

HUBUNGAN ANTARA METAKOGNISI DAN MOTIVASI BERPRESTASI DENGAN KREATIVITAS

Kuntjojo

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Andik Matulesy

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstract, *The research was conducted to find out the relationship between the metacognition and the achievement motivation and the creativity. The subject of the research was the first semester students of Counseling Department academic year 2011/2012 Nusantara PGRI University Kediri. The instrument used was the creativity scale, the metacognition scale, and the achievement motivation scale. The result of the research showed that metacognition and achievement motivation was significantly associated with the creativity shown by the calculated F value 63,084 and the significance of 0,000 ($<0,05$). The result of determination is 0,508. It means that 50,8 % independent variables (metacognition and achievement motivation) gave contribution to dependent variable (creativity). The result of partial correlation analysis showed that there is a very significant relationship between metacognition and creativity. There is a very significant positive relationship between achievement motivation and creativity.*

Keywords : creativity, metacognition, and achievement motivation

Intisari, Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan metakognisi dan motivasi berprestasi dengan kreativitas mahasiswa. Subjek penelitian adalah 125 mahasiswa Semester I 2011/2012 Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri. Instrumen yang dipergunakan adalah skala kreativitas, skala metakognisi, dan skala motivasi berprestasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metakognisi dan motivasi berprestasi secara bersama-sama berhubungan positif sangat signifikan dengan kreativitas yang ditunjukkan dengan nilai F hitung sebesar 63,084 dan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa koefisien determinasi sebesar 0,508. Artinya prosentase sumbangan pengaruh variabel bebas (metakognisi dan motivasi berprestasi) secara bersama terhadap variabel kreativitas sebesar 50,8 %. Hasil analisis korelasi secara parsial menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara metakognisi dengan kreativitas, ada hubungan positif yang sangat signifikan antara motivasi berprestasi dengan kreativitas.

Kata kunci: kreativitas, metakognisi, motivasi berprestasi, mahasiswa

Perkembangan seni, ilmu, dan teknologi saat ini luar biasa pesat. Berbagai karya seni, apakah seni rupa, seni suara, musik, tari, dan seterusnya dihasilkan dan sebagian telah dinyatakan sebagai karya monumental. Dalam bidang ilmu telah dikembangkan berbagai ilmu dasar dan juga ilmu terapan yang memberikan kontribusi besar bagi kehidupan. Dalam bidang teknologi komunikasi dan informasi telah dihasilkan berbagai perangkat yang kemudian menjadi bagian dari kebutuhan hidup manusia, misalnya saja komputer, *handphone*, *pc tablet*, *e-mail*, *web browser* seperti google, yahoo, dst.,

situs-situs jejaring sosial semacam *facebook* dan *tweeter*, dan sebagainya. Temuan-temuan berupa karya yang luar biasa tersebut merupakan hasil dari figur-figur yang memiliki kreativitas yang tinggi.

Kreativitas merupakan kemampuan intelektual yang sangat penting karena dengan kreativitasnya manusia mampu memecahkan berbagai masalah dan menciptakan berbagai hal seperti konsep, teori, perangkat teknologi, dan seterusnya, yang sangat diperlukan bagi kehidupan sehingga kreativitas dinyatakan sebagai kunci untuk meraih sukses dalam menghadapi

perubahan yang sangat cepat saat ini. Proses mengambil keputusan, pemecahan masalah, merekrut, mempertahankan dan meningkatkan kemampuan sumber daya manusia adalah contoh-contoh realitas yang membutuhkan solusi kreatif.

Pentingnya fungsi adaptif kreativitas dipertegas pula oleh Munandar (2007) dengan pernyataannya, bahwa hidup dalam suatu masa di mana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif maupun destruktif, suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi dan untuk dapat menghadapi problema-problema yang semakin kompleks. Kreativitas merupakan faktor yang sangat menentukan untuk meraih sukses masa depan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh IBM Global CEO pada tahun 2010 dengan mensurvei 1500 pejabat eksekutif kepala dari 60 negara dan 33 industri di seluruh dunia, bahwa disiplin manajemen, integritas, atau bahkan visi keberhasilan mengarahkan dunia yang semakin kompleks pada peningkatan membutuhkan kreativitas (Naiman, 2010: <http://www.creativityatwork.Com/articles/Content/whatis.htm>).

Belajar untuk menjadi kreatif mirip dengan belajar berolahraga, yaitu membutuhkan adanya potensi, lingkungan yang kondusif, dan latihan terus menerus. Dalam jurnal *Creativity Research Journal*, Fasko (2001) menyatakan bahwa teknik mengajar yang menstimuli baik pemikiran konvergen maupun divergen merupakan proses yang penting untuk merangsang pemikiran kreatif dan lebih menantang untuk peserta didik yang kreatif.

Usaha pengembangan kreativitas peserta didik, termasuk mahasiswa, merupakan kebutuhan mengingat pentingnya peranan kreativitas pada satu sisi belum berkembangnya kreativitas mahasiswa secara optimal. Gejala-gejala yang menunjukkan adanya masalah dalam perkembangan kreativitas diantaranya: mahasiswa merasa keberatan dan cenderung menolak jika diberi tugas yang menantang, ragu-ragu untuk mencoba sesuatu yang baru, mengambil karya orang lain dan diakui sebagai karyanya jika diberi tugas menulis makalah atau

artikel, ketika mengajukan judul skripsi ada kecenderungan mengulang judul-judul yang sudah ada, ketika dalam mengikuti perkuliahan ada materi yang tidak dipahami tidak mau bertanya padahal sudah diberi kesempatan dan dimotivasi untuk bertanya, serta rasa ingin tahu akan sesuatu kurang.

Belum berkembangnya secara optimal kreativitas mahasiswa dapat dikaji berdasarkan beberapa faktor yang mempengaruhinya, diantaranya adalah metakognisi dan motivasi berprestasi. Lemahnya kemampuan kognisi, terutama metakognisi menyebabkan mahasiswa lemah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, memilih dan menerapkan strategi berpikir. Sebagaimana dinyatakan oleh Fasko (2000), bahwa beberapa aspek metakognisi yaitu pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural memberikan pengaruh pada kreativitas. Pengetahuan deklaratif memberikan pengaruh dalam hal informasi-informasi yang faktual untuk berpikir secara kreatif dan pengetahuan prosedural menjadi pedoman untuk strategi berpikir.

Penelitian tentang Kreativitas, metakognisi, dan Motivasi Berprestasi

Ada beberapa penelitian tentang kreativitas diantaranya yang dilakukan oleh DeCharm dan Moeler, Hakim, dan Suharnan. DeCharm dan Moeler serta Hakim pernah meneliti hubungan motivasi berprestasi dengan kreativitas. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa adanya hubungan positif yang signifikan antara motivasi berprestasi dengan kreativitas (Suharnan, 2011). Suharnan pada tahun 1998 melakukan penelitian tentang kreativitas dalam hubungannya dengan motivasi intrinsik-ekstrinsik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi intrinsik berperan penting di dalam proses-proses kreatif (Suharnan, 2011).

