Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author:	Turnitin Instructor
Assignment title:	Muhamad Salis Yuniardi Artikel 2
Submission title:	Peran Kreativitas dalam Memediasi Hubungan Rasa Ingin T...
File name:	narti_Yuniardi_-_Peran_Kreativitas_dalam_Memedeiasi_Hubu...
File size:	226.55K
Page count:	11
Word count:	5,068
Character count:	30,874
Submission date:	09-Oct-2023 08:57AM (UTC+0700)
Submission ID:	2189682449

Jurnal Psikologi Teori dan Terapan
2021, Vol. 12, No. 1, 81-91. https://doi.org/10.26740/jptt.v12n1.p81-91
p-ISSN: 2087-1708; e-ISSN: 2597-9035

Peran Kreativitas dalam Memediasi Hubungan Rasa Ingin Tahu dengan Motivasi Akademik Pada Mahasiswa Seni

The Role of Creativity in Mediating the Relationship between Curiosity and Academic Motivation in Art Students

Wardah Arum Bayuningrum, Iswinarti, Muhammad Salis Yuniardi

Program Studi Magister Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Abstract: Motivation and curiosity are the important aspects of learning. For art students, curiosity can provide stimulation or encouragement to be more interested in active learning and making works of art. Art students can also be expected to have a high level of creativity in order to maximize their ideas, concepts, and representations of works. Supported by high curiosity and creativity, students' academic motivation can be increased. The purpose of this study was to determine the effect of curiosity on academic motivation mediated by creativity in art students. This study involved 180 art students. The quantitative cross-sectional research was used, and mediated regression analysis method was employed to nalayze the data. The instruments used were the Indonesian adaptation scale of the short version of the AMS (Academic Motivation Scale), the Curiosity and Exploration Inventory-II, and the Kaufman of Creativity Scale (K-DOCS). The results showed that there is a direct effect of curiosity on academic motivation, while creativity indirectly affect the relationship between curiosity and academic motivation. The result of this study indicates that a high curiosity and creativity are expected in art students because these aspects enable them to boost their motivation and create their art works.

Key words: Curiosity, creativity, academic motivation, art students

Abstrak: Motivasi dan rasa ingin tahu adalah aspek penting dalam pembelajaran. Pada mahasiswa seni, rasa ingin tahu dapat memberi rangsangan untuk aktif dalam pembelajaran maupun pembuatan karya seni. Mahasiswa seni diharapkan memiliki kreativitas yang tinggi agar dapat memaksimalkan ide, konsep dan representasi karya. Dengan didukung rasa ingin tahu dan kreativitas yang tinggi, motivasi akademik mahasiswa juga dapat menjadi lebih meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peran rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik yang dimediasi oleh kreativitas pada mahasiswa seni. Penelitian ini melibatkan 180 mahasiswa seni. Pendekatan kuantitatif *cross-sectional* digunakan, dan teknik *mediated regression analysis* dimanfaatkan untuk analisis data. Penelitian ini menggunakan alat ukur skala adaptasi berbahasa Indonesia versi singkat AMS (*Academic Motivation Scale*), *The curiosity and exploration inventory-II*, dan menggunakan *Kaufman of Creativity Scale* (K-DOCS). Hasil penelitian menunjukkan adanya peran langsung rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik, dan kreativitas berperan tidak langsung dalam hubungan antara rasa ingin tahu dengan motivasi akademik. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa mahasiswa seni diharapkan memiliki aspek rasa ingin tahu dan kreativitas yang tinggi agar motivasi belajar mereka meningkat dan dapat mencipatkan karya-karya seni sesuai tugas belajar mereka.

Kata kunci: Rasa ingin tahu, kreativitas, motivasi akademik, mahasiswa seni

Korespondensi tentang artikel ini dapat dialamatkan kepada Wardah Arum Bayuningrum melalui e-mail: wardaharum1903@gmail.com

Copyright 2023 Turnitin. All rights reserved.

