	3	4	3	4	4
201	4	4	4	2	4
202	4	3	3	3	4
203	3	4	3	3	4
204	3	3	2	4	4
205	4	4	4	4	4
206	4	4	3	4	3
207	3	3	3	4	3
208	3	4	3	3	3
209	4	4	4	4	4
210	3	3	2	2	4
211	4	4	3	3	3
212	3	4	2	3	4
213	3	3	3	3	3
214	4	3	3	3	4

Resp.	HLT1	HLT2	HLT3	HLT4	HLT5
215	3	4	3	3	4
216	3	3	3	3	3
217	4	4	4	4	4
218	4	4	4	4	4
219	4	4	4	4	4
220	4	4	4	4	4
221	3	3	2	3	3



B. Hasil Analisis Data SEM-PLS

a. Iterasi 1_ PLS Algorithm

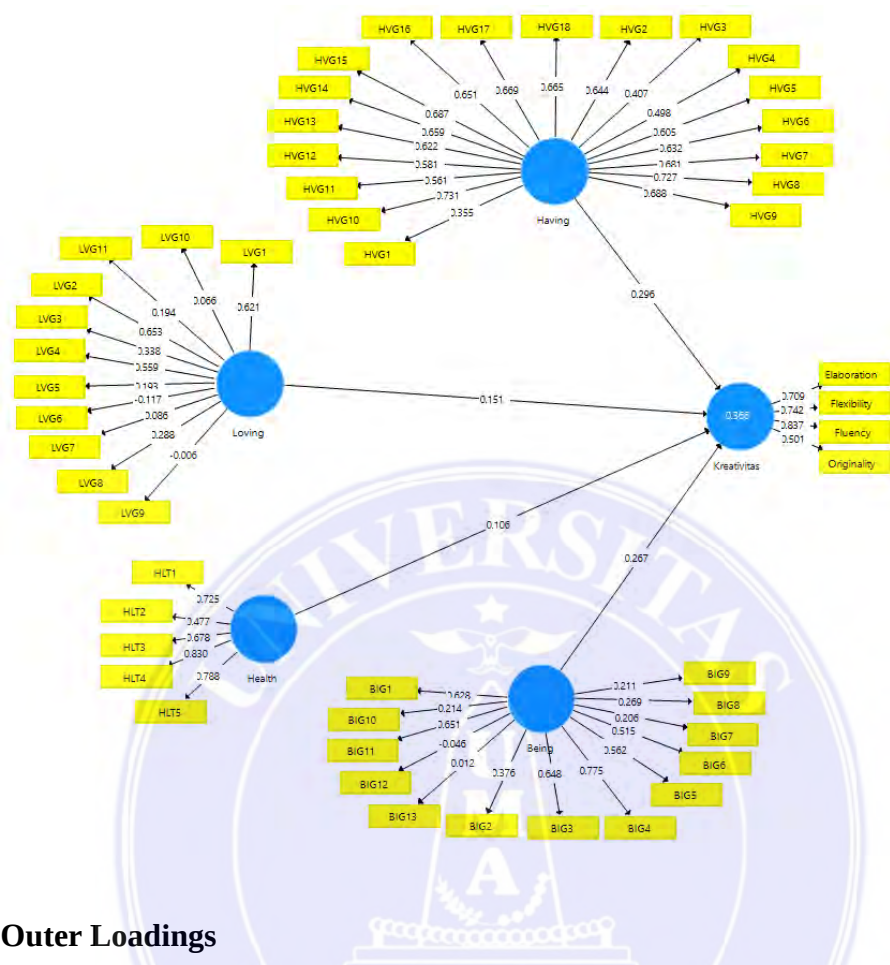


Outer Loadings

	Being	Health	Having	Kreativitas	Loving
BIG1	0.628				
BIG10	0.214				
BIG11	0.651				
BIG12	-0.046				
BIG13	0.012				
BIG2	0.376				
BIG3	0.648				
BIG4	0.775				
BIG5	0.562				
BIG6	0.515				
BIG7	0.206				
BIG8	0.269				
BIG9	0.211				

