

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia merupakan salah satu sumber daya yang dibutuhkan untuk keberlangsungan hidup suatu organisasi. Sumber daya manusia memerlukan kreativitas untuk menghasilkan inovasi bagi organisasi. Individu memiliki kemampuan yang berbeda dari individu yang lain. Salah satu kemampuan tersebut adalah kreativitas, yang mana kreativitas merupakan ide baru dan berguna. Ide baru dan berguna tersebut dikembangkan untuk menghasilkan produk inovatif yang bermanfaat bagi organisasi. Perilaku inovatif diperlukan dalam kelangsungan hidup suatu organisasi. Amabile dalam Pieterse et al menyatakan bahwa **“Creativity is thus an important part of innovative behavior”**¹ yang berarti bahwa “kreativitas merupakan bagian penting dari perilaku inovatif”. Namun kreativitas berbeda dengan inovasi. Kreativitas merupakan pengembangan ide-ide baru dan berguna sedangkan Amabile dalam Pieterse et al menyatakan bahwa **“innovative is implement innovative endeavors”**² yang berarti inovasi merupakan hasil implementasi dari ide-ide tersebut”. Penelitian ini hanya membahas mengenai kreativitas saja. Oleh karena itu kreativitas sangat penting bagi organisasi. Sawyer menyatakan ada beberapa tujuan kreativitas, yaitu:

“Expalining creativity can help us identify and realize every person’s unique creative talents. Expalining creativity can help our leaders to respond better to the challenges facing modern society. Expalining creativity can help us all to be better problem solvers. Expalining creativity help us realize the chance of positive, peak experiences to mental

¹Anne Nederveen Pieterse et al, *Transformational and transactional leadership and innovative behavior*, Erasmus University, Rotterdam, The Netherlands, 2010, page. 610.

²*Ibid*, page 609

health.Explaining creativity can help educators teach more effectively.Explaining creativity provides more than intellectual satisfaction”³.

“[Kreativitas dapat membantu mengidentifikasi dan menyadari talenta kreatif yang unik dari seseorang.Kreativitas dapat membantu para pemimpin untuk merespon secara lebih baik tantangan dalam menghadapi masyarakat modern.Kreativitas dapat menyelesaikan persoalan.Kreativitas dapat menyadari pentingnya paradigma positif pengalaman dan kesehatan mental.Kreativitas dapat membantu tenaga pengajar lebih produktif.Kreativitas dapat menghasilkan intelektual]”.

Ada beberapa faktor penentu kreativitas, yaitu dua diantaranya pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif.Dengan adanya pengalaman, pengetahuan individu akan semakin luas. Pengalaman yang dimaksud disini dikonseptualisasikan sebagai pengetahuan.Pengetahuan merupakan keseimbangan antara luas dan kedalaman pengetahuan.Gardner dalam Adams menyatakan ada dua jenis pengetahuan yang diperlukan untuk kreativitas, yaitu:

“In-depth experience and long-term focus in one specific area allows people to build the technical expertise that can serve as a foundation, or playground for creativity within a domain. Creativity rests on the ability to combine previously disparate elements in new ways, which implies a need for a broader focus and varied interests”⁴.

“[Pengalaman mendalam dan fokus jangka panjang di satu area tertentu yang memungkinkan orang membangun keahlian teknis yang dapat dijadikan landasan, atau arena bermain untuk kreativitas dalam domain. Kemampuan untuk menggabungkan elemen yang sebelumnya berbeda dengan cara baru, yang menyiratkan kebutuhan akan fokus yang lebih luas dan beragam minat]”.

³R. Keith Sawyer, *Explaining Creativity*, Oxford University Press, 2006, page. 4-5.

⁴Karlyn Adams, *The Sources of Innovation and Creativity*, National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce, 2005, page. 5.

Kedua pengetahuan tersebut diindikasikan menghasilkan ide-ide yang baru pada saat mengeluarkan kemampuan dalam bekerja. Beberapa peneliti menyatakan bahwa dalam mencapai keseimbangan antara kedalaman dan keluasan pengetahuan untuk memaksimalkan potensi perlu bekerja sama dengan orang-orang yang basis pengetahuannya berbeda.

Berbeda dengan pengalaman, kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang kuat untuk menghasilkan ide baru dengan menggabungkan ide yang sebelumnya berbeda. Kemampuan berpikir kreatif dikonseptualisasikan sebagai kecerdasan. Amabile menyatakan bahwa kecerdasan yang dimaksud, yaitu:

“Comfort in disagreeing with others and trying solutions that depart from the status quo. Combining knowledge from previously disparate fields. Ability to persevere through difficult problems and dry spells. Ability to step away from an effort and return later with a fresh perspective”⁵.

“[Kenyamanan yang tidak setuju dengan orang lain. Menggabungkan pengetahuan dari bidang yang sebelumnya berbeda. Mampu bertahan melalui masalah yang sulit. Kemampuan untuk melangkah jauh dari usaha dan kembali dengan perspektif yang cerah]”.

Ada beberapa faktor penentu kreativitas mahasiswa yang diteliti dan dianalisis dalam penelitian ini, yaitu pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif. Pengalaman menentukan bagaimana terbentuknya pengetahuan. Pengetahuan yang luas akan menghasilkan kecerdasan. Dengan kecerdasan tersebut mahasiswa mampu berpikir kreatif. Pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif sangat mempengaruhi kreativitas mahasiswa, karena kedua faktor tersebut mengarah pada cara berpikir positif dan mengarah pada cara menghasilkan kreativitas.

Pengaruh pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif memiliki hubungan yang kuat terhadap kreativitas. Kreativitas dapat terbentuk melalui bagaimana cara individu

⁵*logcit*, Karlyn Adams, *The Sources of Innovation and Creativity*, National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce, 2005, page. 6.

menyikapi permasalahan-permasalahan yang ada. Dari permasalahan-permasalahan tersebut individu akan menggunakan kemampuan mereka untuk menyikapi solusi dari permasalahan yang ada. Kemampuan yang dimaksud disini yaitu pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian sebelumnya mengenai kreativitas lebih banyak dilakukan di luar negeri. Berdasarkan pengalaman yang peneliti alami, kreativitas lebih cenderung dimiliki di negara Taiwan dibandingkan di negara Indonesia. Di negara Taiwan orang-orang cenderung lebih aktif dalam mengembangkan kreativitas. Sehingga pada penelitian lebih lanjut perlu untuk meneliti kreativitas yang ada di Indonesia terkhusus di Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen.