Penelitian tentang metakognisi sejauh yang diketahui penulis belum sebanyak penelitian tentang kreativitas dan motivasi berprestasi. Peneliti yang telah melakukan penelitian dengan mengambil metakognisi sebagai variabel bebas antara lain Coutinho (2006 dan 2007), Lee dan Bergin (2009), Rahman dan Masrur (2011).

Coutinho (2006) melakukan penelitian dengan judul *The Relationship between the Need*

for Cognition, Metacognition, and Intellectual Task Performance dengan responden 417 mahasiswa Northern Illinois University. Variabel *need for cognition* diukur menggunakan *the 18-item need for cognition scale*, variabel metakognisi diukur menggunakan *the 34-item trait metacognitive inventory* sedangkan untuk mengukur *variable task performance* dipakai *problem solved GRE analytical items*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi antara *variable need for cognition* dengan *task performance* dan tidak ada korelasi antara *metacognition* dengan *task performance*. Kemudian pada tahun 2007 Coutinho melakukan penelitian lagi tentang metakognisi namun dalam hubungan dengan variabel lainnya, pencapaian tujuan (*achievement goals*) dan keberhasilan akademik (*academic success*). Subjek yang diteliti adalah 179 mahasiswa Midwestern University, Amerika Serikat. Instrumen penelitian yang mereka pakai untuk mengukur variabel *achievement goals* adalah *25-item Goals Inventory* sedangkan untuk mengungkap metakognisi mereka menggunakan *the 52-item Metacognitive Awareness Inventory* dari Schraw dan Dennison. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, terdapat hubungan positif *achievement goals* dengan *metacognition*, kedua, ada hubungan positif *metacognition* dengan *academic success* (Coutinho, 2007).

Lee dan Bergin (2009) melakukan penelitian tentang penggunaan metakognisi oleh anak-anak dalam pemecahan masalah sehari-hari. Subjek yang diteliti adalah murid sekolah dasar kelas V di wilayah Asia Pasifik. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel adalah 25 item yang diseleksi dari *52-item metacognitive awareness inventory* dari Schraw dan Dennison. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan metakognisi dengan pemecahan masalah sehari-hari.

Penelitian lain tentang metakognisi dilakukan oleh Rahman dan Masrur. Mereka telah melakukan survei dengan judul *Is Metacognition a Single Variabel?* Subjek yang mereka teliti 200 pelajar yang berusia 15 – 16 tahun. Instrumen penelitian yang mereka pakai untuk mengukur variabel metakognisi adalah *the 52-item Metacognitive Awareness Inventory* dari Schraw dan Dennison. Hasil penelitian menyatakan bahwa metakognisi bukan merupakan variabel tunggal

melainkan variabel jamak. Mereka selanjutnya merekomendasikan bahwa diperlukan penelitian untuk mengidentifikasi karakteristik metakognisi pada pelajar (Rahman dan Masrur, 2011).

Penelitian tentang motivasi berprestasi sudah banyak dilakukan dan kebanyakan menempatkan variabel ini sebagai variabel tergantung. Ada 3 penelitian tentang motivasi berprestasi yang dipaparkan pada uraian berikut, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Zenzen (2002), Garliah dan Nasution (2005), dan Chaturvedi (2009).

Zenzen pada tahun 2002 melakukan penelitian untuk memperoleh gelar *Master of Science Degree* dengan judul *Achievement Motivation*. Subjek penelitian adalah murid program *Industrial Technology Kellogg Middle School*, Minnesota. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah bahwa tidak ada hubungan motivasi berprestasi dengan performansi siswa (*students performance*) (Zenzen, 2002).

Garliah dan Nasution pada tahun 2005 melakukan penelitian dengan judul *Peran Pola Asuh Orangtua dalam Motivasi Berprestasi dengan subjek 100 mahasiswa Universitas Sumatra Utara*. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa ada perbedaan motivasi berprestasi mahasiswa pada berbagai bentuk pola asuh orang tua (Garliah dan Nasution, 2005).

Chaturvedi pada tahun 2009 melakukan penelitian tentang motivasi berprestasi dalam hubungannya dengan lingkungan sekolah dan pencapaian akademik (*academic achievement*) 300 pelajar di Bhopal, India. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah bahwa ada hubungan lingkungan sekolah dengan motivasi berprestasi dan pencapaian akademik (Chaturvedi, 2009).

Berdasarkan paparan di atas dapat dinyatakan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya sebagaimana dipaparkan di atas. Persamaannya adalah, kreativitas diteliti dalam hubungannya dengan motivasi berprestasi. Adapun perbedaannya adalah dalam penelitian ini kreativitas akan diteliti dalam hubungannya dengan metakognisi dan motivasi berprestasi. Perbedaan juga terjadi dalam hal subjek yang diteliti serta skala untuk mengukur variabel penelitian. Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa

Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri dan skala yang dipergunakan untuk mengukur variabel adalah skala kreativitas yang diadopsi dari skala C.O.R.E., skala metakognisi dan skala motivasi berprestasi yang dikembangkan oleh peneliti.

Penelitian ini diharapkan mendatangkan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu, khususnya psikologi. Melalui penelitian ini diharapkan dapat dihasilkan temuan yang dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian teoritis tentang kreativitas, metakognisi, dan motivasi berprestasi. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang berguna, yang dapat dijadikan acuan bagi upaya pengembangan kreativitas, metakognisi, dan motivasi berprestasi peserta didik, khususnya mahasiswa.

Tinjauan Pustaka

Kreativitas

Menurut Sternberg (2008), kreativitas sebagai proses memproduksi sesuatu yang orisinal dan bernilai. Solso dkk. (2008) mendefinisikan kreativitas sebagai aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya).

Suharnan (2011), setelah mengkaji berbagai pendapat dari para ahli tentang kreativitas selanjutnya menyatakan bahwa kreativitas sering disebut berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir inovatif (*innovative thinking*), jika dikaitkan dengan kemampuan seseorang, kreativitas sebagai daya cipta, dan dalam konteks pemecahan masalah, kreativitas juga dapat disebut sebagai kecerdasan kreatif atau *creative intelligence*. Selanjutnya Suharnan (2011) mengidentifikasi substansi kreativitas, yang disebutnya sebagai bagian pokok dari definisi kreativitas, yaitu: proses berpikir, menemukan, baru atau orisinal, dan berguna atau bernilai. Karakteristik pokok kreativitas, menurut *European University Association* (EUA) (2007), khususnya untuk konteks pendidikan tinggi adalah: *originality, appropriateness, future orientation, problem-solving ability*.

