

Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis dengan Kreativitas pada Siswa Sekolah Menengah X di Kabupaten Bantul

Juni Wulan Ningsih¹, Indra Wahyudi² dan Fx. Wahyu Widiatoro³

^{1,2,3} Program Studi Psikologi Umum
Fakultas Psikologi, Universitas Proklamasi 45 Yogyakarta
Email: likwah@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research to knowing relationship between democratic parenting and creativity on student of Art Vocational High School in Kasihan Bantul. The subjects of this research is student of SMK N 3 Kasihan Bantul (SMSR), 15 to 18 years of ages amounting to 61 persons. Metodological research is using Figural Creativity Test and Democratic parenting scale. The analyze of the data in this reasearch is using Product Moment Correlation from Karl Pearson with spss 20 for windows. Based on correlation of the analysis is obtained $r_{xy} = -0,083$ with $p = 0,524$. This suggest that there is no relation between democratic parenting and creativity on student of Art Vocational High School in Kasihan Bantul or SMKN 3 Kasihan Bantul.

Keywords: Creativity, Democratic Parenting.

PENDAHULUAN

Kreativitas sangat penting dimiliki siswa karena industri kreatif menyumbang 7,05% atau 642 triliun dari total Produk Domestik Bruto (PDB) negara Indonesia (Tempo.co, 2016). Oleh sebab itu bila banyak penduduk Indonesia yang kreatif maka akan semakin maju dan sejahteralah masyarakat Indonesia. Maraknya industri kreatif di Indonesia tidak terlepas dari tumbuh kembangnya kreativitas dalam diri siswa sebagai generasi penerus bangsa. Ironisnya, saat ini banyak siswa yang cenderung tidak mengembangkan kreativitasnya melainkan lebih berorientasi pada usaha untuk mendapatkan nilai yang tinggi dengan sekedar menghafal materi pelajaran yang didapat di sekolah.

Kurang kreatifnya siswa Indonesia disebabkan pendidikan di Indonesia lebih mengedepankan prestasi akademik daripada pengembangan bakat dan kreativitas. Hasil penelitian Getzels dan Jackson tahun 1962 serta Bachtold pada tahun 1972 (dalam Munandar, 2014) menyatakan bahwa murid ideal di kelas bagi seorang guru adalah siswa pintar/ berprestasi bukan siswa yang kreatif. Hasil *Study Adobe Education, Creativity and Employability* yang dilakukan terhadap 1.531 subyek pada 13 negara (Australia, China, Hong Kong, India, Indonesia, Malaysia, Selandia Baru, Filipina, Singapura, Korea Selatan, Taiwan, Thailand dan Vietnam) menyatakan bahwa 62% guru di Asia Tenggara setuju ketrampilan media digital dan kreativitas sangat membantu pencari kerja. Selanjutnya juga ditemukan bahwa 52% siswa yang mahir teknologi memiliki peluang lebih besar direkrut oleh perusahaan. Sayangnya 28% responden mengatakan bahwa sistem pendidikan yang ada belum menunjang pengembangan kreativitas siswa (Businessinsider.co.id, 2014).

Hasil riset *Global Creativity Index* tahun 2015 tentang kreativitas menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 115 dari 139 negara. Hasil ini sangat tertinggal jauh dibanding dengan negara-negara Asia seperti Singapura (peringkat 9) dan Malaysia (peringkat 63) (Florida, Mellander, & King, 2015). Kreativitas sendiri adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang unik dan orisinal (asli) melalui cara berfikir divergen. Cara berfikir

divergen yaitu cara berfikir yang berusaha menemukan banyak alternatif jawaban untuk satu permasalahan (Santrock, 2005). Selain berguna bagi negara, kreativitas juga menjadikan hidup seseorang menjadi bermakna. Munandar (2014) menjelaskan empat alasan pentingnya kreativitas bagi kebermaknaan hidup siswa.