Pada desain studi lapangan tentang kreativitas, yang mana melibatkan mahasiswa menjadi studi kasus untuk mengidentifikasi bahwa pengaruh pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif berdampak baik pada kreativitas mahasiswa. Dalam hal ini mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif yang kuat agar berdampak baik pada kreativitas mahasiswa.

Untuk memahami penelitian yang masih belum konsisten dan belum konklusif maka penting untuk menyelidiki faktor-faktor yaitu pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif pada kreativitas mahasiswa. Hal ini merupakan pentingnya suatu penelitian yang signifikan dalam mengungkapkan dan mengklarifikasi pengaruh yang terjadi di suatu penelitian. Dalam mengidentifikasi fenomena, ada beberapa hal yang disebabkan yaitu mengklarifikasi suatu pengaruh yang terjadi di suatu penelitian, dan memahami apakah penelitian tersebut sudah signifikan.

Penelitian ini merupakan pengaturan pada mahasiswa di perguruan tinggi untuk mengungkapkan pengaruh pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif pada kreativitas

mahasiswa. Di penelitian sebelumnya lebih sering meneliti kreativitas di tingkat perusahaan, yaitu karyawan. Sehingga pada penelitian lebih lanjut akan meneliti kreativitas di tingkat perguruan tinggi, yaitu mahasiswa. Tabel 1.1 menguraikan beberapa penelitian sebelumnya yang telah diteliti mengenai pengaruh pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif terhadap kreativitas mahasiswa.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu Pengalaman dan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kreativitas Mahasiswa

Artikel	Variabel	Metode	Analisis	Hasil/Temuan
Pieterse et al., 2010	Kepemimpinan Transformasional dan Transaksional, Perilaku Inovatif dan Peran Pemberdayaan Psikologis	Survei	Karyawan (Instansi Pemerintah Belanda)	Pengaruh positif kepemimpinan transformasional pada perilaku inovatif dimoderasi oleh peran pemberdayaan psikologis
Gonget al., 2009	Kepemimpinan Transformasional, Orientasi Pembelajaran, Kreativitas dan Creative self-efficacy	Survei, Longitudinal	Karyawan (Age nAsuransi)	Pengaruh positif Kepemimpinan Transformasional & Orientasi Pembelajaran pada Kreativitas karyawan dimediasi oleh Creative self-efficacy

Adams, 2005	Sumber Inovasi dan Kreativitas	Survei	Karyawan (Tenaga kerja AS)	Pengaruh positif Inovasi dan Kreativitas pada Kreativitas karyawan
----------------	-----------------------------------	--------	----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------

Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen merupakan salah satu fakultas yang menjadi penelitian lebih lanjut. Pada penelitian ini, peneliti melihat bahwa kreativitas mahasiswa Universitas HKBP Nommensen belum dikembangkan dengan baik. Mahasiswa belum mampu menerapkan bagaimana cara untuk membentuk dirinya sendiri melalui kreativitas yang dimiliki seperti pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, pada penelitian mengenai kreativitas seperti pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif menjadi penelitian lebih lanjut pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan menganalisa **“Pengaruh Pengalaman dan Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap Kreativitas Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada kreativitas terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas mahasiswa, antara lain pengalaman, kemampuan berpikir kreatif, motivasi, dan orientasi belajar. Oleh karena itu, pada penelitian ini lebih berfokus pada faktor pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini adanya faktor-faktor penentu kreativitas yang dibatasi. Faktor-faktor tersebut yaitu pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian sebelumnya kreativitas lebih sering diteliti di tingkat perusahaan, yaitu karyawan. Sehingga pada penelitian lebih lanjut sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen.

1.4 Rumusan Masalah

Dari penelitian sebelumnya, sangat penting untuk menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas mahasiswa. Kreativitas mahasiswa diuji dari perspektif pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian timbul pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh pengalaman terhadap kreativitas mahasiswa?
2. Bagaimana pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap kreativitas mahasiswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Menguji dan menganalisis pengaruh pengalaman terhadap kreativitas mahasiswa.
2. Menguji dan menganalisis pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap kreativitas mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut.

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas, pengalaman, dan kemampuan berpikir kreatif di bidang manajemen sumber daya manusia, pengetahuan, dan inovasi.

b. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi para dosen dan instansi untuk mengetahui kreativitas mahasiswa. Bagi peneliti lebih lanjut, penelitian ini diharapkan sebagai sumber informasi dan referensi untuk memungkinkan penelitian selanjutnya.

LANDASAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengalaman

Pengalaman merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas. Pengalaman yang dimaksud disini dikonseptualisasikan sebagai pengetahuan. Menurut Amabile bahwa **“Knowledge is the balance between breadth and depth of knowledge”**⁶. Yang berartibahwa “pengetahuan merupakan keseimbangan antara luas dan kedalaman pengetahuan”. Gardner dalam Adams menyatakan ada dua jenis pengetahuan yang diperlukan untuk kreativitas, yaitu:

“In-depth experience and long-term focus in one specific area allows people to build the technical expertise that can serve as a foundation, or playground for creativity within a domain. Creativity rests on the ability to combine previously disparate elements in new ways, which implies a need for a broader focus and varied interests”⁷.

“[Pengalaman mendalam dan fokus jangka panjang di satu area tertentu yang memungkinkan orang membangun keahlian teknis yang dapat dijadikan landasan, atau arena bermain untuk kreativitas dalam domain. Kemampuan untuk menggabungkan elemen yang sebelumnya berbeda dengan cara baru, yang menyiratkan kebutuhan akan fokus yang lebih luas dan beragam minat]”. Kedua pengetahuan tersebut diindikasikan menghasilkan ide-ide yang baru pada saat mengeluarkan kemampuan dalam bekerja. Beberapa peneliti menyatakan bahwa dalam mencapai keseimbangan antara kedalaman dan keluasan pengetahuan untuk memaksimalkan potensi perlu bekerja sama dengan orang-orang yang basis pengetahuannya berbeda. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang

⁶logcit, page 13.

⁷opcit, Karlyn Adams, *The Sources of Innovation and Creativity*, National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce, 2005, page 13.

1. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah secara berkelanjutan. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan semakin mudah untuk menerima informasi. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat.

2. Media massa/informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun informal dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan tentang inovasi baru. Dalam penyampaian informasi, media massa membawa pesan-pesan berisi sugesti yang mengarahkan pada opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

3. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

4. Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu. Pengalaman belajar dalam bekerja

memberikan pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan dalam pengambilan keputusan.