	Being	Health	Having	Kreativitas	Loving
Elaboration				0.709	
Flexibility				0.742	
Fluency				0.837	
HLT1		0.725			
HLT2		0.477			
HLT3		0.678			
HLT4		0.83			
HLT5		0.788			
HVG1			0.355		
HVG10			0.731		
HVG11			0.561		
HVG12			0.581		
HVG13			0.622		
HVG14			0.659		
HVG15			0.687		
HVG16			0.651		
HVG17			0.669		
HVG18			0.665		
HVG2			0.644		
HVG3			0.407		
HVG4			0.498		
HVG5			0.605		
HVG6			0.632		
HVG7			0.681		
HVG8			0.727		
HVG9			0.688		
LVG1					0.621
LVG10					0.066
LVG11					0.194
LVG2					0.653
LVG3					0.338
LVG4					0.559
LVG5					0.193
LVG6					-0.117
LVG7					0.086
LVG8					0.288
LVG9					-0.006
Originality				0.501	

b. Iterasi 2_ PLS Algorithm



Outer Loadings

	Being	Having	Health	Kreativitas	Loving
BIG1	0.650				
BIG11	0.655				
BIG3	0.668				
BIG4	0.799				
BIG5	0.574				
BIG6	0.519				
Elaboration				0.717	
Flexibility				0.737	
Fluency				0.838	
HLT1			0.714		
HLT3			0.694		
HLT4			0.842		
HLT5			0.793		
HVG10		0.735			
HVG11		0.569			
HVG12		0.584			
HVG13		0.625			
HVG14		0.662			

	Being	Having	Health	Kreativitas	Loving
HVG15		0.692			
HVG16		0.652			
HVG17		0.670			
HVG18		0.664			
HVG2		0.647			
HVG5		0.601			
HVG6		0.636			
HVG7		0.679			
HVG8		0.734			
HVG9		0.690			
LVG1					0.664
LVG2					0.686
LVG4					0.699
Originality				0.493	

R-Square

	R Square	R Square Adjusted
Kreativitas	0.356	0.344

Construct Reliability and Validity

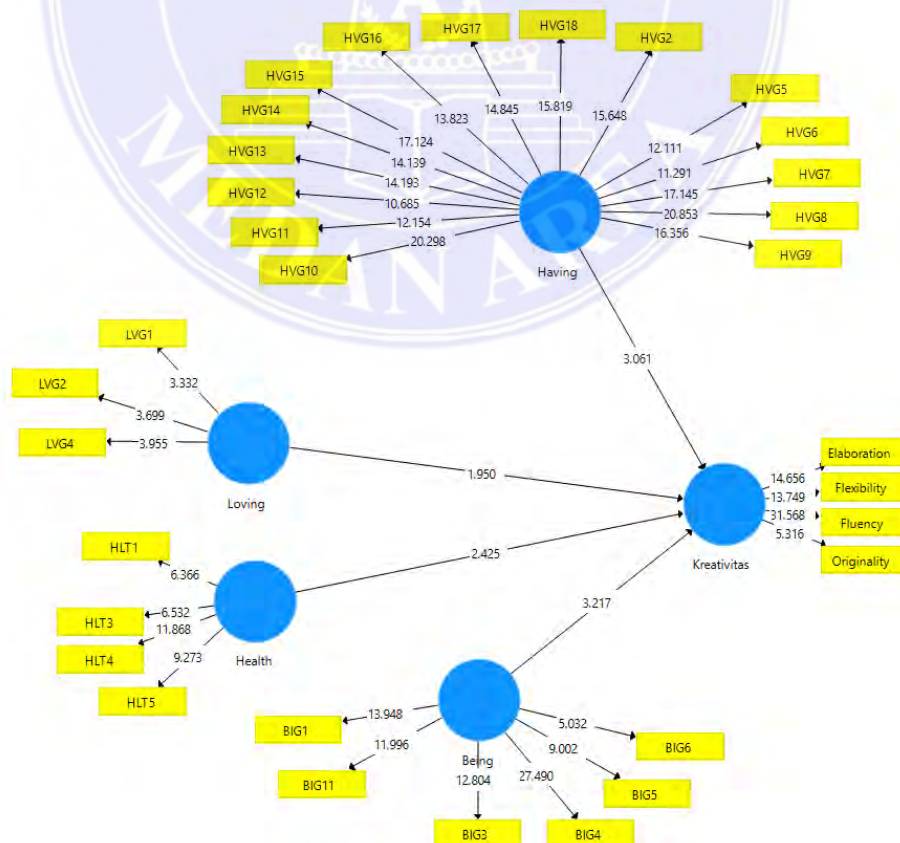
	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Being	0.721	0.734	0.812	0.422
Having	0.906	0.909	0.919	0.433
Health	0.767	0.794	0.847	0.582
Kreativitas	0.664	0.709	0.795	0.500
Loving	0.430	0.428	0.724	0.467