Berkenaan dengan karakteristik pribadi yang kreatif, Ormrod (2009) menyatakan bahwa individu yang kreatif memiliki karakteristik : menafsirkan masalah dan situasi secara fleksibel, memiliki banyak informasi yang relevan dengan suatu tugas, mengombinasikan informasi dan ide-ide yang ada dengan cara-cara yang baru, mengevaluasi pencapaian diri menurut standar yang tinggi, dan memiliki gairah dan karenanya menginvestasikan banyak waktu dan usaha dalam apa saja yang sedang mereka kerjakan.

Setelah melakukan pengkajian pendapat para ahli tentang karakteristik pribadi yang kreatif, Suharnan (2011), menyatakan bahwa secara umum karakteristik penting dari pribadi yang kreatif adalah: kebebasan, imajinasi, kecerdasan (ketajaman pandangan), rasa ingin tahu yang tinggi, mencintai pekerjaan, ketahanan fisik dan mental dalam bekerja, ambisi, dan toleran terhadap resiko (gagal).

Kreativitas seseorang, menurut *Directorate-General for Education and Culture, the European Commission* (2009), dipengaruhi oleh 6 faktor, yaitu: faktor genetik atau faktor bawaan; faktor *personality* (kepribadian) yang meliputi *intelligence, motivation, divergent thinking, cultural* dan *capital*; faktor *Psycho-analysis* (*unconscious* atau faktor ketidak sadaran); konteks di mana seseorang berada yang meliputi : *policies, education/knowledge, cultural/social environment, constraints/references, working environment*, dan *geography/location*; proses manajemen, yang meliputi: *collaboration, system of relationship*, dan *organization*; faktor kognitif, mencakup *process to create thoughts* dan *technical skills*.

Membahas faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas juga dapat didasarkan pada teori investasi (*The investment Theory of Creativity*) yang dikembangkan oleh Sternber dan Lubart. *According to the investment theory, creativity requires a confluence of six distinct but interrelated resources: intellectual abilities, knowledge, styles of thinking, personality, motivation, and environment* (Sternberg, 2006).

Keberhasilan proses-proses kreatif, menurut Suharnan (2011) tidak akan terlepas dari keterlibatan kemampuan kognitif, yang sering disebut sebagai kemampuan berpikir atau

intelektual. Pengaruh kemampuan kognitif terhadap kreativitas juga dipertegas oleh Reed (2009) bahwa kreativitas membutuhkan kemampuan kognitif, seperti kontrol yang efektif dari memori kerja, perhatian berkelanjutan, fleksibilitas kognitif, dan penilaian kesesuaian yang biasanya berasal dari korteks prefrontal.

Kreativitas seseorang, menurut *Directorate-General for Education and Culture, the European Commission*, sebagaimana divisualisasikan dalam bentuk bagan di atas dipengaruhi pula oleh motivasi. Membahas hubungan motivasi dengan kreativitas, Woolfolk (2009) menyatakan bahwa motivasi, persistensi, dan dukungan sosial juga berperan penting dalam proses kreatif. Motivasi berprestasi yang merupakan salah satu jenis motivasi, menurut hasil penelitian DeCharms dan Muller serta hasil penelitian Hakim (Suharnan, 2011), berkorelasi positif secara signifikan dengan kreativitas. Hubungan motivasi dengan kreativitas juga sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Sternberg. Menurut Sternberg (2008) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang, diantaranya adalah motivasi yang sangat tinggi untuk menjadi kreatif di bidang tertentu.

Metakognisi

Livingstone (1997) mendefinisikan metakognisi sebagai *thinking about thinking*. Metakognisi, menurut tokoh tersebut adalah kemampuan berpikir di mana yang menjadi objek berpikirnya adalah proses berpikir yang terjadi pada diri sendiri. Sementara itu Margaret W. Matlin (1998) dalam bukunya yang diberi judul *Cognition*, menyatakan : “*Metacognition is our knowledge, awareness, and control of our cognitive process*”. Papaleontiou-Louca (2008), setelah menelaah beberapa definisi metakognisi selanjutnya menyatakan : “*Metacognition refers to all processes about cognition, such as sensing something about one’s own thinking, thinking about one’s thinking and responding to one’s own thinking by monitoring and regulating it*”.

Flavell (dalam Livingstone, 1997) mengemukakan bahwa metakognisi meliputi dua komponen, yaitu pengetahuan metakognisi (*metacognitive knowledge*), dan pengalaman atau regulasi metakognisi (*metacognitive experiences or regulation*). Kedua komponen

metakognisi, yaitu pengetahuan metakognitif dan regulasi metakognitif, masing-masing memiliki sub komponen-sub komponen sebagaimana disebutkan berikut ini (Lee dan Bergin, 2009 dan Woolfolk, 2009).

- 1) Pengetahuan tentang kognisi (*knowledge about cognition*), yang terdiri dari sub kemampuan-sub kemampuan sebagai berikut : a) *declarative knowledge*, b) *procedural knowledge*, dan c) *conditional knowledge*.
- 2) Regulasi tentang kognisi (*regulation about cognition*), yang terdiri dari sub kemampuan-sub kemampuan sebagai berikut: a) *planning* (perencanaan), b) *monitoring* (pemantauan), dan c) *evaluation* (evaluasi).

Declarative knowledge, yaitu pengetahuan tentang diri sendiri sebagai pembelajar serta strategi, keterampilan, dan sumber-sumber belajar yang dibutuhkannya untuk keperluan belajar dan memecahkan masalah. *Procedural knowledge*, yaitu pengetahuan tentang bagaimana menggunakan apa saja yang telah diketahui dalam *declarative knowledge* tersebut dalam aktivitas belajar atau menyelesaikan suatu tugas. *Conditional knowledge*, adalah pengetahuan tentang bilamana menggunakan suatu prosedur, keterampilan, atau strategi dan bilamana hal-hal tersebut tidak digunakan, mengapa suatu prosedur berlangsung dan dalam kondisi yang bagaimana berlangsungnya, dan mengapa suatu prosedur lebih baik dari pada prosedur-prosedur yang lain.

Planning, adalah kemampuan memutuskan seberapa banyak waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas, strategi mana yang akan digunakan, bagaimana memulainya, sumber daya apa yang akan digunakan, urutan apa yang akan diikuti dan apa yang perlu diberi perhatian, dan sebagainya (Woolfolk, 2009). *Monitoring*, merupakan *real – time awareness* tentang bagaimana saya bekerja (Woolfolk, 2009). *Evaluation*, adalah kemampuan membuat judgement tentang proses dan hasil berpikir dan belajar (Woolfolk, 2009).

Metakognisi berperan penting dalam pemecahan masalah. Menurut Gardner dan Karmiloff-Smith, sebagaimana pendapatnya dikutip oleh Lee dan Bergin (2009), metakognisi merupakan dimensi penting dari pemecahan masalah karena kemampuan tersebut mencakup kesadaran akan masalah yang relevan dengan yang dipikirkan, pemantauan terhadap proses kognitif serta penerapan strategi yang tepat.