Peran Kreativitas dalam Memediasi Hubungan Rasa Ingin Tahu dengan Motivasi Akademik Pada Mahasiswa Seni

by Turnitin Instructor

Submission date: 09-Oct-2023 08:57AM (UTC+0700)
Submission ID: 2189682449
File name: narti_Yuniardi_-_Peran_Kreativitas_dalam_Memedeiasi_Hubungan.pdf (226.55K)
Word count: 5068
Character count: 30874

Jurnal Psikologi Teori dan Terapan
2021, Vol. 12, No. 1, 81-91. https://doi.org/10.26740/jptt.v12n1.p81-91
p-ISSN: 2087-1708; e-ISSN: 2597-9035

Peran Kreativitas dalam Memediasi Hubungan Rasa Ingin Tahu dengan Motivasi Akademik Pada Mahasiswa Seni

The Role of Creativity in Mediating the Relationship between Curiosity and Academic Motivation in Art Students

Wardah Arum Bayuningrum, Iswinarti, Muhammad Salis Yuniardi

Program Studi Magister Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Abstract: Motivation and curiosity are the important aspects of learning. For art students, curiosity can provide stimulation or encouragement to be more interested in active learning and making works of art. Art students can also be expected to have a high level of creativity in order to maximize their ideas, concepts, and representations of works. Supported by high curiosity and creativity, students' academic motivation can be increased. The purpose of this study was to determine the effect of curiosity on academic motivation mediated by creativity in art students. This study involved 180 art students. The quantitative cross-sectional research was used, and mediated regression analysis method was employed to nalayze the data. The instruments used were the Indonesian adaptation scale of the short version of the AMS (Academic Motivation Scale), the Curiosity and Exploration Inventory-II, and the Kaufman of Creativity Scale (K-DOCS). The results showed that there is a direct effect of curiosity on academic motivation, while creativity indirectly affect the relationship between curiosity and academic motivation. The result of this study indicates that a high curiosity and creativity are expected in art students because these aspects enable them to boost their motivation and create their art works.

Key words: Curiosity, creativity, academic motivation, art students

Abstrak: Motivasi dan rasa ingin tahu adalah aspek penting dalam pembelajaran. Pada mahasiswa seni, rasa ingin tahu dapat memberi rangsangan untuk aktif dalam pembelajaran maupun pembuatan karya seni. Mahasiswa seni diharapkan memiliki kreativitas yang tinggi agar dapat memaksimalkan ide, konsep dan representasi karya. Dengan didukung rasa ingin tahu dan kreativitas yang tinggi, motivasi akademik mahasiswa juga dapat menjadi lebih meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peran rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik yang dimediasi oleh kreativitas pada mahasiswa seni. Penelitian ini melibatkan 180 mahasiswa seni. Pendekatan kuantitatif *cross-sectional* digunakan, dan teknik *mediated regression analysis* dimanfaatkan untuk analisis data. Penelitian ini menggunakan alat ukur skala adaptasi berbahasa Indonesia versi singkat AMS *(Academic Motivation Scale)*, *The curiosity and exploration inventory-II*, dan menggunakan *Kaufman of Creativity Scale* (K-DOCS). Hasil penelitian menunjukkan adanya peran langsung rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik, dan kreativitas berperan tidak langsung dalam hubungan antara rasa ingin tahu dengan motivasi akademik. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa mahasiswa seni diharapkan memiliki aspek rasa ingin tahu dan kreativitas yang tinggi agar motivasi belajar mereka meningkat dan dapat mencipatkan karya-karya seni sesuai tugas belajar mereka.

Kata kunci: Rasa ingin tahu, kreativitas, motivasi akademik, mahasiswa seni

---

Korespondensi tentang artikel ini dapat dialamatkan kepada Wardah Arum Bayuningrum melalui e-mail: wardaharum1903@gmail.com

Dalam konteks pendidikan, motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi dalam Pendidikan Tinggi (PT), motivasi belajar akan menentukan apakah mahasiswa dapat mengikuti pola belajar yang pada umumnya lebih mengandalkan kemandirian atau justru banyak melalaikan tugas belajarnya (Reza, 2015) Karena itu, motivasi beajar mahasiswa menjadi penentu prestasi akademik mereka dan berpengaruh pada bagaimana mereka belajar dan merespon kegiatan pembelajaran. Penelitian telah menunjukkan bahwa salah satu faktor internal yang mempengaruhi kinerja akademik adalah adanya motivasi belajar (Taskesen, 2019; Tohidi & Jabbari, 2012; van etten et al., 2008; Vallerand, 1992).