5. Usia⁸

Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

Dari faktor-faktor diatas dapat diketahui bahwa pengetahuan individu dapat diperoleh melalui pendidikan, pengalaman, usia, lingkungan, dan media massa/informasi. Individu yang memiliki banyak pengalaman akan memperoleh banyak pengetahuan. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh semakin tinggi tingkat kreativitas individu.

Menurut Amabile bahwa "***Knowledge as all the relevant information that an individual brings to bear on a problem***". Yang berarti bahwa "[Pengetahuan merupakan semua informasi relevan yang dibawa seseorang untuk menghadapi masalah]".

Dengan banyaknya sumber informasi yang ada akan mempermudah seseorang dalam menghadapi berbagai persoalan. Semakin banyak informasi yang relevan didapat semakin mudah seseorang menghadapi masalah.

Pengalaman merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-harinya. Pengalaman jugasangatberhargabagisetiap individu maupun kelompok, sehingga pengalamandapatdiberikankepadasiapasajauntukdigunakanmenjadi pedomansertapembelajaran

⁸

Ramadhan, 19 April 2009, Pengetahuan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. <https://forbetterhealth.wordpress.com/pengetahuan-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhi/>

⁹ *logcit*, Karlyn Adams, *The Sources of Innovation and Creativity*, National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce, 2005, page 5.

hidup manusia. Individu yang memiliki pengalaman akan lebih mengenal banyak hal baru. Pengalaman yang baik akan menimbulkan kesan yang baik pula bagi seseorang.

2.1.2 Kemampuan berpikir kreatif

Menurut Amabile bahwa *“Thinking is a strong ability to generate novel ideas by combining previously disparate elements”*¹⁰. Yang berarti bahwa “[Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang kuat untuk menghasilkan ide baru dengan menggabungkan ide yang sebelumnya berbeda]”. Kemampuan berpikir kreatif disini dikonseptualisasikan sebagai kecerdasan. Menurut Amabile bahwa kecerdasan yang dimaksud, yaitu:

“Comfort in disagreeing with others and trying solutions that depart from the status quo. Combining knowledge from previously disparate fields. Ability to persevere through difficult problems and dry spells. Ability to step away from an effort and return later with a fresh perspective”¹¹.

“[Kenyataan yang tidak setuju dengan orang lain. Menggabungkan pengetahuan dari bidang yang sebelumnya berbeda. Mampu bertahan melalui masalah yang sulit. Kemampuan untuk melangkah jauh dari usaha dan kembali dengan perspektif yang cerah]”.

Sternberg menyatakan bahwa “Ada tiga aspek utama kecerdasan, yaitu:

1. **“Synthetic (creative): the ability to generate ideas that are novel, high quality and task appropriate.**
2. **Analytical: Critical/analytical thinking is involved in creativity as the ability to judge the value of one’s own ideas, to evaluate their strengths and weaknesses and suggest ways to improve them.**
3. **Practical: Ability to apply intellectual skills in everyday contexts and to “sell” creative ideas”**¹².

Dari ketiga aspek utama di atas memiliki arti sebagai berikut:

1. “[Sintetis (kreatif)

¹⁰*logcit*, Karlyn Adams, *The Sources of Innovation and Creativity*, National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce, 2005, page 13.

¹¹*logcit*, page 6.

¹²Karlyn Adams, *The Sources of Innovation and Creativity*, National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce, 2005, page. 7.

Kemampuan yang menghasilkan ide baru, berkualitas tinggi, dan sesuai tugas. Hal ini merupakan kemampuan untuk mendefinisikan kembali masalah secara efektif dan berpikir secara mendalam.

2. Analitis

Pemikiran kritis atau analitis yang terlibat dalam kreativitas sebagai kemampuan untuk menilai gagasan seseorang, untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan seseorang, dan menyarankan cara untuk memperbaikinya.

3. Praktis

Kemampuan untuk menerapkan keterampilan intelektual dalam konteks sehari-hari dan untuk “menjual” gagasan kreatif”].

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa ketiga aspek kecerdasan di atas penting untuk dimiliki oleh setiap individu dan kelompok. Mahasiswa yang mampu menekankan ketiga aspek tersebut adalah mahasiswa yang mampu berpikir kreatif. Sehingga ketiga aspek tersebut penting untuk diterapkan secara keseluruhan.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dapat menghasilkan ide dan karakter yang baik. Penting bagi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Mahasiswa yang menggunakan kemampuan berpikir kreatif akan tampak dari perilaku mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran maupun dari perilaku mahasiswa sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif dapat memudahkan mahasiswa untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang dimiliki dan mempertajam kemampuan mahasiswa untuk menganalisis permasalahan-permasalahan yang timbul dalam materi tertentu, sehingga dalam kegiatan di

lingkungan kampus mahasiswa dapat mempelajari materi-materi yang disajikan dengan baik, dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di lingkungan sekitar.

Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan menciptakansesuatu yang baru, atau kemampuan menempatkan dan mengombinasikansejumlah objek yang berbedadari pemikiran manusia yang bersifatdapat dimengerti, berdaya guna, dan inovatif dengan berbagai macam faktor-factoryang dapat mempengaruhi.“**Kemampuan berpikir kreatif memiliki ciri-ciri perilaku yang meliputi 4 subvariabel yaitu kelancaran (*fluency*), kerincian (*elaboration*), fleksibilitas (*flexibility*) dan orisinalitas (*originality*)**”¹³.

1. Kelancaran

Kemampuan untuk mengemukakan banyak gagasan, jawaban serta penyelesaian suatu masalah. Individu yang lancar dalam berpikir kreatif akan memiliki banyak cara untuk melakukan berbagai hal, salah satunya adalah ketika individu diberikan suatu pertanyaan maka individu tersebut akan cenderung memberikan beberapa alternatif jawaban. Ciri-ciri individu yang lancar dalam berpikir kreatif adalah banyak bertanya, memiliki banyak alternatif jawaban dan memiliki banyak gagasan atau ide dalam menyikapi sesuatu.

2. Kerincian

Kemampuan untuk mengembangkansuatu gagasan yang dimiliki oleh diri sendiri maupun orang lain. Individu yang dapatberpikir kreatif secara keseluruhanakan lebih rinci dalam menentukan suatu obyek, gagasan, dan situasisehingga lebih menarik. Ciri-ciri individu yangdapat berpikir kreatif secara rinci adalahmelakukan pemecahan masalahdengan cara yang terperinci, mampu mengembangkan gagasanorang lain, selalu mencoba atau menguji detail-detail suatu obyek untukmelihat arah-arahan yang akan ditempuh.