Cross Loadings

	Being	Having	Health	Kreativitas	Loving
BIG1	0.65	0.567	0.065	0.354	0.104
BIG11	0.655	0.558	0.092	0.298	0.024
BIG3	0.668	0.553	0.095	0.307	0.085
BIG4	0.799	0.687	0.084	0.449	0.093
BIG5	0.574	0.378	0.137	0.382	0.178
BIG6	0.519	0.463	0.076	0.304	-0.034
Elaboration	0.437	0.422	0.148	0.717	0.126
Flexibility	0.389	0.37	0.136	0.737	0.17
Fluency	0.467	0.487	0.204	0.838	0.112
HLT1	0.013	-0.022	0.714	0.095	0.045
HLT3	0.067	0.074	0.694	0.148	0.092
HLT4	0.134	0.105	0.842	0.18	0.165

HLT5	0.161	0.157	0.793	0.21	0.122
HVG10	0.631	0.735	0.07	0.402	0.172
HVG11	0.638	0.569	0.126	0.311	0.015
HVG12	0.488	0.584	0.053	0.339	0.095
HVG13	0.469	0.625	0.058	0.327	-0.006
HVG14	0.507	0.662	0.019	0.32	0.024
HVG15	0.577	0.692	0.016	0.329	0.067
HVG16	0.625	0.652	0.015	0.359	0.008
HVG17	0.53	0.67	0.129	0.355	0.088
HVG18	0.577	0.664	0.173	0.447	0.133
HVG2	0.438	0.647	0.065	0.343	0.031
HVG5	0.522	0.601	0.088	0.266	0.128
HVG6	0.517	0.636	0.034	0.349	0.091
HVG7	0.554	0.679	0.124	0.366	0.076
HVG8	0.531	0.734	0.168	0.425	0.087
HVG9	0.561	0.69	0.049	0.381	0.055
LVG1	0.056	0.014	0.066	0.122	0.664
LVG2	0.107	0.1	0.15	0.128	0.686
LVG4	0.091	0.114	0.088	0.117	0.699
Originality	0.189	0.196	0.13	0.493	0.108

c. PLS Bootstrapping



	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
Being -> Kreativitas	0.28	0.282	0.091	3.068	0.002
Having -> Kreativitas	0.287	0.292	0.098	2.929	0.004
Health -> Kreativitas	0.131	0.138	0.056	2.347	0.019
Loving -> Kreativitas	0.093	0.106	0.05	1.869	0.062



C. Output Uji dengan SPSS (Uji Validitas dan Reliabilitas Data)

		Correlations				
		Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total Score
Fluency	Pearson Correlation	1	.497**	.261**	.451**	.826**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221
Flexibility	Pearson Correlation	.497**	1	.323**	.269**	.741**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221
Originality	Pearson Correlation	.261**	.323**	1	.184**	.461**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.006	.000
	N	221	221	221	221	221
Elaboration	Pearson Correlation	.451**	.269**	.184**	1	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.006		.000
	N	221	221	221	221	221
Total_Score	Pearson Correlation	.826**	.741**	.461**	.738**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	221	221	221	221	221