1. Kreativitas sebagai bentuk perwujudan kebutuhan aktualisasi diri individu. Kebutuhan aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam kehidupan manusia. Orang yang telah mampu memenuhi kebutuhan aktualisasi diri menandakan bahwa orang tersebut telah mencapai kebutuhan tertinggi dalam hidupnya sesuai hierarki kebutuhan Maslow.
2. Pentingnya kreativitas adalah untuk mendorong individu menyikapi masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda sehingga ia mampu menemukan berbagai alternatif jawaban atas satu permasalahan. Cara berfikir seperti itu dikenal dengan istilah *divergent thinking*. Cara berfikir divergen ini akan menjadikan individu tidak mudah menyerah. Pada saat satu penyelesaian gagal ia akan bergegas mencari alternatif penyelesaian lainnya sehingga permasalahan dapat segera terselesaikan.
3. Orang yang kreatif tidak hanya berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain melainkan juga mendatangkan kepuasan batin dalam diri individu. Hal ini dikarenakan kepuasan batin tersebut dapat meningkatkan konsep diri dan menjadikannya pribadi yang bermanfaat bukan hanya bagi diri sendiri melainkan juga orang lain (Munandar, 2014).
4. Kreativitas memungkinkan individu meningkatkan kualitas hidupnya dan menyumbang kesejahteraan masyarakat. Hal ini dikarenakan kesejahteraan dan kejayaan suatu negara tidak terlepas dari sumbangan kreatif berupa ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru dari masyarakatnya (Munandar, 2014). Sebagai contoh adalah negara Jepang yang sangat maju ekonomi industri kreatifnya. Hal ini disebabkan sangat kreatifnya penduduk Jepang (Iswaningtyas, 2012).

Kreativitas juga membutuhkan dukungan dari orang lain agar berkembang secara optimal. Salah satunya adalah dukungan dari lingkungan, khususnya lingkungan keluarga. Hal ini karena keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama yang mendukung atau justru menghambat berkembangnya kreativitas (Ngalimun, Fadillah, & Ariani; 2013). Pola pengasuhan yang sesuai untuk pengembangan kreativitas adalah pola pengasuhan yang mampu menciptakan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis bagi anak (Munandar, 2014). Pola asuh yang dapat memberikan keamanan dan kebebasan psikologis adalah pola asuh demokratis. Begitu pula sebaliknya lingkungan yang otoriter dan membatasi kebebasan anak akan menghambat kreativitas anak.

Pola asuh demokratis adalah pola pengasuhan yang memberikan kebebasan kepada anak dalam berekspresi, mengembangkan bakat yang dimiliki dan tidak memaksa anak melakukan kehendak orangtua yang tidak sesuai dengan kemauan anak. Karakteristik anak yang dibesarkan dengan pola pengasuhan ini menjadikannya pribadi yang mandiri, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, dan suka bereksplorasi. Karakteristik seperti inilah yang juga terdapat dalam diri pribadi kreatif (Munandar, 2014). Besarnya pengaruh pola asuh demokratis terhadap kreativitas & adversity quotient pada remaja adalah $R = 0,247$, $F = 14,992$, $p = 0,000$ ($p < 0,001$) (Iswaningtyas, 2012). Angka tersebut menunjukkan bahwa pola asuh demokratis sangat signifikan dalam memprediksi kreativitas dan *adversity quotient* (ketangguhan)

Berdasarkan pemaparan di atas penulis tertarik untuk meneliti adakah hubungan antara pola asuh demokratis dengan kreativitas pada siswa-siswa. Siswa yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Seni Rupa Kasihan Bantul. Sementara hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan positif antara pola asuh demokratis dengan kreativitas pada siswa Sekolah Menengah Seni Rupa Kasihan Bantul. Kemeranian penelitian ini dibandingkan penelitian Iswaningtyas (2012) adalah alat ukur dan subyek penelitian. Jika penelitian Iswaningtyas (2012) menggunakan Skala C.O.R.E dalam

mengungkap kreativitas, penelitian ini menggunakan tes kreativitas figural yang bisa mencerminkan kreativitas seseorang. Sementara dari segi subyek penelitian ini menggunakan subyek yang bersekolah di Sekolah Seni Rupa. Sementara penelitian Iswaningtyas (2012) menggunakan subyek yang bersekolah di sekolah umum.

Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk memecahkan suatu masalah dengan cara yang unik dan baru (Runce dalam Santrock, 2005). Kreativitas juga bisa disamakan dengan cara berfikir divergen yaitu kemampuan untuk menghasilkan beragam alternatif jawaban atas satu permasalahan (Guilford dalam Santrock, 2005). Sementara Ngalimun, et al (2013) juga mendefinisikan kreativitas sebagai ciri khas individu yang ditandai dengan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang baru berdasarkan interaksinya dengan lingkungan. Karya tersebut digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan dengan cara berfikir divergen. Torrance (Munandar, 2014) mendefinisikan kreativitas sebagai hubungan antara pribadi, proses, produk, dan dorongan yang mana pribadi yang kreatif akan berkembang secara optimal jika lingkungan juga mendukung proses kreatif tersebut sehingga dapat dihasilkan produk kreativitas.

Munandar (Dariyo, 2004) membedakan aspek-aspek kreativitas menjadi dua yaitu aspek kognisi (*aptitude*) dan aspek non kognisi (*non aptitude*).

1. **Aspek kognisi (aptitude)**, merupakan kreativitas dilihat dari segi intelektual, bakat dan kemampuan yang dimiliki oleh individu. Aspek kognisi ini yang terdiri dari kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi. Kelancaran adalah kemampuan individu dalam menemukan ide-ide dan penyelesaian suatu masalah dengan cepat. Selanjutnya keluwesan adalah orang yang kreatif selalu mempunyai banyak perspektif dalam melihat dan menilai suatu hal serta tidak kaku dalam mengambil keputusan, sehingga gagasan yang diperoleh akan bervariasi. Sementara itu orisinalitas berkaitan dengan produk yang dihasilkan orang kreatif bersifat baru dan unik. Adapun pengertian elaborasi adalah kemampuan menghadirkan detail dalam produk kreatif yang dihasilkan.
2. **Aspek afeksi (non aptitude)** merupakan ciri-ciri kreativitas dilihat dari segi sikap, perasaan dan emosi. Aspek afeksi ini terdiri dari rasa ingin tahu tinggi, imajinasi, tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil risiko, dan menghargai. Orang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal di sekitarnya. Pada saat ia menemukan suatu masalah yang sulit dipecahkan maka hal itu akan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya. Ia akan merasa tertantang dan segera mencari penyelesaiannya. Selain itu orang kreatif juga tidak takut akan kegagalan. Jiwa pengambil resiko ini akan membuat kreativitas dalam dirinya semakin berkembang dan terus mencoba mencari alternatif-alternatif jawaban atas permasalahan yang ia temui. Meskipun demikian orang kreatif tetap memperhatikan masukan-masukan dari orang lain meskipun pendapatnya berbeda dengan orang pada umumnya.

Munandar (1999 dalam Gunawan & Farid, 2014) membagi faktor- faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal.

1. **Faktor internal** atau faktor pendorong yang berasal dari dalam diri individu terdiri dari keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan menilai situasi sesuai nilai-nilai pribadi (*internal locus of evaluation*), kemampuan bereksperimen dan bereksplorasi dengan berbagai konsep, dan motivasi intrinsik. Kreativitas bisa berkembang bila individu luwes terhadap perubahan zaman sehingga berbagai informasi yang masuk dapat ia gunakan untuk bereksplorasi dan memperkaya ide-ide kreatif. Orang kreatif juga tidak mudah terpengaruh terhadap opini publik karena ia selalu menilai sesuatu berdasarkan prinsip-prinsip pribadinya. Selain itu orang kreatif juga mempunyai motivasi instrik yang besar untuk berprestasi sehingga tidak mudah terbawa arus pendapat orang lain.

2. **Faktor eksternal** atau pengaruh dari lingkungan terdiri dari kebebasan dan keamanan psikologis. Lingkungan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kreativitas siswa. Siswa yang diberi kebebasan oleh lingkungannya dalam melakukan hal-hal yang ia sukai akan lebih mudah dalam mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Begitu juga siswa yang merasa lingkungannya mampu memberikan rasa aman bagi dirinya akan mendorong anak mengembangkan bakat dan kreativitas yang ia miliki.

Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis adalah pola pengasuhan yang mendorong anak untuk bebas tetapi tetap ada kontrol untuk semua tindakan anak (Santrock, 2003). Dariyo (2004) mendefinisikan pola asuh demokratis sebagai pola asuh yang menerapkan kedudukan sejajar antara anak dan orangtua. Pola asuh demokratis juga bisa diartikan sebagai pola pengasuhan yang tidak hanya memperhatikan kepentingan anak saja tetapi juga menanamkan norma-norma di masyarakat (Baumrind dalam Papalia, 2009). Sementara Mahrita dan Mulyati (2007) mendefinisikan pola asuh demokratis sebagai pola asuh yang memberikan kebebasan kepada anak dalam bertingkah laku sesuai nilai-nilai dimasyarakat serta tidak melanggar norma yang ada. Selain itu interaksi sosial keluarga yang menerapkan pola asuh demokratis adalah hangat. Kehangatan dalam keluarga merupakan bentuk kasih sayang orangtua kepada anak sehingga terbentuklah perilaku anak yang sesuai harapan orangtua.

Husada (2013) mengemukakan lima aspek yang terdapat dalam gaya pengasuhan pola demokratis, yaitu:

1. Kehangatan. Kehangatan ini merupakan perwujudan kasih sayang orangtua kepada anak, yang ditandai dengan sikap orangtua yang ramah, bersahabat, memuji keberhasilan anak, dan menyemangati anak saat ada masalah.
2. Disiplin. Disiplin adalah cara orangtua membentuk pribadi anak untuk selalu tepat waktu dalam mengerjakan tugas, serta kepatuhan terhadap aturan yang telah disepakati sebelumnya oleh kedua belah pihak (anak dan orangtua).
3. Kebebasan. Orangtua yang demokratis akan memberikan kebebasan kepada anak dalam bertingkah laku dan pengembangan bakat serta minat. Meskipun demikian, kebebasan itu tetap harus memperhatikan hak-hak atau kepentingan orang lain serta memberikan pertanggungjawaban kepada orangtua.
4. Hadiah dan hukuman secara adil. Orangtua menerapkan sistem pemberian hadiah atas tindakan anak yang benar dan menghukum anak bila tindakannya keliru. Hukuman yang diterapkan bukanlah hukuman secara fisik melainkan sesuatu yang dapat mengasah kemampuannya dan menjelaskan letak kesalahan anak. Contoh hukumannya bisa berupa menghafal 10 kosa kata bahasa Inggris dalam 1 hari, atau sesuai dengan minat anak.
5. Penerimaan. Orangtua menerima semua kelebihan dan kekurangan anak serta tidak memaksakan kehendak di luar kemampuan anak.

METODE

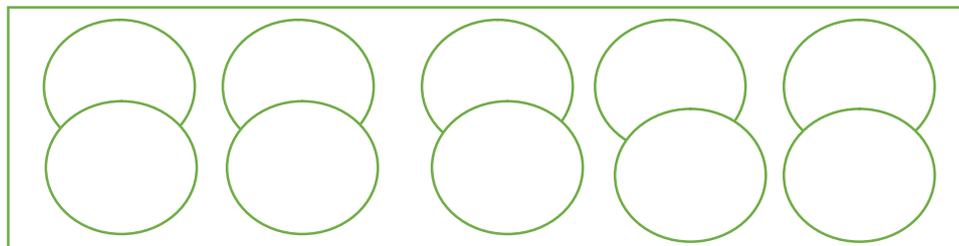
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan kreativitas sebagai variabel tergantung dan pola asuh demokratis sebagai variabel bebas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Sekolah Menengah Seni Rupa Kasihan Bantul dan berusia 15 sampai 18 tahun. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 298 orang. Sementara jumlah *sample* 61 orang. Teknik pengambilan *sample* dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah suatu cara pengambilan *sample* berdasarkan kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2008). Penelitian ini menggunakan siswa dari Sekolah Seni dikarenakan kreativitas merupakan hal yang mutlak harus dimiliki oleh seorang siswa jadi bukan asal masuk sekolah atau paksaan dari orangtua untuk masuk sekolah seni.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kreativitas figural dari Munandar (1988) dan skala pola asuh demokratis. Sementara untuk pengujian hipotesis menggunakan bantuan program spss

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kreativitas adalah Tes Kreativitas Figural (Munandar, 1988). Instrumen itu telah distandarisasi sebagai alat ukur kreativitas oleh Fakultas Psikologi Universitas Indonesia pada tahun 1988 dengan korelasi sebesar 0,62. Tes tersebut merupakan adaptasi dari Circle Test Torrance ini pertama kali digunakan Munandar untuk mengungkap kreativitas anak Indonesia pada tahun 1976 dalam penelitiannya yang berjudul *Creativity and education: a study of the relationships between measures of creative thinking and a number of educational variabels in Indonesian primary and junior secondary schools* (Munandar, 1977).