¹³Imam Gunawan dkk, Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis dengan Prestasi Belajar Mahasiswa, *Premiere Educandum*, Juni 2014, hal. 14.

3. Fleksibilitas

Kemampuan untuk menghasilkan banyak alternatif gagasan, pertanyaan, jawaban yang bervariasi dan kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda. Fleksibel dalam berpikir kreatif memungkinkan individu mampu mengubah cara pemikiran dengan mudah. Ciri-ciri individu yang berpikir kreatif secara fleksibel adalah mampu menunjukkan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim dari suatu obyek, mampu memberikan berbagai macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, masalah dan mampu menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.

4. Orisinalitas

Kemampuan untuk menumbuhkan sesuatu baru yang unik, kemampuan memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri sendiri, dan kemampuan untuk membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian atau unsur tertentu. Ciri-ciri anak yang berpikir kreatif secara orisinal adalah selalu memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain, selalu mempertentangkan cara-cara yang lama dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru.

Menurut Andang Sari bahwa “kemampuan berpikir kreatif biasa terjadi karena seseorang mencoba sesuatu dengan sengaja”¹⁴. Berawal dari kesengajaan, seseorang mampu mengerjakan tugas-tugasnya dan akhirnya terbiasa. Mahasiswa yang melakukan berbagai macam percobaan sederhana dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mudah memahami konsep-konsep pembelajaran tersebut. Mahasiswa dituntut berpikir kreatif dalam pembelajaran, sehingga dapat memahami pelajaran yang diterima dengan lebih baik.

¹⁴*logcit*, Imam Gunawan dkk, Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis dengan Prestasi Belajar Mahasiswa, *Premiere Educandum*, Juni 2014, page 15.

2.1.3 Kreativitas

Kreativitas merupakan ide baru dan berguna bagi organisasi yang dapat menghasilkan produk inovatif. Kreativitas banyak dilakukan di suatu organisasi. Dalam organisasi, individu harus memiliki kreativitas yang berbeda dari individu yang lain. Kreativitas yang dimaksud adalah mampu menciptakan dan mengembangkan ide baru dan berguna. Ide baru dan berguna tersebut dapat dikembangkan untuk menghasilkan produk inovatif yang bermanfaat bagi organisasi. Perilaku inovatif diperlukan dalam kelangsungan hidup suatu organisasi. Amabile dalam Pieterse et al menyatakan bahwa **“Creativity is thus an important part of innovative behavior”**¹⁵ yang berarti bahwa “kreativitas merupakan bagian penting dari perilaku inovatif”. Kreativitas berkaitan dengan inovasi. Sehingga perlu untuk membedakan kreativitas dengan inovasi. Kreativitas merupakan pengembangan ide-ide baru dan berguna sedangkan Amabile dalam Pieterse et al menyatakan bahwa **“innovative is implement innovative endeavors”**¹⁶ yang berarti bahwa “inovasi merupakan hasil implementasi dari ide-ide tersebut”. Dalam hal ini kreativitas dan inovasi memiliki hubungan yang berkaitan satu sama lain yaitu kreativitas merupakan kunci kesuksesan dari sebuah inovasi.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa kreativitas membutuhkan kemampuan untuk menghasilkan variasi baru. Dalam hal ini jika kreativitas membutuhkan variasi baru, maka akan menghasilkan kinerja kreatif. Kinerja kreatif dapat ditingkatkan dengan berbagai cara. Sehingga dalam peningkatan kinerja kreatif memiliki dampak baik dan bermanfaat bagi organisasi.

¹⁵ *opcit*, Anne Nederveen Pieterse et al, *Transformational and transactional leadership and innovative behavior*, Erasmus University, Rotterdam, The Netherlands, 2010, page. 610.

¹⁶ *logcit*, page 609

Munandar dalam Gunawan dkk mendefinisikan **“pengertian kreativitas dengan menggunakan pendekatan empat P, antara lain pendekatan pribadi, proses, produk, dan pendorong”**¹⁷.

1. “Definisi Pribadi

Setiap individu memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Salah satunya adalah kepribadian yang unik. Dengan memiliki kepribadian yang unik individu dapat terlihat berbeda dengan individu yang lain. Kepribadian ini yang akan membentuk kreativitas seseorang.

2. Definisi Proses

Proses disini merupakan bagaimana cara individu untuk bisa melalui persoalan yang ada. Dengan menggunakan kemampuan berpikir kreatif individu bisa melalui proses dari persoalan tersebut diantaranya berpikir bagaimana agar bisa memecahkan berbagai persoalan yang ada, mengerti setiap persoalan yang dihadapi dan mencari solusi dari persoalan tersebut.

3. Definisi Produk

Produk disini adalah sebagai hasil dari proses yang dilalui. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan lebih mampu dalam menciptakan produk dengan cara yang kreatif. Dalam hal ini individu yang kreatif akan terlihat berbeda dalam menciptakan produk yang baru dari sebelumnya.

4. Definisi Pendorong

Setiap individu berpikir kreatif agar bisa menciptakan hal-hal yang baru. Hal-hal tersebut dapat dihasilkan dengan baik jika individu memiliki motivasi. Motivasi disini adalah kemampuan bagi individu untuk terdorong melakukan sesuatu yang ingin dicapai. Motivasi tersebut juga dapat mendorong kreativitas seseorang dalam hal yang positif’.

¹⁷Imam Gunawan dkk, Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis dengan Prestasi Belajar Mahasiswa, *Premiere Educantum*, Juni 2014, hal. 13.

Pada dasarnya semua individu maupun kelompok memiliki kreativitas, namun hanya beberapa saja yang dapat memanfaatkan kreativitas tersebut. Sehingga kreativitas sangat perlu dikembangkan pada diri setiap individu dan kelompok. Dengan adanya kreativitas yang terbentuk akan memberikan dampak yang positif terhadap diri setiap individu dan kelompok.