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

		Correlations																		Total Score
HVG1	Pearson Correlation	1	.268**	.035	.173**	.179**	.265**	.232**	.217**	.241**	.287**	.127	.153*	.228**	.232**	.261**	.132	.202**	.285**	.469**
	Sig. (2-tailed)		.000	.605	.010	.008	.000	.000	.001	.000	.000	.060	.023	.001	.001	.000	.051	.003	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
HVG2	Pearson Correlation	.268**	1	.190**	.292**	.326**	.417**	.467**	.506**	.366**	.362**	.224**	.325**	.428**	.445**	.386**	.344**	.381**	.398**	.639**
	Sig. (2-tailed)	.000		.005	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
HVG3	Pearson Correlation	.035	.190**	1	.123	.250**	.180**	.273**	.268**	.222**	.192**	.250**	.185**	.273**	.274**	.197**	.264**	.283**	.227**	.409**
	Sig. (2-tailed)	.605	.005		.067	.000	.007	.000	.000	.001	.004	.000	.006	.000	.000	.003	.000	.000	.001	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221

HVG4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.173** .010 221	.292** .000 221	.123 .067 221	1 221	.325** .000 221	.289** .000 221	.338** .000 221	.285** .000 221	.329** .000 221	.355** .000 221	.146* .030 221	.287** .000 221	.221** .001 221	.252** .000 221	.311** .000 221	.318** .000 221	.286** .000 221	.325** .000 221	.518** .000 221
HVG5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.179** .008 221	.326** .000 221	.250** .000 221	.325** .000 221	1 221	.299** .000 221	.405** .000 221	.375** .000 221	.416** .000 221	.447** .000 221	.356** .000 221	.488** .000 221	.239** .000 221	.273** .000 221	.315** .000 221	.382** .000 221	.377** .000 221	.371** .000 221	.611** .000 221
HVG6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.265** .000 221	.417** .000 221	.180** .007 221	.289** .000 221	.299** .000 221	1 221	.415** .000 221	.439** .000 221	.302** .000 221	.440** .000 221	.364** .000 221	.270** .000 221	.442** .000 221	.420** .000 221	.355** .000 221	.374** .000 221	.386** .000 221	.358** .000 221	.633** .000 221
HVG7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.232** .000 221	.467** .000 221	.273** .000 221	.338** .000 221	.405** .000 221	.415** .000 221	1 221	.406** .000 221	.473** .000 221	.465** .000 221	.347** .000 221	.387** .000 221	.336** .000 221	.360** .000 221	.443** .000 221	.316** .000 221	.397** .000 221	.444** .000 221	.675** .000 221
HVG8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.217** .001 221	.506** .000 221	.268** .000 221	.285** .000 221	.375** .000 221	.439** .000 221	.406** .000 221	1 221	.489** .000 221	.459** .000 221	.314** .000 221	.327** .000 221	.387** .000 221	.613** .000 221	.480** .000 221	.401** .000 221	.557** .000 221	.391** .000 221	.706** .000 221
HVG9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.241** .000 221	.366** .000 221	.222** .001 221	.329** .000 221	.416** .000 221	.302** .000 221	.473** .000 221	.489** .000 221	1 221	.557** .000 221	.313** .000 221	.355** .000 221	.358** .000 221	.377** .000 221	.506** .000 221	.420** .000 221	.378** .000 221	.421** .000 221	.673** .000 221
HVG10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.287** .000 221	.362** .000 221	.192** .004 221	.355** .000 221	.447** .000 221	.440** .000 221	.465** .000 221	.459** .000 221	.557** .000 221	1 221	.457** .000 221	.328** .000 221	.364** .000 221	.372** .000 221	.494** .000 221	.477** .000 221	.446** .000 221	.492** .000 221	.720** .000 221
HVG11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.127 .060 221	.224** .001 221	.250** .000 221	.146* .030 221	.356** .000 221	.364** .000 221	.347** .000 221	.314** .000 221	.313** .000 221	.457** .000 221	1 221	.236** .000 221	.355** .000 221	.336** .000 221	.343** .000 221	.408** .000 221	.316** .000 221	.333** .000 221	.557** .000 221
HVG12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.153* .023 221	.325** .000 221	.185** .006 221	.287** .000 221	.488** .000 221	.270** .000 221	.387** .000 221	.327** .000 221	.355** .000 221	.328** .000 221	.236** .000 221	1 221	.342** .000 221	.307** .000 221	.327** .000 221	.374** .000 221	.348** .000 221	.401** .000 221	.574** .000 221
HVG13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.228** .001 221	.428** .000 221	.273** .000 221	.221** .001 221	.239** .000 221	.442** .000 221	.336** .000 221	.387** .000 221	.358** .000 221	.364** .000 221	.355** .000 221	.342** .000 221	1 221	.516** .000 221	.402** .000 221	.345** .000 221	.407** .000 221	.317** .000 221	.617** .000 221