Aspek motivasi dalam proses akademik dapat membimbing siswa untuk berkembang ke arah tujuan tertentu, meningkatkan proses kognitif, dan menentukan dampaknya pada masa depan (Tohidi & Jabbari, 2012). Sama halnya dengan bidang lainnya, motivasi berperan penting juga dalam bidang seni, sebab motivasi dapat muncul menjadi sebuah rasa kepercayaan diri. Kepercayaan diri pada mahasiswa juga tentu diperlukan untuk keterampilan interpretasi dan pengembangan hasil karya. Motivasi belajar pada mahasiswa bidang seni dapat mendorong mereka untuk menemukan peluang baru untuk mengekspresikan dirinya dalam sebuah karya seni. Upaya untuk memahami peran motivasi dalam aktivitas pendidikan seni formal lebih jarang ditemukan dalam literatur penelitian (Taskesen, 2019; Stanko-Kaczmarek, 2012; Rostan, 2010).

Karakteristik dari mahasiswa yang termotivasi dalam proses pembelajaran seni antara lain memiliki ketertarikan, memberi perhatikan, dan menghabiskan waktu pada suatu kegiatan belajar (Taskesen, 2019). Selain itu, mahasiswa yang termotivasi akan memiliki konsentrasi tinggi, berupaya menghadapi kesulitan yang ditemui, memecahkan masalah, berusaha menyimpulkan dan tidak sekedar meniru atau menyalin karya orang lain, menghasilkan karya asli sendiri, dan menggunakan kekayaan imajinasi dalam karyanya (Taskesen, 2019; Stanko-Kaczmarek, 2012; Rostan, 2010).

Keberhasilan mahasiswa dalam memperoleh hasil akademik yang baik dapat dipengaruhi oleh beberapa hal selain motivasi yang ada pada diri mahasiswa, antara lain, nilai bagus,tujuan lainnya dalam kuliah, usaha mahasiswa, karakteristik pribadi, pengajar, teman dan teman sekelas yang memotivasi, keluarga, tugas, sebuah imbalan dan umpan balik yang didapat, lingkungan sosial umum dan juga lingkungan fisik (van Etten, 2008). Lebih lanjut lagi, Binson (2014) menyatakan bahwa motivasi akan muncul apabila rasa ingin tahu dalam diri mahasiswa daat ditingkatkan.

Salah satu faktor penting yang terkait dengan motivasi belajar atau akademik adalah rasa ingin tahu (*curiousity*) yang besar. Rasa ingin tahu dapat memberikan rangsangan atau dorongan yang membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan partisipatif dalam kegiatan belajar yang dapat memuaskan rasa ingin tahu (Mardhiyana & Sejati, 2016). Kepuasan atas rasa ingin tahu ini dapat berupa diperolehnya pengetahuan dan wawasan atau keterampilan baru. Karena itu, jika rasa ingin tahu dipupuk dan dikembangkan secara optimal, makka siswa akan cenderung menjadi lebih kritis, aktif mengutarakan pendapat, belajar dari banyak sumber yang dapat dipercaya, dan mencoba menemukan banyak hal baru untuk diri mereka sendiri (Ameliah & Munawaroh, 2016).

Karena itu, rasa ingin tahu mendorong siswa untuk menunjukkan prestasi belajar yang lebih tinggi (Hon-keung et al., 2012). Sebaliknya, individu akan cenderung berperilaku pasif dan enggan untuk mengungkapkan pendapatnya, apabila rasa ingin tahu yang dimilikinya rendah. Rasa ingin tahu merupakan pendorong dalam upaya memperoleh informasi baru dan dapat menentukan perkembangan kognitif karena rasa ingin tahu dapat membangun koneksi baru antara ide, konsep, dan representasi (Hardy et al., 2017).

Rasa ingin tahu adalah faktor yang telah lama dikaitkan dengan imajinasi dan kreativitas pada para seniman, penemu, filsuf, dan ilmuwan dunia (Merck, 2016). Rasa ingin tahu penting untuk inovasi dalam segala bidang, terutama dalam kaitannya dengan kreativitas dan dalam perannya sebagai motivator intrinsik untuk mempertahankan minat di bidang tertentu yang ditekuni (Rowson, 2012). Jika rasa ingin tahu mendorong pencarian pengetahuan dan pengalaman baru, maka kreativitas adalah yang memungkinkan dilakukannya transformasi pengetahuan, ide, atau objek yang ada menjadi sesuatu yang baru (Gross et al., 2020). Jadi, rasa ingin tahu adalah faktor yang diperlukan untuk munculnya kreativitas, karena rasa ingin tahu dapat memfasilitasi keinginan untuk terlibat dalam perilaku kreatif dan mempengaruhi proses kreatif (Gross et al., 2020; Hardy et al., 2017). Rasa ingin tahu dianggap sebagai salah satu syarat untuk menjadi kreatif karena orang kreatif sudah pasti akan selalu ingin tahu (Pusca & Northwood, 2013). Rasa ingin tahu yang kuat berperan penting dalam beberapa langkah awal dalam proses kreatif, terutama untuk menemukan masalah yang akan dipecahkan (Starko, 2010).