Kreativitas merupakan suatu topik yang relevan tidak hanya bagi wirausaha yang baru memulai, tetapi juga bagi bisnis dan kegiatan bisnis pada umumnya. Kreativitas merupakan sumber penting dalam penciptaan daya saing untuk semua organisasi yang peduli terhadap *growth* (pertumbuhan) dan *change* (perubahan). Setiap individu yang memiliki kreativitas akan jauh lebih unggul dibandingkan yang tidak memiliki kreativitas. A. Roe dalam Hadiyati menyatakan ada syarat-syarat orang yang kreatif yaitu:

- a. **“Keterbukaan terhadap pengalaman (openness to experience).**
- b. **Pengamatan melihat dengan cara yang biasa dilakukan (observance seeing things in unusual ways).**
- c. **Keinginan (curiosity) Toleransi terhadap ambiguitas (tolerance of apporites).**
- d. **Kemandirian dalam penilaian, pikiran dan tindakan (independence in judgement, thought and action).**
- e. **Memerlukan dan menerima otonomi (needing and assuming autonomy).**
- f. **Kepercayaan terhadap diri sendiri (self-reliance).**
- g. **Tidak sedang tunduk pada pengawasan kelompok (not being subject to group standard and control).**
- h. **Ketersediaan untuk mengambil resiko yang diperhitungkan (willing to take calculated risks)”¹⁸.**

Pada penelitian ini kreativitas didefinisikan sebagai pengembangan ide-ide baru. Ide-ide baru tersebut dapat berupa produk yang dihasilkan. Produk ini dikatakan sebagai hasil yang tercipta dari kreativitas. Adapun ide-ide yang baru, dalam sebuah organisasi memerlukan kreativitas dimana terdapat ide yang akan dimunculkan untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi organisasi. Ada banyak hal yang mendorong kreativitas seseorang. Timpe menyatakan ada empat sifat utama yang membuat seseorang kreatif, yaitu:

¹⁸ Ernani Hadiyati, Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil, *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, Universitas Gajayana Malang, hal. 11.

1. Kepekaan masalah

Kepekaan masalah bisa dilihat melalui bagaimana individu mengenali masalah dan menganalisis masalah. Individu yang mampu mengenali masalah dan menganalisis masalah akan membentuk sifat kreatif pada individu. Sifat kreatif ini yang akan membuat individu menemukan apa solusi dari permasalahan tersebut.

2. Aliran gagasan

Aliran gagasan merupakan suatu penyelesaian yang sifatnya untuk mencari jalan keluar suatu permasalahan. Individu yang memiliki banyak gagasan akan dengan mudah menemukan solusi terhadap permasalahan. Dalam hal ini gagasan yang dimiliki setiap individu dapat membentuk sifat kreatif individu tersebut.

3. Keaslian

Keaslian yang dimaksud adalah dimana setiap individu percaya bahwa dirinya mampu untuk menemukan cara baru. Individu dikatakan kreatif jika mereka percaya pada dirinya sendiri dengan adanya kemampuan yang dimiliki. Individu yang kreatif juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga sifatnya ingin selalu bertanya akan suatu hal.

4. Fleksibilitas kreatif¹⁹

Fleksibilitas kreatif merupakan suatu pendekatan terhadap masalah yang harus dilihat dari berbagai pertimbangan. Dalam hal ini setiap individu harus mempertimbangkan apa yang akan dilakukan terhadap permasalahan. Individu yang kreatif akan mengambil langkah untuk memecahkan masalah.

¹⁹A. Dale Timpe, **Seri Manajemen Sumber Daya Manusia**, PT Elex Media Komputindo, 1992, hal. 15-21.

Pada dasarnya kreativitas dimiliki oleh setiap individu tetapi hanya individu yang berpotensi mampu mengetahui kreativitas yang ada dalam dirinya. Adapun ciri-ciri individu yang kreatif adalah sebagai berikut:

1. Sensitivitas terhadap lingkungan

Sensitivitas yang dimaksud disini adalah dimana individu mampu melihat segala sesuatu yang terjadi disekitar lingkungannya. Individu yang kreatif akan merasakan baik buruknya keadaan-keadaan dari lingkungan.

2. Fleksibel, terbuka, ingin tahu, dan selektif

Dengan menggunakan sifat fleksibel, terbuka, ingin tahu dan selektif setiap individu akan menjadi individu yang kreatif. Kemampuan tersebut menjadikan seseorang dapat bertahan dalam perkembangan dimana terjadi perubahan yang baru.

3. Penilaian bebas

Penilaian bebas yang dimaksud adalah dimana setiap individu dapat dengan mudah melihat dan mengetahui perubahan-perubahan yang terjadi. Individu yang kreatif akan menilai apakah perubahan tersebut mengarah pada perubahan yang positif atau mengarah pada perubahan yang negatif.

4. Toleransi terhadap kesamaan

Individu yang kreatif akan mentoleransi kesalahpahaman, ketidaktahuan, dan kecurangan. Individu yang kreatif akan berpikir dengan mentoleransi kesamaan tersebut akan menemukan solusi dari suatu permasalahan.

5. Fleksibilitas mental²⁰

²⁰*logcit*, A. Dale Timpe, **Seri Manajemen Sumber Daya Manusia**, PT Elex Media Komputindo, 1992, hal. 90.

Fleksibilitas mental yang dimaksud adalah cara individu berpikir. Berpikir kreatif mengacu pada bagaimana individu mampu berpikir suatu hal yang dianggap sulit bisa dianggap menjadi suatu hal yang mudah.

2.2 Pengembangan Hipotesis

Kreativitas mahasiswa sangat menentukan bagaimana mahasiswa tersebut dapat bersaing dan beradu kemampuan dengan mahasiswa lainnya. Kemampuan ini diharapkan untuk dimiliki oleh setiap mahasiswa. Oleh karena itu, kreativitas sangat penting untuk dimiliki. Dalam hal ini kreativitas memiliki faktor-faktor penentu yang berkaitan. Faktor-faktor penentunya yaitu pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif. Faktor-faktor tersebut akan diuraikan dalam beberapa hipotesis yang dirumuskan.

Dengan adanya pengalaman, pengetahuan individu akan semakin luas. Pengalaman yang dimaksud disini dikonseptualisasikan sebagai pengetahuan. Pengetahuan merupakan keseimbangan antara luas dan kedalaman pengetahuan. Gardner menyatakan ada dua jenis pengetahuan yang diperlukan untuk kreativitas, yaitu:

“In-depth experience and long-term focus in one specific area allows people to build the technical expertise that can serve as a foundation, or playground for creativity within a domain. Creativity rests on the ability to combine previously disparate elements in new ways, which implies a need for a broader focus and varied interests”²¹.

“[pengalaman mendalam dan fokus jangka panjang di satu area tertentu yang memungkinkan orang membangun keahlian teknis yang dapat dijadikan landasan, atau arena bermain untuk kreativitas dalam domain. Kedua, kemampuan untuk menggabungkan elemen yang sebelumnya berbeda dengan cara baru, yang menyiratkan kebutuhan akan fokus yang lebih luas dan beragam minat]”.