Motivasi Berprestasi

Konsep tentang motivasi berprestasi menjadi terkenal setelah McClelland mengemukakan hasil pemikirannya tentang kebutuhan untuk berprestasi (*need of achievement*), yang sering disingkat dengan n-Aach. Menurut Klose (2008), motivasi berprestasi, khususnya pada peserta didik, terdiri dari komponen-komponen: *social comparison, ability and effort, reward salience*, dan *task preference*. Dengan perbandingan sosial (*social comparison*), orientasi motivasi yang positif akan diwakili oleh keyakinan bahwa perkembangan pribadi dan penguasaan terhadap suatu tugas atau pekerjaan lebih penting daripada membandingkan kinerja seseorang kepada orang lain. Kemampuan dan usaha (*ability and effort*) berhubungan erat. Prestasi dapat dicapai jika ada usaha untuk mencapainya dan usaha tersebut harus didukung oleh adanya kemampuan. Arti penting suatu hadiah (*reward salience*) adalah orientasi prestasi yang mencerminkan keyakinan siswa tentang penghargaan dari kelas dan sekolahnya.

Komponen-komponen motivasi berprestasi, berdasarkan *A Tripartite Model of Motivation for Achievement* yang dikembangkan oleh Tuckman (1999: <http://dennislearningcenter.osu.edu/all-tour/apa99paper.htm>), terdiri dari tiga variabel generik, yaitu 1) *attitude* (sikap), 2) *drive* (dorongan), dan 3) *strategy* (strategi).

1) *Attitude*

Berdasarkan model tripartite, sikap yang dimaksud dalam hubungannya dengan motivasi berprestasi adalah *self-efficacy*, atau bagaimana keyakinan seseorang akan kemampuannya sendiri. Ada bukti yang cukup

untuk mendukung pendapat bahwa *self-efficacy* berkontribusi pada dicapainya prestasi akademik (Tuckman, 1999: <http://dennislearningcenter.osu.edu/all-tour/apa99paper.htm>).

2) *Drive*

Keyakinan bahwa ada kemampuan untuk melakukan suatu saja masih belum cukup untuk bisa mencapai keberhasilan. Diperlukan energi agar keyakinan tersebut berkembang menjadi suatu tindakan. Dalam konteks inilah *drive* (dorongan) diperlukan. Tanpa dorongan yang kuat seseorang enggan untuk berbuat, takut menghadapi tantangan persaingan, dan mudah putus asa.

3) *Strategy*

Strategi dibutuhkan berkenaan dengan usaha melakukan tindakan yang efektif. Tanpa strategi tidak ada acuan untuk membantu memilih dan membimbing tindakan yang diperlukan. Dengan adanya strategi selain percaya pada kemampuan sendiri, dan memiliki keinginan untuk mencapai hasil tertentu, mampu melaksanakan strategi tertentu dapat mencapai sukses dalam berbagai bidang, misalnya penulis, atlet, musisi, dan seterusnya (Tuckman, 1999: <http://dennislearningcenter.osu.edu/all-tour/apa99-paper.htm>).

Motivasi berprestasi, khususnya pada pelajar atau mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, sebagaimana pernyataan Klose (2008) berikut: “*Several internal and external factors contribute to a student’s motivational in the classroom, these include recognizing the relationship between effort and ability, understanding the classroom reward structures, balancing academic mastery and social competence, and choosing tasks of appropriate difficulty*”

Dasar Teori

Berdasarkan pendapat tentang kreativitas dari beberapa ahli sebagaimana dipaparkan dalam tinjauan pustaka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan sesuatu yang baru dan unik serta berdaya guna. Dan apa yang ditemukan melalui proses kreatif merupakan sesuatu yang memiliki nilai.

Kreativitas seseorang berdasarkan pendapat para ahli dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu: faktor-faktor yang pembawaan; faktor-faktor kepribadian yang di dalamnya terdapat kecerdasan, motivasi, kemampuan berpikir divergen, dan sebagainya; faktor-faktor yang bersumber dari ketidak sadaran; faktor-faktor kontekstual seperti lingkungan sosial, kebijakan suatu lembaga, letak geografis, dan seterusnya; faktor-faktor proses manajemen mencakup kerjasama, sistem hubungan sosial, dan organisasi; faktor-faktor kognitif diantaranya proses untuk menciptakan pikiran-pikiran dan keterampilan teknis.

Bahwa setiap individu memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan. Pengembangan potensi kreatif individu mestinya dilakukan sejak usia dini. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan berdasarkan model C.O.R.E. sebagai kerangka kerja dan sasaran pengembangan, yang meliputi : *Curiosity* (rasa ingin tahu), *Openness to experiences* (terbuka pada pengalaman), *Risk tolerance* (berani menghadapi resiko) dan *Energy* (energi fisik dan mental).

Kreativitas sebagaimana digambarkan dinyatakan oleh para ahli, dipengaruhi oleh faktor kognitif, diantaranya adalah *process to create thoughts*. Keberhasilan proses-proses kreatif, membutuhkan keterlibatan kemampuan kognitif. Kreativitas membutuhkan kemampuan kognitif, seperti kontrol yang efektif dari memori kerja, perhatian berkelanjutan, dan fleksibilitas kognitif. Salah satu kemampuan kognitif yang memberikan kontribusi pada kreativitas adalah metakognisi.

Keberhasilan proses-proses kreatif, menurut para ahli tidak akan terlepas dari keterlibatan kemampuan kognitif, yang sering disebut sebagai kemampuan berpikir atau kemampuan intelektual. Dan salah satu kemampuan kognitif tingkat tinggi yang memberikan kontribusi terhadap lahirnya karya-karya kreatif adalah metakognisi. Metakognisi antara lain terdiri dari pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan deklaratif dapat meningkatkan pemikiran kreatif dengan hanya memberikan informasi faktual. Pengetahuan prosedural menyediakan ketentuan-ketentuan untuk berpikir strategis.

Berdasarkan pendapat para ahli ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang, diantaranya adalah motivasi yang

sangat tinggi untuk menjadi kreatif di bidang tertentu. Orang yang memiliki motivasi berprestasi menurut *A Tripartite Model of Motivation for Achievement*, dapat dikenali dari 3 aspek, yaitu: *attitude* (sikap) yang dioperasionalkan ke dalam konsep *self-efficacy*, *drive* (dorongan) yang dioperasionalkan ke dalam konsep *incentive value*, dan *strategy* (strategi) yang dioperasionalkan ke dalam konsep *self-regulation*.