HVG14	Pearson Correlation	.232**	.445**	.274**	.252**	.273**	.420**	.360**	.613**	.377**	.372**	.336**	.307**	.516**	1	.502**	.383**	.459**	.234**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	
HVG15	Pearson Correlation	.261**	.386**	.197**	.311**	.315**	.355**	.443**	.480**	.506**	.494**	.343**	.327**	.402**	.502**	1	.463**	.361**	.446**	.676**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	
HVG16	Pearson Correlation	.132	.344**	.264**	.318**	.382**	.374**	.316**	.401**	.420**	.477**	.408**	.374**	.345**	.383**	.463**	1	.379**	.369**	.625**
	Sig. (2-tailed)	.051	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	
HVG17	Pearson Correlation	.202**	.381**	.283**	.286**	.377**	.386**	.397**	.557**	.378**	.446**	.316**	.348**	.407**	.459**	.361**	.379**	1	.394**	.655**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	
HVG18	Pearson Correlation	.285**	.398**	.227**	.325**	.371**	.358**	.444**	.391**	.421**	.492**	.333**	.401**	.317**	.234**	.446**	.369**	.394**	1	.649**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
Total_S core	Pearson Correlation	.469**	.639**	.409**	.518**	.611**	.633**	.675**	.706**	.673**	.720**	.557**	.574**	.617**	.658**	.676**	.625**	.655**	.649**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