²¹*opcit*, Karlyn Adams, *The Sources of Innovation and Creativity*, National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce, 2005, page 5.

Kedua pengetahuan tersebut diindikasikan menghasilkan ide-ide yang baru pada saat mengeluarkan kemampuan dalam bekerja. Beberapa peneliti menyatakan bahwa dalam mencapai keseimbangan antara kedalaman dan keluasan pengetahuan untuk memaksimalkan potensi perlu bekerja sama dengan orang-orang yang basis pengetahuannya berbeda.

Pengalaman yang dikonseptualisasikan sebagai pengetahuan adalah kemampuan yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, sehingga pengalaman disini penting dimiliki mahasiswa agar memberikan hal baru yang lebih luas dan beragam minat. Oleh karena itu, pengaruh pengalaman terhadap kreativitas mahasiswa dapat dirumuskan sebagai berikut.

Hipotesis 1: Pengalaman berpengaruh positif terhadap kreativitas mahasiswa.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang kuat untuk menghasilkan ide baru dengan menggabungkan ide yang sebelumnya berbeda. Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud dikonseptualisasikan sebagai kecerdasan. Menurut Amabile bahwa kecerdasan yang dimaksud, yaitu:

“Comfort in disagreeing with others and trying solutions that depart from the status quo. Combining knowledge from previously disparate fields. Ability to persevere through difficult problems and dry spells. Ability to step away from an effort and return later with a fresh perspective”²².

“[Kenyamanan yang tidak setuju dengan orang lain. Menggabungkan pengetahuan dari bidang yang sebelumnya berbeda. Mampu bertahan melalui masalah yang sulit. Kemampuan untuk melangkah jauh dari usaha dan kembali dengan perspektif yang cerah]”.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dapat menghasilkan ide dan karakter yang baik. Penting bagi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Mahasiswa yang menggunakan kemampuan berpikir kreatif akan tampak dari perilaku

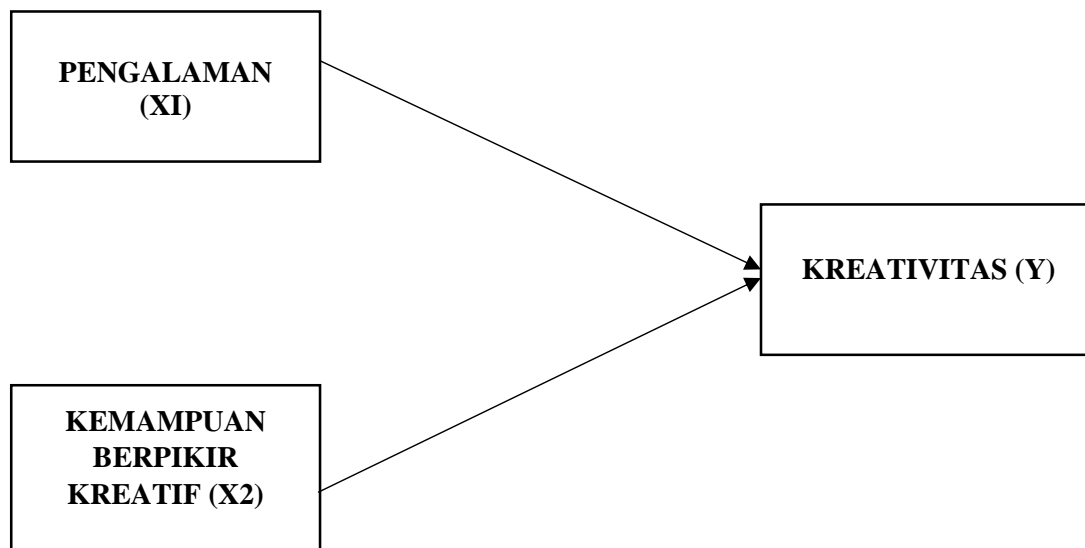
²² *logcit*, Karlyn Adams, *The Sources of Innovation and Creativity*, National Center on Education and the Economy for the New Commission on the Skills of the American Workforce, 2005, page 6.

mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran maupun dari perilaku mahasiswa sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif dapat memudahkan mahasiswa untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang dimiliki dan mempertajam kemampuan mahasiswa untuk menganalisis permasalahan-permasalahan yang timbul dalam materi tertentu. Sehingga dalam kegiatan di lingkungan kampus mahasiswa dapat mempelajari materi-materi yang disajikan dengan baik, dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap kreativitas mahasiswa dapat dirumuskan sebagai berikut.

Hipotesis2: Kemampuan berpikir kreatif berpengaruh positif terhadap kreativitas mahasiswa.

2.3 Model Penelitian

Mahasiswa merupakan salah satu sumber daya manusia, dimana didefinisikan sebagai faktor penggerak dan faktor pelaksana yang melaksanakan kegiatan dalam organisasi. Pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang berpengaruh terhadap kreativitas. Kedua faktor tersebut akan menyebabkan kreativitas mahasiswa meningkat sehingga dapat memperbaiki efektivitas kerjanya. Berikut ini adalah bentuk kerangka pemikiran yang diterjemahkan kedalam model penelitian yang mana pada model penelitian tersebut meliputi variabel-variabel yang berkaitan yaitu variabel pengalaman (X1), kemampuan berpikir kreatif (X2) dan kreativitas (Y).



Gambar 2.3 Model Penelitian

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan variabel-variabel data kuantitatif. Pada desain penelitian ini akan menjelaskan mengenai populasi atau sampel penelitian, metode *sampling*, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, definisi operasional, dan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan studi survei, yang mana studi survei merupakan penelitian yang meliputi angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian survei ini bertujuan untuk melakukan survei, yang mana digunakan untuk mengetahui hasil penelitian berupa tujuan dan menguji hipotesis. Hasil penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan semua data-data yang berupa data primer yang bersumber dari jawaban responden. Data primer adalah data yang memberikan data langsung dari lapangan. Data-data tersebut berupa jawaban pertanyaan dari responden (kuesioner).