Individu yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi berdasarkan model di atas ditandai dengan : memiliki pandangan positif tentang tugas yang dihadapi dan keyakinan bahwa dirinya mampu melakukan suatu tugas atau pekerjaan tertentu, memiliki dorongan yang kuat untuk berhasil mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, dan berusaha mencari jalan yang efektif untuk berhasil menyelesaikan tugasnya.

Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan landasan teori selanjutnya dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada hubungan positif metakognisi dan motivasi berprestasi dengan kreativitas.
2. Ada hubungan positif metakognisi dengan kreativitas.
3. Ada hubungan positif motivasi berprestasi dengan kreativitas.

Metode Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester I 2011 / 2012 Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI yang terdiri dari 4 kelas, Kelas A, B, E, dan F yang berjumlah 180 orang. Untuk mahasiswa kelas C dan D yang mahasiswa berjumlah 88 tidak dimasukkan dalam populasi penelitian karena karena dijadikan subjek untuk ujicoba instrumen penelitian. Pemilihan kelas C dan D untuk ujicoba instrumen dilakukan secara acak.

Teknik sampling dilakukan dengan menggunakan formula empiris yang dianjurkan oleh Isaac dan Michael (Sukardi, 2008), jika jumlah populasi 180 sampel minimal 123 orang (68,33 %). Berdasarkan ketentuan tersebut sampel diambil dari setiap sub populasi sebesar 69 %

secara acak dengan cara undian. Dengan demikian teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *proportional random sampling*.

Pengukuran terhadap tiga variabel penelitian dilakukan dengan skala kreativitas, skala metakognisi, dan skala motivasi berprestasi. Pada setiap pernyataan, baik yang *favourable* maupun yang *unfavourable* disertai dengan 4 pilihan jawaban, yaitu: sangat sesuai dengan kenyataan pada diri saya, sesuai dengan kenyataan pada diri saya, tidak sesuai dengan kenyataan pada diri saya, dan sangat tidak sesuai dengan kenyataan pada diri saya dan skor 4, 3, 2, dan 1 untuk pernyataan yang *favourable* serta 1, 2, 3, dan 4 untuk pernyataan yang *unfavourable*.

Sebelum dipergunakan untuk mengukur variabel, masing-masing skala diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas skala dilakukan dengan korelasi teknik *corrected Item – Total Correlation* (Koefisien korelasi item – total), yaitu dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dan skor total dan melakukan koreksi terhadap koefisien korelasi yang overestimasi. Teknik analisis untuk uji validitas dilakukan

dengan program SPSS Versi 19. Sebagai kriteria pemilihan item berdasarkan item total, biasanya digunakan batasan $r_{ix} \geq 0,30$ (Azwar, 2007). Namun untuk uji validitas skala digunakan kriteria 0,75 dengan pertimbangan agar item yang lolos jumlahnya masih mendekati jumlah keseluruhan item yang diujicobakan. Keputusan tersebut didasarkan pada pendapat Azwar apabila jumlah item yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, batas kriteria dapat diturunkan dari 0,30 menjadi 0,25 misalnya, sehingga jumlah item yang diinginkan tercapai (Azwar, 2007).

Butir-butir skala yang dinyatakan valid, selanjutnya diuji reliabilitasnya menggunakan metode *alpha* dari Cronbach yang teknik perhitungannya dilakukan menggunakan program SPSS 19. Untuk mengetahui reliabilitas skala pengukuran reliabel, dasar yang dipergunakan adalah kriteria indeks reliabilitas sebagaimana dipaparkan oleh Arikunto (dalam Agung, 2010) sebagaimana disajikan dalam bentuk tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Indeks Reliabilitas

NO.	INTERVAL	KRITERIA
1.	< 0,200	Sangat rendah
2.	0,200 – 0,399	Rendah
3.	0,400 – 0,599	Cukup
4.	0,600 – 0,799	Tinggi
5.	0,800 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Agung (2010)

Subjek untuk uji validitas instrumen penelitian adalah mahasiswa Semester I 2011/2012 Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri Kelas C dan D yang terpilih secara acak dari 6 kelas yang ada (Kelas A s/d F). Dari mahasiswa kelas C dan D yang masing-masing berjumlah 44 selanjutnya diambil secara acak masing-masing sebesar 50%. Dengan demikian jumlah subjek

yang dijadikan responden untuk keperluan uji validitas berjumlah 44 orang mahasiswa.

Skala yang akan dipakai untuk mengukur variabel kreativitas diadopsi dari skala C.O.R.E. yang dikembangkan oleh Suharnan. Suharnan (2002) mengembangkan alat ukur kreativitas berdasarkan empat karakteristik kepribadian yang dibutuhkan untuk bagi usaha-usaha di bidang kreativitas, yaitu: 1. rasa ingin tahu (C:

curiosity), 2. keterbukaan atas pengalaman dan informasi baru (*O: Openness to experience*), 3. toleransi terhadap resiko (*R: risk tolerance*), dan 4. energi fisik dan psikis (*E: energy*).

Setelah dilakukan uji validitas, dari 45 item skala kreativitas, 13 item dinyatakan gugur karena nilai *corrected item-total correlation* lebih kecil dari 0,75. Item yang gugur sebanyak 13 tersebut mencakup semua indikator dari konsep C.O.R.E. Dengan gugurnya 13 item maka tinggal 32 item untuk skala kreativitas yang nantinya dipergunakan untuk mengukur variabel kreativitas.

Butir-butir skala yang dinyatakan valid, yang berjumlah 32 selanjutnya diuji reliabilitasnya. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Alpha sebesar 0,882. Berdasarkan kriteria indeks reliabilitas, nilai Alpha sebesar 0,882 mengandung arti bahwa reliabilitas skala kreativitas sangat tinggi. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa butir-butir skala kreativitas telah memenuhi syarat sebagai alat ukur yang reliabel.

Berdasarkan komponen pengetahuan metakognisi yang terdiri dari tiga sub-komponen, yaitu: 1) pengetahuan deklaratif, 2) pengetahuan prosedural, dan 3) pengetahuan kondisional serta komponen keterampilan metakognisi yang juga terdiri dari tiga sub-komponen, yaitu: 1) perencanaan, 2) pemantauan, dan 3) evaluasi selanjutnya disusun skala metakognisi dengan menempatkan keenam sub-komponen tersebut sebagai indikator dan dari setiap indikator ada 5 item yang terdiri dari pernyataan yang *vafourable* dan *unvafourable*. Dengan demikian jumlah item ada 30.

Uji validitas skala metakognisi juga dilakukan menggunakan korelasi teknik *corrected Item – Total Correlation* (Koefisien korelasi item – total). Setelah dilakukan uji validitas, dapat diidentifikasi ada 5 item yang harus dikeluarkan (gugur), karena nilai *corrected item-total correlation* lebih kecil dari 0,75. Butir-butir skala yang dinyatakan valid selanjutnya diuji reliabilitasnya. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Alpha sebesar 0,895. Berdasarkan kriteria indeks reliabilitas sebagaimana yang terdapat pada tabel 1, nilai Alpha sebesar 0,895 menunjukkan bahwa reliabilitas skala metakognisi sangat tinggi. Dengan demikian dapat dinyatakan

bahwa butir-butir skala metakognisi telah memenuhi syarat sebagai alat ukur yang reliabel.