Kreativitas dapat didefinisikan secara umum sebagai kemampuan dan proses berpikir yang menghasilkan produk baru, original dan bermakna (Runco & Jaeger, 2012; Simonton, 2000; Sriraman, 2009). Kreativitas terbukti berperan dalam pencapaian prestasi belajar siswa (Komarudin, 2018). Khusus dalam pembelajaran seni, kreativitas diperlukan mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan yang baru, pemahaman karya, dan penguasaan karya seni itu sendiri (Wicaksono, 2009). Selain itu, salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah kreativitas. Mahasiswa yang kreatif akan mampu menciptakan situasi pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif (Erikasari, 2019).

Kreativitas adalah kemampuan yang dapat meningkatkan motivasi akademik. Stanko-Kaczmarek (2012) menyatakan bahwa kreativitas dan motivasi adalah dua faktor yang dapat mendorong individu kepada sebuah transformasi yang positif. Kreativitas dan motivasi adalah sifat yang relatif bertahan dan stabil. Studi kasus pada para jenius kreatif menemukan bahwa mereka cenderung menunjukkan motivasi dan kreativitas intrinsik tingkat tinggi sepanjang waktu dan juga dalam berbagai situasi (Hennessey, 2018).

Salah satu alasan pentingnya menganalisis motivasi akademik adalah karena terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran di lingkup pendidikan (Neel, 2012). Penelitian secara konsisten menemukan bahwa individu yang termotivasi secara akademis cenderung menganggap pembelajaran sebagai sesuatu yang berharga, suka belajar, dan dapat menikmati kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran. Motivasi akademik yang positif tidak hanya membantu individu untuk melihat pembelajaran yang bermanfaat dan penting dalam semua aspek kehidupan baik akademik, pekerjaan, maupun sosial dan masyarakat (Reza, 2015).

Hal ini didukung dengan data laporan kinerja dari Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta pada tahun 2019 yang mencantumkan bahwa mahasiswa seni memiliki capaian prestasi di tingkat internasional sebanyak 7 mahasiswa dan 23 mahasiswa memiliki prestasi di tingkat nasional. Lebih lanjut lagi, mahasiswa seni yang memiliki pekerjaan setelah lulus sebanyak 50% (ISI, 2019). Hal ini dikarenakan setiap mahasiswa ISI Yogyakarta telah dipersiapkan untuk menjadi seniman atau wirausahawan yang kreatif, mandiri, profesional, dan memiliki kompetensi serta daya saing tinggi. Sementara itu, lama studi pada mahasiswa seni di Institut Seni Indonesia Surakarta (ISI Surakarta) rata-rata 4 tahun 11 bulan dengan rerata IPK 3.36 pada Fakultas Seni Pertunjukan. Berdasar pada hasil survei Univeritas Negeri Yogyakarta (UNY) tahun 2013, diketahui IPK paling rendah adalah 2.91 dan paling tinggi mencapai 3.60, dengan masa studi 4 tahun dan paling

lama 6 tahun (Mustikasari, 2013)