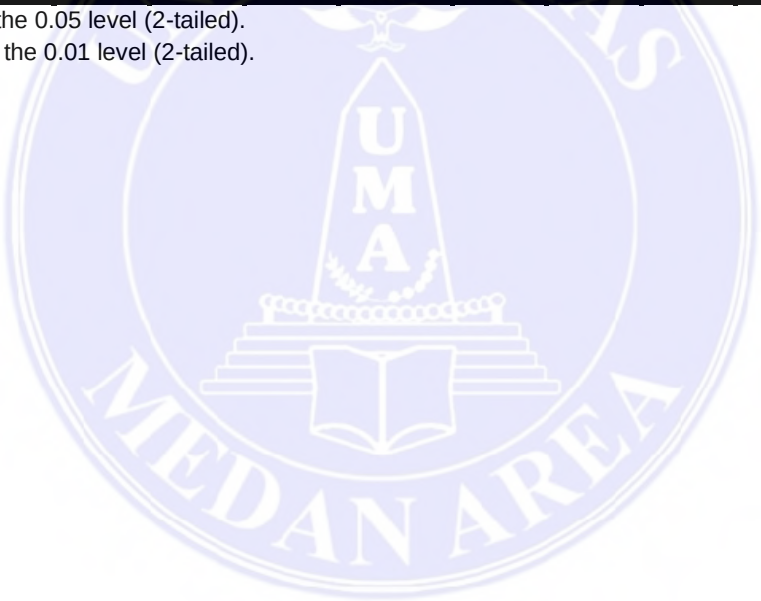
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		LVG1	LVG2	LVG3	LVG4	LVG5	LVG6	LVG7	LVG8	LVG9	LVG10	LVG11	LVG12
LVG1	Pearson Correlation	1	.135*	.180**	.232**	.157*	.102	.168*	.245**	.140*	.262**	.176**	.381**
	Sig. (2-tailed)		.045	.007	.001	.019	.130	.012	.000	.038	.000	.009	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG2	Pearson Correlation	.135*	1	.175**	.235**	.118	.079	.177**	.091	.085	.119	.011	.308**
	Sig. (2-tailed)	.045		.009	.000	.081	.240	.008	.177	.206	.077	.876	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG3	Pearson Correlation	.180**	.175**	1	.621**	.511**	.325**	.421**	.458**	.459**	.410**	.317**	.706**
	Sig. (2-tailed)	.007	.009		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG4	Pearson Correlation	.232**	.235**	.621**	1	.577**	.325**	.399**	.510**	.448**	.399**	.363**	.738**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG5	Pearson Correlation	.157*	.118	.511**	.577**	1	.385**	.432**	.503**	.376**	.444**	.330**	.699**
	Sig. (2-tailed)	.019	.081	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG6	Pearson Correlation	.102	.079	.325**	.325**	.385**	1	.633**	.402**	.541**	.424**	.181**	.641**
	Sig. (2-tailed)	.130	.240	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.007	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG7	Pearson Correlation	.168*	.177**	.421**	.399**	.432**	.633**	1	.500**	.547**	.555**	.361**	.748**
	Sig. (2-tailed)	.012	.008	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG8	Pearson Correlation	.245**	.091	.458**	.510**	.503**	.402**	.500**	1	.534**	.486**	.375**	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000	.177	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG9	Pearson Correlation	.140*	.085	.459**	.448**	.376**	.541**	.547**	.534**	1	.472**	.339**	.716**
	Sig. (2-tailed)	.038	.206	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221

LVG10	Pearson Correlation	.262**	.119	.410**	.399**	.444**	.424**	.555**	.486**	.472**	1	.448**	.723**
	Sig. (2-tailed)	.000	.077	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG11	Pearson Correlation	.176**	.011	.317**	.363**	.330**	.181**	.361**	.375**	.339**	.448**	1	.556**
	Sig. (2-tailed)	.009	.876	.000	.000	.000	.007	.000	.000	.000	.000		.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG12	Pearson Correlation	.381**	.308**	.706**	.738**	.699**	.641**	.748**	.738**	.716**	.723**	.556**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Correlations

		LVG1	LVG2	LVG3	LVG4	LVG5	LVG6	LVG7	LVG8	LVG9	LVG10	LVG11	Total_Score
LVG1	Pearson Correlation	1	.135*	.180**	.232**	.157*	.102	.168*	.245**	.140*	.262**	.176**	.381**
	Sig. (2-tailed)		.045	.007	.001	.019	.130	.012	.000	.038	.000	.009	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG2	Pearson Correlation	.135*	1	.175**	.235**	.118	.079	.177**	.091	.085	.119	.011	.308**
	Sig. (2-tailed)	.045		.009	.000	.081	.240	.008	.177	.206	.077	.876	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG3	Pearson Correlation	.180**	.175**	1	.621**	.511**	.325**	.421**	.458**	.459**	.410**	.317**	.706**
	Sig. (2-tailed)	.007	.009		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG4	Pearson Correlation	.232**	.235**	.621**	1	.577**	.325**	.399**	.510**	.448**	.399**	.363**	.738**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG5	Pearson Correlation	.157*	.118	.511**	.577**	1	.385**	.432**	.503**	.376**	.444**	.330**	.699**
	Sig. (2-tailed)	.019	.081	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG6	Pearson Correlation	.102	.079	.325**	.325**	.385**	1	.633**	.402**	.541**	.424**	.181**	.641**
	Sig. (2-tailed)	.130	.240	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.007	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG7	Pearson Correlation	.168*	.177**	.421**	.399**	.432**	.633**	1	.500**	.547**	.555**	.361**	.748**
	Sig. (2-tailed)	.012	.008	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG8	Pearson Correlation	.245**	.091	.458**	.510**	.503**	.402**	.500**	1	.534**	.486**	.375**	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000	.177	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG9	Pearson Correlation	.140*	.085	.459**	.448**	.376**	.541**	.547**	.534**	1	.472**	.339**	.716**
	Sig. (2-tailed)	.038	.206	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG10	Pearson Correlation	.262**	.119	.410**	.399**	.444**	.424**	.555**	.486**	.472**	1	.448**	.723**
	Sig. (2-tailed)	.000	.077	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
LVG11	Pearson Correlation	.176**	.011	.317**	.363**	.330**	.181**	.361**	.375**	.339**	.448**	1	.556**
	Sig. (2-tailed)	.009	.876	.000	.000	.000	.007	.000	.000	.000	.000		.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221