Pengembangan skala motivasi berprestasi berdasarkan pada model yang dikembangkan oleh oleh Tuckman (1999), yaitu *A Tripartite Model of Motivation for Achievement* (<http://dennislearningcenter.osu.edu/all-tour/apa99paper.htm>). Menurut *A Tripartite Model of Motivation for Achievement*, motivasi berprestasi mencakup tiga indikator, yaitu : sikap khususnya efikasi diri (*self-efficacy*), dorongan (*drive*), dan strategi. Berdasarkan model tersebut dikembangkan skala yang terdiri dari berjumlah 33 butir pernyataan.

Setelah dilakukan analisis menggunakan teknik *corrected item-total correlation*, dari 33 item pada skala motivasi berprestasi, 6 item dinyatakan gugur karena nilai *corrected item-total correlation* lebih kecil dari 0,75 sebagaimana norma yang juga digunakan untuk uji validitas skala kreativitas. Butir-butir skala yang dinyatakan valid selanjutnya diuji reliabilitasnya. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Alpha sebesar 0,886. Nilai Alpha sebesar 0,886 menunjukkan bahwa reliabilitas skala motivasi berprestasi sangat tinggi. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa butir-butir skala motivasi berprestasi telah memenuhi syarat sebagai alat ukur yang reliabel.

Syarat yang harus dipenuhi untuk menggunakan analisis regresi adalah terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas, dan uji autokorelasi. Uji normalitas dilakukan untuk apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Jika analisis data menggunakan metode parametrik, maka persyaratan normalitas harus terpenuhi, yaitu data berasal dari berdistribusi yang normal (Priyatno, 2009). Pengujian normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov – Smirnov dan teknik perhitungan menggunakan program SPSS Versi 19. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05 (Priyatno, 2009). Dari hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa Signifikansi (sig.) untuk data tentang kreativitas sebesar 0,052 data tentang metakognisi sebesar 0,052 dan untuk data tentang motivasi berprestasi sebesar 0,190. Karena signifikansi dari ketiga jenis data tersebut lebih besar dari 0,05 maka ketiga jenis data

tersebut berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis regresi.

Untuk keperluan uji linearitas digunakan *test for linearity* pada program SPSS dengan taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dinyatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*linearity*) kurang dari 0,05 (Priyatno, 2009). Dari output SPSS 19 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *linearity* sebesar 0,000. Karena nilai *linearity* kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil uji linearitas terhadap variabel metakognisi dan variabel kreativitas serta variabel motivasi berprestasi dan variabel kreativitas dapat syarat linearitas untuk analisis regresi terpenuhi.

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinieritas, yaitu adanya hubungan linear antar variabel independen dalam model regresi. Prasyarat yang harus dipenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya multikolinieritas (Priyatno, 2009). Metode yang dipergunakan untuk menguji multikolinieritas adalah dengan melihat nilai *variance inflation factor* (VIF). Jika nilai VIF lebih besar dari 5, maka ada multikolinieritas antar variabel independen (Priyatno, 2009). Nilai *variance inflation factor* kedua variabel, yaitu metakognisi dan motivasi berprestasi sebesar 1,513. Nilai tersebut lebih kecil dari 5, sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas.

Untuk memenuhi syarat bahwa tidak terdapat autokorelasi dalam model regresi, maka dilakukan uji autokorelasi menggunakan metode Durbin – Watson. Jika nilai Durbin – Watson berada pada rentang $-2 \leq \text{Durbin – Watson} \leq 2$, maka tidak terjadi autokorelasi (Agusyana dan Islandsript, 2011). Hasil perhitungan menggunakan program SPSS 19 menunjukkan nilai Durbin – Watson sebesar 1,999. Nilai Durbin – Watson yang dihasilkan dari model regresi adalah 1,999, yang berarti berada diantara -2 dan $+2$, maka tidak terjadi autokorelasi dalam model regresi.

Data hasil penelitian akan dianalisis dengan analisis regresi. Teknik perhitungan dilakukan dengan program SPSS Versi 19 dengan norma pengujian sebagai berikut. Jika pada tabel ANOVA nilai probabilitas \leq nilai alfa (0,05) maka hipotesis pertama diterima. Sebaliknya, jika pada

tabel ANOVA nilai probabilitas $>$ nilai alfa (0,05) maka hipotesis pertama ditolak. Jika pada tabel korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat nilai probabilitas \leq nilai alfa (0,05) maka hipotesis kedua dan ketiga diterima. Sebaliknya jika pada tabel korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat nilai probabilitas $>$ nilai alfa (0,05) maka hipotesis kedua dan ketiga ditolak.

Hasil Penelitian

Jumlah responden semula 126, namun ada 1 responden yang merespon skala pengukuran variabel secara tidak lengkap dengan demikian jumlah responden untuk penelitian tinggal 125. Dari tabel ringkasan ANOVA atau F test, diperoleh nilai F sebesar dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena probabilitas (0,000) jauh lebih kecil dari 0,05 maka model regresi dapat dipergunakan untuk memprediksi kreativitas atau dengan kata lain metakognisi dan motivasi berprestasi secara bersama-sama berkorelasi dengan kreativitas. Dengan demikian hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan pengaruh variabel metakognisi dan motivasi terhadap kreativitas dapat dilihat dari nilai *R Square*. Nilai *R Square* (R^2) adalah 0,508. Hal tersebut menunjukkan bahwa koefisien determinasi sebesar 0,508. Artinya prosentase sumbangan pengaruh variabel bebas (metakognisi dan motivasi berprestasi) secara bersama terhadap variabel kreativitas sebesar 50,8 % sedangkan sisanya, sebesar 49,2 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

Berdasarkan *output viewer* SPSS yang terjadi dalam bentuk tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi antara variabel metakognisi dengan variabel kreativitas dan variabel motivasi dengan variabel kreativitas ternyata sama yaitu sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai *r* kritis (0,05), artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan antara kedua variabel bebas secara terpisah dengan variabel terikat. Dengan demikian hipotesis kedua dan ketiga, ada hubungan positif metakognisi

dengan kreativitas dan ada hubungan positif motivasi berprestasi dengan kreativitas diterima.