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji variabel motivasi akademik, rasa ingin tahu dan juga kreativitas. Dua penelitian sebelumnya, pada sampel dari Polandia dan dari Meksiko, menemukan bahwa variabel rasa ingin tahu terbukti signifikan sebagai prediktor kreativitas (Puente-Díaz & Cavazos-Arroyo, 2017). Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena melibatkan variabel pendukung lain seperti *grit,* dan jenis kelamin dari sampel yang diteliti. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Kisti dan Fardana (2012), bahwa terdapat variabel *self-efficacy* yang mendukung kreativitas sebesar 0.479. Penelitian ini juga menggunakan sampel dengan kriteria khusus, yaitu mahasiswa bidang seni, yang masih sedikit dikaji dalam penelitian sebelumnya terkait rasa ingin tahu dan kreativitas.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah rasa ingin tahu berperan terhadap motivasi belajar pada mahasiswa seni dengan menggunakan kreativitas sebagai variabel mediasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat berupa wawasan baru terutama di bidang psikologi perkembangan dan pendidikan terkait topik rasa ingin tahu dan kaitannya dengan motivasi akademik dan kreativitas pada mahasiswa bidang seni. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam di masa mendatang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menggunakan data berupa angka dan selanjutnya dapat diolah dengan metode statistika (Azwar, 2010). Desain yang digunakan adalah *quantitative cross-sectional research,* dimana peneliti mengobservasi suatu fenomena pada satu titik waktu tertentu dan desain penelitian ini mampu untuk menjelaskan hubungan satu variabel dengan variabel lainnya pada subjek penelitian yang diteliti (Nurdini, 2006). Diharapkan dengan menggunakan model pendekatan ini, peneliti dapat mengetahui hubungan antar variabel yang digunakan yaitu variabel rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik yang dimediasi oleh kreativitas

Sampel

Jumlah subjek yang terlibat adalah 180 mahasiswa seni yang terdiri dari 63 laki-laki (35%) dan 117 perempuan (65%). Subjek yang digunakan adalah mahasiswa aktif yang sedang menempuh kuliah Strata 1 sebanyak 156 orang (86,7%) dan Strata 2 sebanyak 24 (13,3%) orang pada jurusan seni, baik jurusan seni murni maupun pendidikan seni di beberapa kampus di Indonesia. Sedangkan berdasarkan kategori usia, subjek yang berusia sekitar18 – 20 tahun sebanyak 73 orang (40,6%), 21 – 23 tahun sebanyak 66 orang (36,7%), 24-25 tahun sebanyak 32 orang (17,8%) dan lebih dari 25 tahun sebanyak 9 orang (5,0%).

Metode rekrutmen yang digunakan pada penelitian ini adalah menyebarkan kuesioner *online*. Sasaran awal untuk penyebaran kuesioner adalah pada jaringan yang dimiliki peneliti yang kemudian disebar kembali dengan jangkauan mereka. Karena itu teknik samplingnya berciri *snowball*. Namun, mengingat persebaran kuesioner *online* tidak bisa dikendalikan, maka teknik sampling yang digunakan penelitian ini juga berciri *accidental* atau *convenient* karena siapapun yang menerima *link* kuesioner dan sesuai karakteristik subjek, dapat mengisinyanya jika tertarik. Peneliti juga menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa seni yang aktif menggunakan sosial media.

Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan tiga alat ukur atau instrumen. *Pertama,* variabel rasa ingin tahu diukur mengunakan skala *The curiosity and exploration inventory-II* yang telah dikembangkan oleh Kashdan (2009). Skala ini memiliki 10 aitem yang

mencangkup beberapa dimensi dari rasa ingin tahu, yaitu *stretching* dan *embracing*. Contoh aitem pada skala ini adalah "Saya secara aktif akan mencari informasi sebanyak-banyaknya pada situasi yang baru". Nilai *Cronbach Alpha* pada instrumen ini menunjukkan nilai 0.847 yang berarti instrumen dikatakan memiliki reliabilitas yang kuat.

Kedua, variabel kreativitas diukur menggunakan *Kaufman of Creativity Scale (K-DOCS)* (Kaufman, 2012), dan telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Susanto et al., (2018). Skala ini memiliki 50 aitem dan memiliki 5 faktor, yaitu: *elf/everyday creativity; scholar creativity, performance creativity; mechanical/ scientific creativity,* dan *artistic creativity*. Contoh aitem skala ini adalah "Bermain musik di depan umum". Instrumen pada variabel ini menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* 0.917 sehingga instrumen memiliki reliablitias yang sangat kuat.

Ketiga, motivasi akademik diukur menggunakan *Academic Motivation Scale* (AMS) yang dikembangkan oleh Vallerand (1992), dan diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia versi singkat oleh Natalya (2018). Skala ini memiliki 15 aitem yang terdiri dari 3 aspek yaitu: motivasi ekstrinsik, motivasi instrinsik, dan amotivasi. Contoh aitem pada skala ini adalah "Saya merasa kuliah ini berguna untuk karir yang saya inginkan". Instrumen pada variabel ini memiliki nilai *alpha cronbach* 0.807 dan memiliki reliabilitas yang kuat.