Adapun hasil penelitian tersebut antara lain reliabilitas dicari menggunakan 3 cara yaitu *interscorer reliability* yang menghasilkan koefisien dengan rentang 0,94 sampai 0,99; *test-retest reliability* menghasilkan koefisien sebesar 0,65 sampai 0,75 (tingkat SD), 0,68 sampai 0,86 (tingkat SMP), 0,67 sampai 0,84 (tingkat SD+SMP); dan *split-half (odd-even reliability)* menghasilkan koefisien dengan rentang 0,82 sampai 0,93 dan 0,90 untuk sampel SD+SMP. Sementara itu validitasnya dicari dengan mengorelasikan *Circle Test* dengan *Figural Convergen Thinking (Figure Exclusion & Word Realtions)* dan *Verbal Divergen Thinking*. Adapun hasilnya adalah 0,23 antara *Circle Test* dengan *Figure Exclusion*; 0,45 antara *Word Relations* dengan *Circle Test*, dan korelasi antara *Circle Test* dengan *Verbal Divergen Thinking* sebesar 0,47 (Munandar, 1977).

Tes Kreativitas Figural berupa lingkaran berjumlah 65 lingkaran dengan diameter 2 cm. Tugas subyek adalah menggambar suatu bentuk (benda, binatang, tumbuh-tumbuhan, angka, dsb), sesuai dengan ide subyek. Subyek hanya diberi waktu 10 menit untuk mengerjakan tes tersebut. Alat gambar yang digunakan adalah pensil HB. Bila subyek merasa gambarnya kurang bagus maka ia diizinkan menghapusnya. Contoh alat tes kreativitas Figural.



Gambar 1. Contoh alat tes kreativitas Figural

Prosedur penilaian tes kreativitas.

1. Setiap gambar dinilai berdasarkan 5 aspek yaitu:
 - a) *Fluency*
 - b) *Flexibility*
 - c) Originalitas
 - d) Bonus Originalitas
 - e) Elaborasi
2. Cara penilaian setiap aspek harus mengacu pada manual tes kreativitas figural (Munandar, 1988). Nilai subyek adalah penjumlahan dari lima aspek tersebut.
3. Untuk mengurangi unsur subyektivitas maka proses penilaian dilakukan oleh dua orang sarjana psikologi dengan minat psikologi perkembangan.
4. Hasil dari dua penilaian tersebut kemudian diuji dengan paired samples t test yang dihitung dengan program SPSS. Bila hasil t test tersebut signifikan, maka penilaian

dengan rerata tertinggi yang digunakan. Bila hasil t test tersebut tidak signifikan maka penilaiannya dipilih salah satu saja. Adapun rumus t test sebagai berikut:

$$t: \frac{\bar{D}}{SD/\sqrt{N}}$$

$$t_0 = -3,393$$

$$t \text{ tabel } 1\% = 2,39012$$

Artinya t_0 lebih besar dari t tabel dengan demikian hasilnya signifikan. Hal ini berarti bahwa penilaian hasil gambar pada dua asesor ada perbedaan dan mean penilaian rater ke dua lebih besar dari mean rater pertama.

5. Nilai dari tes kreativitas figural yang menggunakan penilaian dari rater ke-2 tersebut dan data pola asuh demokratis kemudian menjadi data pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus korelasi product moment dan dikerjakan dengan program SPSS.