Pembahasan

Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa secara bersama-sama metakognisi dan motivasi berprestasi berhubungan secara positif dengan kreativitas. Hasil penelitian ini sesuai dengan apa yang dinyatakan dalam teori investasi (*The Investment Theory of Creativity* dari Sternberg dan Lubart), bahwa kreativitas membutuhkan 6 sumber penting, diantaranya keterampilan intelektual dan motivasi (Sternberg, 2006). Begitu pula apa yang dinyatakan oleh *Directorate-General for Education and Culture, the European Commission* (2009), bahwa kreativitas dipengaruhi oleh 6 faktor, diantaranya kemampuan kognitif dan motivasi. Bahwa metakognisi dan motivasi berprestasi secara bersama-sama mempengaruhi kreativitas sesuai pula dengan apa yang dinyatakan oleh Suharnan (2011) bahwa sinergi dari beberapa sumber, termasuk metakognisi, sebagai keterampilan intelektual, dan motivasi berprestasi melahirkan kreativitas.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut kreativitas dapat dikembangkan melalui peningkatan metakognisi dan motivasi berprestasi secara bersama. Nilai R^2 sebesar 0,508 memiliki arti bahwa prosentasi sumbangan pengaruh metakognisi dan motivasi berprestasi terhadap kreativitas sebesar 50,8%. Hal demikian berarti ada variabel-variabel lain yang memberikan kontribusi yang hampir sama besarnya (49,2%) untuk pengembangan kreativitas.

Pengujian hipotesis kedua membawa hasil bahwa metakognisi berkorelasi positif secara kuat dengan kreativitas. Fakta ini mendukung pernyataan yang dikemukakan oleh beberapa ahli berikut ini. Suharnan (2011), menyatakan bahwa keberhasilan proses-proses kreatif tidak akan terlepas dari keterlibatan kemampuan kognitif, yang sering disebut sebagai kemampuan berpikir atau intelektual. Menurut Suharnan (2005) kreativitas atau berpikir kreatif adalah proses kognitif untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang berguna. Kreativitas sebagai proses kognitif, kreativitas tidak lepas dari pengaruh kemampuan kognitif terutama metakognisi. Pernyataan ini sejalan dengan apa yang

dikemukakan oleh Solso dkk. (2008), bahwa kreativitas merupakan bentuk aktivitas kognitif, yang tentu saja peranan metakognisi.

Diterimanya hipotesis kedua juga menunjukkan adanya kesesuaian dengan apa yang dinyatakan oleh Fasko (2000) bahwa pengetahuan deklaratif dapat meningkatkan kreativitas dengan menyediakan informasi-informasi yang faktual, dan pengetahuan prosedural mempengaruhi kreativitas dengan menyediakan petunjuk-petunjuk untuk strategi berpikir. Kemampuan metakognisi seseorang dapat mengontrol kemampuan kognitifnya melalui pengetahuan deklaratif, prosedural, dan kondisional dan menerapkannya dengan merencanakan, memantau, dan mengevaluasi aktivitas kognitifnya sehingga mampu menghasilkan kemampuan kognitif yang baik yang pada akhirnya berpengaruh juga pada perilaku kreatifnya.

Hasil pengujian hipotesis ketiga menyatakan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara motivasi berprestasi dengan kreativitas. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh DeCharms dan Moeller serta hasil penelitian Hakim (Suharnan, 2011) bahwa motivasi berprestasi berkorelasi positif secara signifikan dengan kreativitas. Adanya korelasi positif antara motivasi berprestasi dengan kreativitas sejalan pula dengan apa yang dinyatakan oleh Sternberg (2008), bahwa ada beberapa faktor yang berhubungan dengan individu yang kreatif diantaranya adalah motivasi yang tinggi untuk menjadi kreatif di bidang tertentu. Diterimanya hipotesis ketiga juga sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh *Directorate-General for Education and Culture, the European Commission* (2009), bahwa salah satu aspek kepribadian yang mempengaruhi kreativitas adalah motivasi, termasuk di dalamnya motivasi berprestasi. Teori investasi, yang berisi pernyataan bahwa untuk menjadi kreatif, seseorang perlu bertindak dengan mensinergikan 6 sumber yang berbeda tetapi saling terkait dan salah satu sumber adalah motivasi, termasuk motivasi berprestasi (Suharnan, 2011).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut kreativitas dapat dikembangkan melalui peningkatan metakognisi dan motivasi berprestasi secara bersama. Nilai R^2 sebesar 0,508 memiliki arti bahwa prosentasi sumbangan pengaruh

metakognisi dan motivasi berprestasi terhadap kreativitas sebesar 50,8%. Hal demikian berarti ada variabel-variabel lain yang memberikan kontribusi yang hampir sama besarnya (49,2%) untuk pengembangan kreativitas, yaitu: pemberdayaan kecerdasan intelektual, peningkatan kuantitas dan kualitas pengetahuan, pelatihan kemampuan berpikir divergen, pembuatan kebijakan yang memberikan toleransi pada perbedaan pendapat dan temuan-temuan baru, dan penciptaan lingkungan sosial budaya yang kondusif.

Kesimpulan

Kreativitas adalah salah satu kemampuan intelektual manusia yang sangat penting, karena dengan kreativitasnya manusia mampu memecahkan berbagai masalah dan menciptakan berbagai hal seperti konsep, teori, perangkat teknologi, dst. yang sangat diperlukan bagi kehidupan. Substansi kreativitas menurut para ahli adalah proses berpikir, menemukan sesuatu yang baru dan orisinal, serta bermanfaat.

Kreativitas peserta didik harus dikembangkan mengingat besarnya peranan kreativitas dalam kehidupan. Pengembangan kreativitas mengacu pada fakta bahwa kreativitas berhubungan dengan beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Dua faktor internal yang menarik untuk diteliti dalam hubungannya dengan kreativitas adalah metakognisi dan motivasi berprestasi. Bahwa sinergi kedua faktor tersebut dapat mendorong timbulnya tindakan-tindakan kreatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis penelitian pertama diterima, yaitu kreativitas seseorang berhubungan dengan metakognisi dan motivasi berprestasi. Keberhasilan proses-proses kreatif, tidak akan terlepas dari kemampuan mensinergikan berbagai sumber yang saling berhubungan diantaranya kemampuan kognitif, dan salah satu kemampuan kognitif tingkat tinggi yang memberikan kontribusi terhadap lahirnya karya-karya kreatif adalah metakognisi serta motivasi, termasuk di dalamnya motivasi berprestasi. Jika kedua kemampuan tersebut diberdayakan maka memunculkan berbagai tindakan kreatif.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa hipotesis kedua diterima, yang artinya metakognisi berhubungan dengan kreativitas. Keberhasilan proses-proses kreatif, membutuhkan keterlibatan kemampuan kognitif. Salah satu kemampuan kognitif yang memberikan kontribusi pada kreativitas adalah metakognisi. Dengan pengetahuan deklaratif, tersedia berbagai informasi yang dibutuhkan untuk tindakan-tindakan kreatif dan dengan pengetahuan presedural yang dimiliki, seseorang memiliki pedoman tentang langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk bisa bertindak secara kreatif.