Total_S	Pearson Correlation	.381**	.308**	.706**	.738**	.699**	.641**	.748**	.738**	.716**	.723**	.556**	1
core	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221

*, Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
**, Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



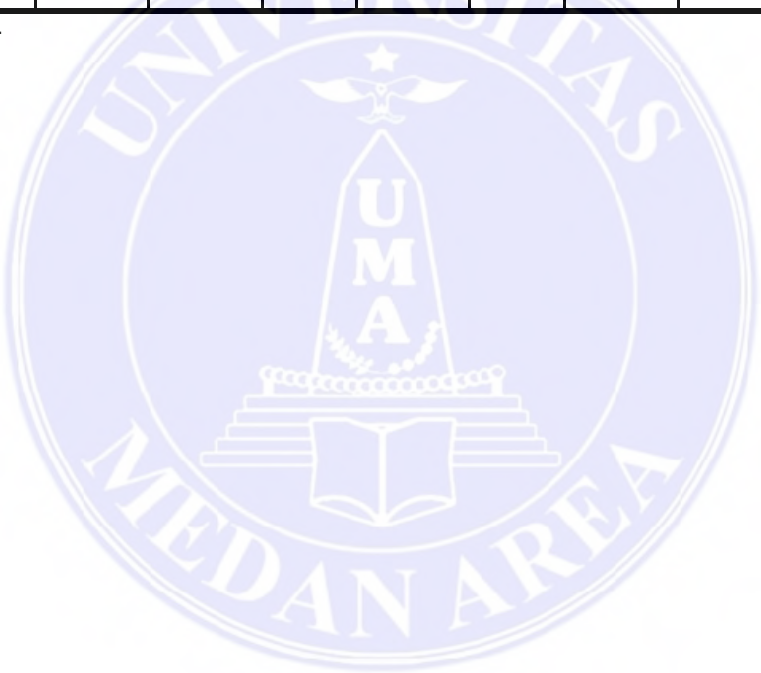
Correlations

	BIG1	BIG2	BIG3	BIG4	BIG5	BIG6	BIG7	BIG8	BIG9	BIG10	BIG11	BIG12	BIG13	Total_Score
BIG1 Pearson Correlation	1	.255**	.283**	.412**	.230**	.185**	-.020	.031	-.051	.027	.398**	-.046	.018	.453**
Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.001	.006	.768	.644	.447	.692	.000	.494	.790	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG2 Pearson Correlation	.255**	1	.109	.211**	.214**	.051	.011	.038	.168*	-.004	.232**	.053	.106	.473**
Sig. (2-tailed)	.000		.105	.002	.001	.448	.865	.570	.012	.947	.001	.430	.115	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG3 Pearson Correlation	.283**	.109	1	.565**	.182**	.220**	.066	.126	.047	.075	.385**	-.011	-.045	.469**
Sig. (2-tailed)	.000	.105		.000	.007	.001	.327	.062	.492	.267	.000	.870	.503	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG4 Pearson Correlation	.412**	.211**	.565**	1	.309**	.291**	.030	.085	.055	.063	.391**	.002	.023	.537**
Sig. (2-tailed)	.000	.002	.000		.000	.000	.652	.209	.415	.349	.000	.980	.734	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG5 Pearson Correlation	.230**	.214**	.182**	.309**	1	.185**	.038	.084	.041	.028	.236**	.092	.109	.447**
Sig. (2-tailed)	.001	.001	.007	.000		.006	.574	.214	.544	.674	.000	.173	.106	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG6 Pearson Correlation	.185**	.051	.220**	.291**	.185**	1	.060	.127	.157*	.099	.237**	-.051	.003	.406**
Sig. (2-tailed)	.006	.448	.001	.000	.006		.378	.059	.019	.141	.000	.451	.964	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG7 Pearson Correlation	-.020	.011	.066	.030	.038	.060	1	.451**	.397**	.282**	.130	-.083	.027	.445**
Sig. (2-tailed)	.768	.865	.327	.652	.574	.378		.000	.000	.000	.054	.217	.688	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG8 Pearson Correlation	.031	.038	.126	.085	.084	.127	.451**	1	.481**	.383**	.113	.012	.026	.524**
Sig. (2-tailed)	.644	.570	.062	.209	.214	.059	.000		.000	.000	.095	.855	.703	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG9 Pearson Correlation	-.051	.168*	.047	.055	.041	.157*	.397**	.481**	1	.357**	-.006	.068	.030	.505**