Ketiga skala penelitian ini menggunakan format likert yang pilihan responnya dimulai dari nilai 1 (sangat tidak sesuai) sampai dengan 5 (sangat sesuai).

Analisis data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *mediated regression analysis* dengan model Hayes dan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic* versi 25. Dapat dapat diketahui adanya pengaruh langsung pada variabel bebas (rasa ingin tahu) terhadap variabel terikat (motivasi akademik) dan juga untuk mengetahui peran variabel mediasi (kreativitas) pada mahasiswa seni (Hayes & Ph, 2018).

Hasil

Penelitian ini menguji hasil uji statistik yang berupa nilai *mean,* standar deviasi dan juga interkorelasi pada masing-masing variabel yang digunakan. Variabel motivasi akademik memiliki nilai rata-rata (M= 60.33, SD= 6.996), variabel rasa ingin tahu memiliki nilai rata-rata (M= 36.48, SD= 6.471), dan variabel kreativitas memiliki nilai rata-rata (M= 173.34, SD= 23.8). Hasil interkorelasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antar variabel (**Tabel 1**).

Berdasar hasil analisis seperti terlihat di **Tabel 2,** dapat diketahui bahwa rasa ingin tahu memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi akademik (**Hipotesis 1**). Hasil analisis data menghasilkan nilai koefisien sebesar (β= 0.217; p=0.00), yang berarti sifat rasa ingin tahu pada mahasiswa seni memiliki pengaruh langsung terhadap motivasi akademik mereka. Semakin tinggi rasa ingin tahunya

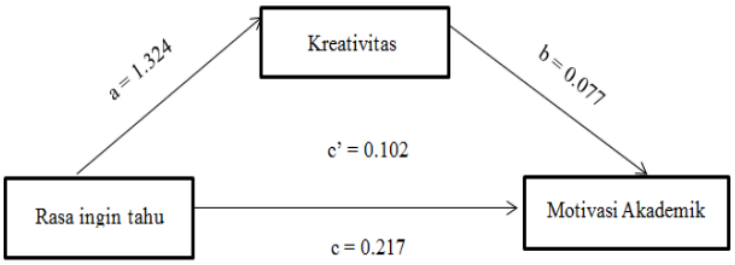
Tabel 1. *Mean*, standar deviasi, dan hubungan antar variabel

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	1	2	3
Motivasi akademik	180	60,33	6,996	1	,295**	,333**
Rasa ingin tahu	180	36,48	6,471		1	,360**
Kreativitas	180	173,34	23,800			1
Valid N (listwise)	180					

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

Tabel 2. Pengaruh Antar Variabel

Pengaruh	β	t	Sig.
Rasa ingin tahu terhadap kreativitas	1.324	5.147	0.000
Kreativitas terhadap motivasi akademik	0.077	3.508	0.001
Rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik	0.217	2.697	0.008
Rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik dimediasi kreativitas	0.102	-	0.000



Gambar 1. Rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik yang dimediasi kreativitas

maka akan semakin tinggi pula motivasi akademik mereka.

Variabel rasa ingin tahu juga memiliki peran positif yang signifikan terhadap *creativity* dengan nilai koefisian sebesar (β=1.324; p=0.00). Artinya, rasa ingin tahu mahasiswa bidang seni dapat mempengaruhi kreativitas mereka dalam berkarya. Selain itu, kreativitas dan motivasi akademik juga menunjukkan pengaruh positif yang signifikan, hasil menunjukkan nilai koefisien sebesar (β=0.077; p=0.00). Hal ini berarti tingkat kreativitas mahasiswa bidang seni dapat mempengaruhi motivasi akademik mereka.

Lebih lanjut lagi, variabel kreativitas dapat memediasi antara variabel rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik. Hasil analisis yang diperoleh menunjukkan nilai koefiensi mediasi sebesar β=0.102 pada p=0.00. Hasil ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu dan motivasi akademik mahasiswa bidang seni dapat dimediasi oleh kreativitas. Hasil pengujian analisis regresi antara rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik yang dimediasi oleh kreativitas dapat dilihat pada **Gambar 1**.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, rasa ingin tahu mahasiswa bidang seni dapat mempengaruhi motivasi akademik mereka yang dimediasi oleh kreativitas. Hail penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa adanya kreativitas yang tinggi disertai dengan rasa ingin tahu yang juga besar, akan meningkatkan motivasi akademik mahasiswa (Kisti & Fardana, 2012). Temuan ini selaras dengan dengan penelitian Rinkevich (2014) yang menjelaskan bahwa aspek rasa ingin tahu dan kreativitas memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi akademik pada pelajar.

Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Rojas (2015) yang menemukan bahwa kreativitas memiliki korelasi yang positif dengan motivasi akademik. Begitu juga hasil penelitian Hon-keung et al. (2012) yang mendapatkan temuan bahwa semakin tinggi level rasa ingin tahu dan kreativitas, maka akan semakin tinggi pula motivasi akademik pada siswa. Penelitian yang lain juga menunjukkan

bahwa dengan adanya motivasi intrinsik dari siswa, yang berupaya untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, maka hasilnya juga menunjukkan tingkat kreativitas mereka menjadi lebih tinggi (de Jesus et al., 2013).

Lebih lanjut lagi, penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif yang signifikan antara rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik pada mahasiswa seni yang dimediasi oleh kreativitas. Rasa ingin tahu juga memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap motivasi akademik. Secara khusus, rasa ingin tahu dapat menjadi kunci utama dalam merangsang pembelajaran dan, secara bersamaan, meningkatkan efektivitas dan kualitas dalam pengambilan keputusan, terutama ketika emosi juga ikut terlibat dalam pengambilan keputusan tersebut (Mardhiyana & Sejati, 2016).

Karena itu, dapat disimpulkan bahwa jika rasa ingin tahu yang ada pada diri mahasiswa seni meningkat maka motivasi akademik juga akan meningkat. Hal ini juga berlaku pada sebaliknya, jika rasa ingin tahu rendah maka dapat menurunkan motivasi akademik mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, bahwa individu akan merasa termotivasi secara akademik jika terdapat rasa ingin tahu yang tinggi dalam diri mereka, sehingga mereka akan berusaha maksimal untuk mendapatkan yang terbaik (Ameliah & Munawaroh, 2016).

Selain dapat mempengaruhi motivasi akademik para mahasiswa, penelitian ini menunjukkan bahwa aspek rasa ingin tahu juga dapat mempengaruhi kreativitas. Rasa ingin tahu merupakan salah satu syarat untuk dapat menjadi kreatif (Pusca & Northwood, 2013). Rasa ingin tahu dan kreativitas adalah juga keterampilan yang berguna baik dalam dunia akademis maupun dunia nyata. Individu dituntut berinovasi dan menemukan solusi yang lebih baik untuk berbagai tuntutan akademik maupun masalah yang dihadapi dalam kehidupan sosial kemasyarakatan (Pusca & Northwood, 2013).

Lebih lanjut, hasil penelitian Hardy (2017) menunjukkan bahwa rasa ingin tahu yang beragam (yaitu, rasa ingin tahu terkait faktor-faktor yang berkepentingan) memiliki pengaruh positif pada kinerja kreatif yang dimediasi oleh perilaku pencarian informasi. Selain itu, sebagian besar model teori kreativitas telah menunjukkan bahwa pengetahuan dan motivasi adalah komponen dari proses kreatif dan dapat berperan dalam meningkatkan kreativitas (Rostan, 2010). Ketika dipadu dengan kreativitas, motivasi dapat memfasilitasi individu untuk dapat mengekspresikan diri, membangun interpretasi pada pengalaman yang bermakna, dan menumbuhkan perspektif dan tujuan sendiri yang memang dibutuhkan dalam bidang seni (Rostan, 2010).

Pada umunya, teori kreativitas saat ini telah memposisikan motivasi ekstrinsik dan intrinsik sebagai faktor pendorong utama yang mempengaruhi proses kreatif, sehingga komitmen mahasiswa seni untuk pengembangan bakat secara tidak langsung juga melibatkan kedua jenis motivasi tersebut (Rostan, 2010). Ada kemungkinan bagi seorang individu untuk percaya bahwa dia pandai dalam bidang seni dan juga percaya bahwa kelas seni di sekolah itu sulit. Namun, jika individu memiliki motivasi yang tinggi, maka ia dapat menikmati tantangan dalam mengatasi kesulitan sehingga akan dapat bertahan dan mencapai kinerja yang tinggi (McPherson, 2010).