3.2 Populasi, Sampel dan Metode *Sampling*

Populasi merupakan kumpulan keseluruhan anggota yang bersumber dari objek penelitian. Objek penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas HKBP Nommensen. Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen ini merupakan mahasiswa yang memiliki hubungan erat dengan tingkat kreativitas dalam perkuliahan. Dimana kreativitas tersebut memiliki dampak yang positif bagi mahasiswa. Jika mahasiswa memiliki kreativitas maka akan menjadikan dirinya berbeda dengan diri orang lain, sehingga dengan adanya kreativitas memungkinkan Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen bisa unggul dalam persaingan.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang berkuliah di Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen Medan. Mahasiswa yang tengah berkuliah di Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen Medan ini menjadi salah satu tempat untuk meningkatkan kreativitas dalam perkuliahan. Inilah yang menjadi pertimbangan peneliti menggunakan metode pengambilan sampel yaitu teknik *purposive*. Dengan demikian akan semakin mudah untuk meneliti dan mengetahui peningkatan kreativitas mahasiswa.

Metode *sampling* merupakan suatu proses pengambilan sampel dengan penentuan terlebih dahulu jumlah sampel yang akan diambil, kemudian pemilihan sampel dilakukan berdasarkan tujuan-tujuan tertentu. Metode penyampelan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain sampel nonprobabilitas (*nonprobability sampling*). Desain sampel nonprobabilitas (*nonprobability sampling*) ini bertujuan untuk menghasilkan atau memperoleh sampel pada penelitian. Sampel nonprobabilitas (*nonprobability sampling*) yang diambil pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan suatu sampel yang menentukan penilaian terhadap beberapa kriteria dengan tujuan yang diharapkan pada suatu penelitian. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi mengenai kreativitas mahasiswa, peneliti meminta dosen sebagai penilaian mengenai kreativitas mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif mengenai kreativitas karyawan. Beberapa kriteria yang ditentukan pada setiap sampel yaitu Pertama, memilih Fakultas Ekonomi sebagai tempat yang menghasilkan kreativitas. Kedua, memenuhi syarat prestasi bagi setiap mahasiswa yang memiliki IPK 3,0. Ketiga, menentukan matakuliah yang diambil sebagai peningkatan kreativitas. Dalam hal ini ditetapkan beberapa ketentuan pada setiap sampel memungkinkan penelitian akan menghasilkan pengaruh yang positif pada setiap variabel terhadap kreativitas.

3.3 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengambilan Data

Instrumen penelitian menggunakan penelitian kuantitatif, yang mana kualitas instrumen penelitian berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkaitan dengan ketepatan pada cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini akan menjadi penelitian langsung dengan responden. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang diberikan kepada responden. Yang mana kuesioner tersebut merupakan proses pengumpulan data melalui daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis dan bersifat tertutup, yaitu responden memberikan jawaban berdasarkan pilihan jawaban yang telah disediakan. Kuesioner ini akan dibagikan secara langsung kepada responden dengan terstruktur. Kuesioner ini meliputi data diri responden, dan daftar pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan variabel penelitian. Teknik pengambilan data ini berupa kuesioner yang akan dilakukan pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen. Tujuan dilakukannya pengambilan data ini adalah untuk mendapatkan informasi yang valid mengenai kreativitas mahasiswa.

3.4 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu, pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel independen dan kreativitas sebagai variabel dependen. Definisi operasional untuk variabel-variabel dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Defenisi Operasional

Variabel	Defenisi Operasional	Indikator	Skala Pengukuran
Pengalaman (X1)	Pengetahuan merupakan keseimbangan antara luas dan kedalaman pengetahuan. (Amabile)	<ol style="list-style-type: none">1. Pendidikan2. Media massa/informasi3. Lingkungan4. Pengalaman5. Usia	<i>Likert</i>

Kemampuan Berpikir Kreatif (X2)	Kecerdasan merupakan pertama, kenyataan yang tidak setuju dengan orang lain. Kedua, menggabungkan pengetahuan dari bidang yang sebelumnya berbeda. Ketiga, mampu bertahan melalui masalah yang sulit. Keempat, kemampuan untuk melangkah jauh dari usaha dan kembali dengan perspektif yang cerah. (Amabile)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sintetis (kreatif) 2. Analitis 3. Praktis 	<i>Likert</i>
Kreativitas (Y)	Kreativitas merupakan pengembangan ide-ide baru dan berguna. (Amabile)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kepekaan masalah 2. Aliran gagasan 3. Keaslian 4. Fleksibilitas kreatif 	<i>Likert</i>

Pada penelitian ini pengukuran variabel yang digunakan adalah skala likert. Dalam hal ini skala likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi seseorang atau sekelompok orang yang berkaitan dengan fenomena. Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai penyusunan item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan dan pernyataan. Dalam melakukan penelitian terhadap variabel-variabel yang akan di uji, setiap masing-masing jawaban akan diberikan skor. Skor yang akan diberikan adalah mulai dari 1 sampai dengan 5, yang mana nilai 1 merupakan skor terendah (sangat tidak setuju) dan nilai 5 merupakan skor tertinggi (sangat setuju).

Tabel 3.2 Skala *Likert*

No	Pernyataan	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5

2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RR)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.5 Metode Analisis Data

Metode analisis data berkaitan dengan beberapa pengujian, antara lain uji validitas, uji reliabilitas dan pengujian hipotesis. Dalam hal ini uji validitas dan uji reliabilitas berhubungan dengan instrumen penelitian sedangkan pengujian hipotesis berhubungan dengan pengujian statistik. Teknik statistik dikenal dengan adanya teknik *Structural Equation Modelling* (SEM), yang mana SEM merupakan bagian dari statistik *multivariate dependent*. Penelitian ini akan menggunakan metode yaitu *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan bantuan *software LISREL*.

Structural Equation Modelling (SEM) merupakan suatu teknik statistik yang mampu menganalisis pola hubungan antara konstruk laten dan indikatornya, konstruk laten yang satu dengan lainnya, serta kesalahan pengukuran secara langsung. Menurut Hair et al, bahwa **“SEM memungkinkan dilakukannya analisis di antara beberapa variabel dependen dan independen secara langsung”**²³.

Pada metode analisis data yang menggunakan metode yaitu *Structural Equation Modelling* (SEM) sering digunakan dalam melakukan penelitian dengan bantuan alat yaitu Lisrel, dimana Lisrel adalah software statistik untuk analisis SEM yang banyak digunakan.

²³Sofyan Yamin dan Kurniawan, *Structural Equation Modeling*, Penerbit Salemba Infotek, November 2008, hal. 3.