Instrumen kedua penelitian ini adalah skala pola asuh demokratis. Skala tersebut disusun berdasarkan aspek-aspek pola asuh demokratis (Husada, 2013) yaitu kehangatan, disiplin, kebebasan, hukuman dan hadiah secara adil, serta penerimaan. Skala ini berisikan 50 butir pernyataan dengan 25 butir *favourable* (butir yang mendukung pernyataan) dan 25 butir *unfavourable* (butir yang tidak mendukung pernyataan). Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk. Sementara pengujian reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach. Setelah dilakukan uji seleksi item dan reliabilitas tersisa 37 butir yang valid. Adapun nilai rentang koefisien korelasi validitas dan reliabilitas pada skala pola asuh demokratis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Pola Asuh Demokratis

Aspek	Indeks Validitas	Indeks Reliabilitas
Kehangatan	0,359 - 0,602	0,738
Disiplin	0,272 - 0,564	0,711
Kebebasan	0,126 - 0,344	0,556
Hadiah dan hukuman secara adil	0,698 - 0,814	0,805
Penerimaan diri	0,476 - 0,569	0,587

Catatan: Uji validitas berdasarkan capaian tertinggi nilai reliabilitas yang bisa dicapai (reliabilitas optimal) karena setiap penghapusan butir akan menurunkan nilai reliabilitasnya.

HASIL PENELITIAN

Analisa korelasi *Product Momen Pearson* menghasilkan nilai korelasi r_{xy} sebesar $-0,069$ dan $p = 0,596$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kreativitas dengan pola asuh orangtua yang demokratis pada siswa Sekolah Menengah Seni Rupa Kasihan Bantul. Tidak terbuktinya hipotesis menunjukkan bahwa terdapat faktor lain yang lebih mempengaruhi perkembangan kreativitas dibandingkan pola asuh demokratis. Adapun sumbangan efektif pola asuh orangtua yang demokratis terhadap kreativitas sebesar $0,5\%$.

DISKUSI

Munandar (dalam Gunawan & Farid, 2014) membagi dua faktor penting yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas seorang anak, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal) dan faktor diluar diri individu (eksternal). Bisa jadi kreativitas dalam diri seseorang berkembang lebih pesat bukan disebabkan oleh pengaruh dari lingkungan di sekitar individu melainkan karena pengaruh dari dalam diri individu itu sendiri seperti motivasi intrinsik, efikasi diri, dan rasa ingin tahu (Gunawan & Farid, 2014; Putra & Pratitis, 2014).

Nilai korelasi pada hipotesis itu negatif, yang berarti semakin tinggi kreativitas maka semakin tidak pola asuh tidak demokratis. Meskipun tidak signifikan, namun arah dari hasil perhitungan korelasi di lapangan adalah negatif. Pertentangan antara hasil (koefisien korelasi negatif) dan hipotesis (koefisien korelasi positif) mencerminkan bahwa para siswa tersebut lebih sesuai mendapatkan pola asuh otoriter untuk memacu kreatifitasnya. Para siswa cenderung menyepelkan unsur-unsur kreativitas yaitu ketekunan dan kerja keras, bila mendapatkan pola asuh demokratis. Regulasi internal diri para siswa untuk mencipta hal-hal baru mungkin rendah. Untuk memastikan hal itu, maka diperlukan penelitian yang lebih mendalam.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Gunawan dan Farid (2014) tentang motivasi intrinsik, pola asuh orangtua demokratis dan kreativitas anak sekolah dasar di SD Kristen Petra 5 Surabaya. Hasil penelitian menyatakan bahwa motivasi intrinsik memiliki korelasi positif yang signifikan dengan kreativitas ($t = 2,334$ pada $p = 0,024$) sedangkan pola asuh orangtua demokratis dan kreativitas tidak menunjukkan adanya korelasi ($t = 0,774$ pada $p = 0,443$).

Hasil penelitian lain yang juga mendukung asumsi faktor dalam diri individu yang berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak adalah penelitian dari Putra dan Pratitis (2014) tentang hubungan antara keterbukaan terhadap pengalaman dan efikasi diri dengan kreativitas pada mahasiswa Universitas 17 Agustus Surabaya. Penelitian ini memberikan hasil bahwa efikasi diri lebih memberikan sumbangan efektif terhadap kreativitas sebesar 46,332% daripada keterbukaan terhadap pengalaman yang hanya memberikan sumbangan sebesar 5,714%.

Hasil penelitian Kisti dan Fardana (2012) tentang hubungan antara *self efficacy* dengan kreativitas pada Siswa SMK di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Surabaya menyatakan bahwa efikasi diri signifikan dalam mempengaruhi perkembangan kreativitas dengan nilai korelasi 0,479 dan nilai p sebesar 0,000. Sementara itu hasil penelitian Kasiati, Djalali, dan Sofiah (2012) di SMA Negeri 7 Kediri tentang pola asuh orangtua demokratis, efikasi-diri dan kreativitas remaja menyebutkan efikasi diri secara signifikan mempengaruhi kreativitas dengan uji parsial t sebesar 4,534 dan $p = 0,000$ ($p < 0,01$) sedang pola asuh orangtua demokratis tidak berpengaruh terhadap kreativitas dengan nilai $t = 0,420$, $p = 0,675$ ($p > 0,05$).