Hipotesis ketiga penelitian ini juga diterima. Pendapat bahwa kreativitas seseorang dipengaruhi pula oleh motivasinya untuk berprestasi sesuai dengan hasil penelitian ini. Ada teori yang menyatakan bahwa kreativitas seseorang dipengaruhi oleh motivasi berprestasi yang tinggi untuk menghasilkan sesuatu, yang ditandai dengan adanya keyakinan bahwa dirinya mampu melakukan suatu tugas atau pekerjaan tertentu, adanya dorongan yang kuat untuk berhasil mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, dan adanya usaha mencari jalan yang efektif untuk berhasil menyelesaikan tugasnya.

Saran-saran

Berdasarkan apa yang dipaparkan dalam perumusan masalah dan hasil penelitian, berikut dikemukakan saran bagi beberapa pihak.

1. Bagi para staf dosen khususnya untuk prodi Bimbingan Bimbingan Konseling UNP Kediri
 - a. Hendaknya peran dosen sebagai motivator diintensifkan terutama dalam memotivasi mahasiswa untuk menjadi pribadi-pribadi yang memiliki motivasi untuk berprestasi yang tinggi.
 - b. Hendaknya pembelajaran yang menekankan aktivitas dan kreativitas mahasiswa yang selama ini sudah dilakukan diintensifkan. Model-model pembelajaran konstruktivistik seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran *inquiry and discovery*, dan pembelajaran kooperatif merupakan pilihan yang tepat bagi upaya pengembangan kreativitas mahasiswa.

- c. Hendaknya menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang kondusif bagi pengembangan kreativitas dengan cara mengembangkan toleransi pada perbedaan pendapat, prosedur-prosedur dan produk-produk yang tidak lazim pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas.
2. Bagi institusi, baik di tingkat program studi, fakultas, maupun universitas
- Hendaknya menciptakan situasi yang kompetitif, situasi mahasiswa berlomba untuk menjadi yang terbaik, dengan memberikan insentif berupa beasiswa yang memperoleh prestasi tinggi baik dalam bidang akademik/kurikuler maupun ekstrakurikuler.
 - Pengembangan kreativitas mahasiswa dalam berbagai bidang yang selama ini sudah dilakukan ditingkatkan baik secara kuantitatif maupun kualitatif..

Daftar Pustaka

- Agung, Wahyu. (2010) *Panduan SPSS 17.0 Untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Garailmu.
- Agusyana, Yus dan Islandsript. (2011) *Olah Data Skripsi dan Penelitian dengan SPSS 19*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Azwar, Saifuddin. (2007) *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Chaturvedi, M. (2009) School Environment, Acievement Motivation, and Academic Achievement. *Indian Journal of Social Science Researches*, Vol. 6, No, 2, October 2009, pp. 29 – 37.
- Coutinho, Savia A. (2006) The Relationship between the Need for Cognition, Metacognition, and Intellectual Task Perfomance. *Educational Research and Review Vo. 1 (5) pp. 162- 164, Agustus 2006*.
- _____ (2007) The Relationship between Goals, Metacognition, and Academic Success. *Educate - Vol.7, No.1, 2007, pp. 39-47*
- Directorate-General for Education and Culture. (2009) *The Impact of Culture on Creativity*. Berlin: KEA.
- European University Association. (2007) *Creativity in Higher Education: Report on the UEA Creativity Project 2006 – 2007*. Brussels: EUA.
- Fasko, Daniel Jr. (2000) Education and Creativity. *Creativity Research Journal 2000 – 2001, Vol. 13, Nos. 3 & 4*.
- Garliah, Lili dan Nasution, Fatma Kartika Sari. (2005) Peran Pola Asuh Orangtua dalam Motivasi Berprestasi. *Psikologia, Volume 1, Nomor 1, Juni 2005*.
- Klose, Laurie McGarry. (2008) Understanding and Fostering Achievement Motivation. *Principial Leadership, December 2009, 12*.
- Lee, Chwee Beng dan Bergin, David. (2009) Children’s Use of Metacognition in Solving Everyday Problems: An Initila Study from an Asian Context. *The Australian Educational Researcher, Volume 36, Number 3, December 2006, 89 – 103*.
- Livingstone, Jennifer A. (1997) “Metacognition: An Overview”. Tersedia pada: <http://www.gse.buffalo.edu/fas/shuell/CEP564/Metacog.html>.
- Matlin, Margaret W. (1998) *Cognition*. Orlando: Harcourt Brace & Company.
- Mulbar, Usman. (2008) “Metakognisi Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika”. Tersedia pada: <http://www.usmanmulbar.files.wordpress.com>. Diakses pada 8 Mei 2008.
- Munandar, Utami. (2009) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Naiman, Linda. (2010) What is Creativity. Tersedia pada: <http://www.creativityatwork.com/articlesContent/whatis.htm>. Diakses pada tanggal 1 Agustus 2011.
- Ormrod, Jeane Ellis. (2009) *Psikologi Pendidikan : Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. (Penterjemah: Wahyu Indianti dkk.). Jakarta: Erlangga.
- Papaleontiou-Louca, Eleonora. (2008) *Metacognition and Theory of Mind*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Priyatno, Dwi. (2009) *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.

- Rahman, Fazalur dan Masrur, Rehana. (2011) Is Metacognition a Single Variable? *International Journal of Business and Social Science Volume 2 No. 5 / Special Issue – March 2011*.
- Reed, Stephen K. (2009) *Kognisi: Teori dan Aplikasi*. (Penerjemah: Smita Prathita S.). Jakarta: Salemba Humnika.
- Solso, Robert L. et al. (2008) *Psikologi Kognitif*. (Penerjemah: Mikael Rahardanto dan Kristianto Batuaji). Jakarta: Erlangga.
- Sternberg, Robert J. (2006) The Nature of Creativity. *Creativity Research Journal Vol. 18, No. 1, 87 – 98*.
- _____ (2008) *Psikologi Kognitif* (Penerjemah: Yudi Santoso) Yogyakarta; Pustaka Pelajar.
- Suharnan. (2011) *Kreativitas: Teori dan Pengembangan*. Laras: Surabaya.
- Sukardi. (2008) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tuckman, Bruce W. (1999). “A Tripartite Model of Motivation for Achievement: Attitude, Drive, Strategy”. Paper presented in the Symposium, Motivational Factors Affecting Student Achievement – Current Perspectives. Annual Meeting of the American Psychological Association, Boston. Retrieved February 17, 2005. Tersedia pada: <http://dennislearningcenter.osu.edu/all-tour/apa99paper.htm>. Diakses pada tanggal 1 Agustus 2011.
- Woolfolk, Anita. (2009) *Educational Psychology: Active Learning Edition*. (Penerjemah: Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zenzen, Tohmas G. (2002) *Achievement Motivation*. Tesis (Tidak dipublikasikan).