Structural Equation Modelling (SEM) juga digunakan karena mampu mengestimasi hubungan antarvariabel yang bersifat multiple relationship, dan mampu untuk menggambarkan pola hubungan antara konstruk laten (*unobserved*) dan variabel manifest (*manifest variable*). Menurut Hair et al dalam Yamin dan Kurniawan variabel konstruk laten merupakan **“sebuah konstruk laten yang tidak dapat diukur secara langsung, tetapi dapat ditentukan oleh satu atau lebih variabel”**²⁴, sedangkan variabel manifest merupakan sebuah nilai observasi berupa jawaban pertanyaan dari responden (kuesioner). Untuk mengetahui variabel laten yang berkaitan satu sama lain, ada ketentuan variabel laten yaitu variabel eksogen dan variabel endogen.

Pada penelitian ini variabel eksogen diartikan sebagai variabel bebas atau independen yang akan dihubungkan dengan variabel terikat. Dimana variabel eksogen yang dimaksud adalah pengalaman dan kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan variabel endogen diartikan sebagai variabel terikat atau dependen dimana yang menjadi variabel endogen adalah kreativitas mahasiswa.

3.6 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan dua pengujian, yaitu pengujian validitas dan reliabilitas. Pengujian yang valid merupakan pengujian yang digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan pengujian yang reliabel merupakan pengujian yang digunakan untuk mengukur objek yang sama dan menghasilkan data yang sama.

Instrumen penelitian yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk memperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Hal ini merupakan uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk menguji apakah kuesioner layak digunakan sebagai instrumen penelitian atau tidak.

a. Uji Validitas

²⁴*logcit*, hal. 6.

Uji validitas digunakan untuk mengukur dan menguji alat yang akan diukur. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan program LISREL yang bertujuan untuk mengetahui faktor pada setiap indikator penelitian. *Rule of thumb* digunakan sebagai penilaian validitas model pengukuran yang mempunyai *t-value* dari *standardized loading factor* > 1,96 dan *standardized loading factor* > 0,70.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mempertimbangkan apakah hasil tersebut sudah konsisten dalam satu alat ukur. Pengujian reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui kekonsistenan variabel indikator penelitian. *Construct Reliability* digunakan sebagai penilaian model pengukuran. *Construct Reliability* dikatakan bagus, apabila nilai *construct reliability* > 0,70 dan nilai *variance extracted*-nya > 0,50.

3.7 Model Pengukuran dan Model Struktural

Pengujian model digunakan untuk menguji apakah model tersebut merupakan model yang baik sebagai hasil penelitian. Ada dua tahap yang dapat dilakukan untuk mengevaluasi model, yaitu model pengukuran dan model struktural. Model pengukuran menggambarkan hubungan antara item dengan konstruk yang diukur. Sedangkan model struktural menggambarkan hubungan satu variabel dengan variabel lainnya.

a. Model Pengukuran

Model pengukuran menggambarkan hubungan antara item dengan konstruk yang diukur. Model pengukuran dalam SEM mengukur apakah hubungan kedua variabel valid atau tidak. Pengukuran ini memiliki ketepatan model yang menjadi kepuasan apabila item-item yang terlibat mampu menjadi indikator dari konstruk yang diukur dan dibuktikan dengan adanya nilai eror pengukuran yang rendah.

b. Model Struktural

Model struktural menggambarkan hubungan satu variabel dengan variabel lainnya. Hubungan tersebut dapat berupa korelasi maupun pengaruh. Model struktural digunakan untuk melihat peranan variabel independen dan variabel dependen berkaitan.

3.8 Asumsi Model Struktural dan Model Pengukuran

Tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi kecocokan model salah satunya yaitu kecocokan keseluruhan model. Pada analisis *multivariate, Structural equation modelling* (SEM) tidak memiliki uji statistik tunggal terbaik yang dapat digunakan untuk menjelaskan kekuatan dalam memprediksi sebuah model. Dalam hal ini uji kecocokan model dipilih karena dapat digunakan untuk melihat apakah sebuah model baik atau tidak. Menurut Hair et al dalam Yamin dan Kurniawan ada tiga ukuran-ukuran keseluruhan kecocokan model yaitu ukuran kecocokan mutlak (*absolute fit measures*), ukuran kecocokan inkremental (*incremental fit measures*) dan ukuran kecocokan parsimoni (*parsimonious fit measures*).

1. Ukuran kecocokan mutlak (*absolute fit measures*)

Ukuran kecocokan yang bersifat menyeluruh yang mana meliputi model struktural dan model pengukuran terhadap matriks korelasi dan matriks kovarians. Untuk mengukur kecocokan mutlak, ada beberapa ukuran tertentu sebagai berikut.

a. Goodness-of-fit index (GFI)

Ukuran GFI merupakan ukuran kemampuan suatu model yang menerangkan keragaman data. Nilai GFI berkisar antara 0 sampai 1. Nilai GFI yang mendekati 1 merupakan model yang baik. Pada penelitian ini nilai GFI yang diinginkan 0,9.

b. Root mean square error of approximation (RMSEA)

RMSEA merupakan ukuran rata-rata perbedaan per *degree of freedom* yang diharapkan pada populasi. Model dikatakan baik apabila $RMSEA < 0.08$.

2. Ukuran kecocokan incremental (*incremental fit measures*)

Ukuran kecocokan yang bersifat relatif yang mana digunakan untuk membandingkan model yang disarankan dengan model dasar yang digunakan oleh peneliti. Untuk mengukur kecocokan incremental, ada beberapa ukuran tertentu sebagai berikut:

a. Normed fit index (NFI)

Nilai NFI merupakan besarnya ketidakcocokan antara model target dan model dasar. Model dikatakan baik apabila nilai NFI $> 0,9$. Nilai $0,8 < NFI < 0,9$ dikatakan marginal fit. Nilai NFI berkisar antara 0-1.

b. Comparative fit index (CFI)

Model dikatakan baik apabila nilai CFI $> 0,9$. Nilai $0,8 < CFI < 0,9$ dikatakan marginal fit. Nilai CFI berkisar antara 0-1.

3. Ukuran kecocokan parsimoni (*parsimonious fit measures*)²⁵

Ukuran kecocokan yang mempertimbangkan banyaknya koefisien dalam suatu model. Dalam mengukur kecocokan parsimoni dibutuhkan pengukuran yaitu *Akaike information criterion* (AIC) dan *Consistent Akaike information criterion* (CAIC) yang digunakan untuk perbandingan antarmodel. Model dikatakan baik apabila AIC dan CAIC memiliki nilai positif lebih kecil.

²⁵Sofyan Yamin dan Kurniawan, *Structural Equation Modeling*, Penerbit Salemba Infotek, November 2008, hal. 31-35.