Keterbatasan yang ada dalam penelitian ini adalah pada jurusan yang diambil subyek penelitian. Subyek penelitian mengambil jurusan seni lukis dan desain komunikasi visual. Pada penelitian yang akan datang, jurusan yang bisa dilibatkan antara lain kriya, patung, . Hal ini karena kreativitas juga sangat dibutuhkan pada jurusan-jurusan seni tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriastuti, D.A. (2013). Analisis Tingkat Pendidikan Dan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Usia 48 – 60 Bulan. *Bidan Prada: Jurnal Ilmiah Kebidanan 4* (1), 1-13, Juni
- Businessinsider.co.id. (2014). *STUDY: Young Jobseekers Need Digital Media Skills*. Retrieved on Sept 21, 2016 from: <http://www.businessinsider.co.id> .
- Dariyo, A. (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Florida, R; Mellander, C & King, K. (2015). *The Global Creativity Index 2015*. Retrieved on Sept 21, 2016 from: <http://martinprosperity.org/media/Global-Creativity-Index-2015>

- Gunawan, L & Farid, M. (2014). Motivasi Intrinsik, Pola Asuh Demokratis, Dan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Persona Jurnal Psikologi Indonesia* 3 (02), 141-147, Mei
- Husada, A.K. (2013). Hubungan Pola Asuh Demokratis Dan Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Prososial Pada Remaja. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia* 2 (3), hal 266 – 277, September
- Iswaningtyas, V. (2012). Hubungan Pola Asuh Demokratis, Kreativitas, Adversity Quotient Remaja Awal. *Jurnal Persona* 1 (01), 1-5, Juni
- Kasiati, Djalali, M.A. & Sofiah, D. (2012). Pola Asuh Demokratis, Efikasi Diri, Dan Kreativitas Remaja. *Jurnal Persona* 1 (01), hal 15-19, Juni
- Kisti, H. H. & Fardana, N. A. (2012). Hubungan antara *Self Efficacy* Dengan Kreativitas Pada Siswa SMK. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental* 1 (02), Juni
- Munandar, S.C. U. (1977). *Creativity and Education: A Study Of The Relationships Between Measures Of Creative Thinking And A Number Of Educational Variabels In Indonesian Primary And Junior Secondary Schools*. Jakarta: Depdikbud
- Mahrati & Mulyati, R. (2007). Hubungan Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) Pada Remaja. *Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Munandar, S.C.U., Achir, Y.A., Winata, S., Puji Lestari, S., Rosemini, A. S., Ameutia, T.R. & Hartana, G. (1988). *Laporan Penelitian Standarisasi Tes Kreativitas Figural. Laporan penelitian*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Munandar, S. C. U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ngalimun; Fadillah, H., & Ariani, A. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nirwana. (2013). *Konsep Diri, Pola Asuh Orang Tua Demokratis Dan Kepercayaan Diri Siswa*. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia* 2 (2), 153-16, Mei
- Papalia, D.E, Olds, S.W & Feldman, R.D. (2009). *Perkembangan Manusia Buku 1*. (Penerjemah Marswendy). Edisi 10. Jakarta : Penerbit Salemba Humanika
- Putra, P.C. & Pratitis N, T. (2014). Hubungan antara Keterbukaan Terhadap Pengalaman Dan Efikasi Diri Dengan Kreativitas. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia* 3 (03), 195 – 204, September
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, J.W. (2005). *Psychology: Essentials. Updated nd Ed*. New York: McGraw-Hill
- Sugiyono. (2008). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Tempo.co. (2016). Industri kreatif Sumbang Rp 642 Triliun dari Total PDB RI. Retrieved on Oct 16, 2016 from: <https://m.tempo.co/read/news/2016/03/02/090750007/industri-kreatif-sumbang-rp-642-triliun-dari-total-pdb-ri>.