Sig. (2-tailed)	.447	.012	.492	.415	.544	.019	.000	.000		.000	.926	.312	.656	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG10 Pearson Correlation	.027	-.004	.075	.063	.028	.099	.282**	.383**	.357**	1	.068	-.029	-.054	.434**
Sig. (2-tailed)	.692	.947	.267	.349	.674	.141	.000	.000	.000		.312	.672	.423	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG11 Pearson Correlation	.398**	.232**	.385**	.391**	.236**	.237**	.130	.113	-.006	.068	1	-.076	-.037	.503**
Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.054	.095	.926	.312		.259	.580	.000
N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221

BIG12	Pearson Correlation	-.046	.053	-.011	.002	.092	-.051	-.083	.012	.068	-.029	-.076	1	.670**	.269**
	Sig. (2-tailed)	.494	.430	.870	.980	.173	.451	.217	.855	.312	.672	.259		.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
BIG13	Pearson Correlation	.018	.106	-.045	.023	.109	.003	.027	.026	.030	-.054	-.037	.670**	1	.319**
	Sig. (2-tailed)	.790	.115	.503	.734	.106	.964	.688	.703	.656	.423	.580	.000		.000
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221
Total_S core	Pearson Correlation	.453**	.473**	.469**	.537**	.447**	.406**	.445**	.524**	.505**	.434**	.503**	.269**	.319**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221	221

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



		Correlations					
		HLT1	HLT2	HLT3	HLT4	HLT5	Total_Score
HLT1	Pearson Correlation	1	.375**	.444**	.544**	.428**	.775**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221
HLT2	Pearson Correlation	.375**	1	.187**	.268**	.293**	.550**
	Sig. (2-tailed)	.000		.005	.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221
HLT3	Pearson Correlation	.444**	.187**	1	.481**	.296**	.754**
	Sig. (2-tailed)	.000	.005		.000	.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221
HLT4	Pearson Correlation	.544**	.268**	.481**	1	.516**	.789**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	221	221	221	221	221	221
HLT5	Pearson Correlation	.428**	.293**	.296**	.516**	1	.666**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	221	221	221	221	221	221
Total_Score	Pearson Correlation	.775**	.550**	.754**	.789**	.666**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	221	221	221	221	221	221

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.652	4

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.892	18

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.855	11

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.649	13

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.740	5

Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian