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh langsung yang signifikan dari rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik. Semakin positif rasa ingin tahu yang dihasilkan pada mahasiswa seni, maka akan semakin tinggi motivasi yang dihasilkan. Lebih lanjut lagi, pengaruh tidak langsung rasa ingin tahu terhadap motivasi akademik yang dimediasi oleh kreativitas juga menampilkan hasil yang signifikan, sehingga semakin tinggi rasa ingin tahu, maka aspek kreativitas juga akan tinggi, sehingga hal ini berpengaruh pada motivasi akademik mahasiswa seni yang juga akan tinggi.

Simpulan

Berdasar hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat peran rasa ingin tahu yang positif dan signifikan terhadap motivasi akademik pada mahasiswa seni. Kreativitas sebagai variabel mediasi juga berperan positf dan signifikan terhadap motivasi akademik mereka. Secara keseluruhan, variabel kreativitas telah terbukti dapat memediasi peran rasa ingin tahu dalam meningkatkan motivasi akademik pada mahasiswa seni.

Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah agar mahasiswa bidang seni lebih distimulasi rasa ingin tahunya agar dapat menjadi lebih kreatif. Pada mahasiswa bidang seni, rasa ingin tahu yang tinggi akan mendorong mereka untuk dapat menciptakan karya-karya baru yang orisinil yang memang menjadi tuntutan kademik mereka. Para pendidik juga diharapkan dapat menciptakan atmosfer belajar yang memunculkan tendensi untuk mencari suatu ide atau wawasan secara lebih mendalam hingga dapat menjadi landasan munculnya kreativitas mereka.

Pada para peneliti selanjutnya, disarankan untuk dapat memperdalam kajian terhadap topik yang sama pada berbagai bidang peminatan seni. Alasannya adalah, setiap bidang seni akan menuntut jenis tugas belajar yang mungkin berbeda sehingga proses kreatif mahasiswa pada bidang seni yang berbeda dimungkinkan untuk tidak sama. Mendalami proses kreatif mahasiswa seni juga menjadi kajian yang menantang karena wawasan dari kajian pada topik ini akan dapat memberi informasi bagaimana proses pembelajaran yang lebih tepat untuk mereka.

Daftar Pustaka

Ameliah, I. H. & Munawaroh, M. (2016). Pengaruh keingintahuan dan rasa percaya diri siswa terhadap hasil belajar matematika kelas VII MTS Negeri I kota Cirebon. *EduMa, 5*(1), 9–21. https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/598

Binson, B. (2014). Curiosity-Based Learning (CBL) Program. *US-China Education Review, 6*(12), 13-22. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED511167.pdf

de Jesus, S. N., Rus, C. L., Lens, W., & Imaginário, S. (2013). Intrinsic Motivation and Creativity Related to Product: A Meta-analysis of the Studies Published Between 1990–2010. *Creativity Research Journal, 25*(1), 80-84. https://doi.org/10.1080/10400419.2013.752235

Erikasari. (2019). Peranan Motivasi, Kreativitas Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 7*(2). http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/107191

Gross, M. E., Zedelius, C. M., & Schooler, J. W. (2020). Cultivating an understanding of curiosity as a seed for creativity. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, *35*, 77–82. https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2020.07.015

Hardy, J. H., Ness, A. M., & Mecca, J. (2017). Outside the box: Epistemic curiosity as a predictor of creative problem solving and creative performance. *Personality and Individual Differences*, *104*, 230–237.https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.08.004

Hayes, A. F. (2018). *Using SPSS : A Little Syntax Guide*. http://afhayes.com/using-spss-a-little-syntax-guide.html

Hennessey, B. A . (2010). The creativity: Motivation connection. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity* (pp. 342–365). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511763205.022

Hon-keung, Y., Man-shan, K., & Lai-fong, C. A. (2012). The impact of curiosity and external regulation on intrinsic motivation: An empirical study in Hong kong education. *Journal of Psychology Research*, *2*. https://doi.org/10.1108/17585521011059893

Kashdan, T. B., Gallagher, M. W., Silvia, P. J., Winterstein, B. P., Breen, W. E., Terhar, D., & Steger, M. F. (2009). The curiosity and exploration inventory-II: Development, factor structure, and psychometrics. *Journal of Research in Personality*, *43*(6), 987–998. https://doi.org/10.1016/j.jrp.2009.04.011

Kaufman, J. C. (2012). Counting the muses: Development of the kaufman domains of creativity scale (K-DOCS). *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, *6*(4), 298–308.https://doi.org/10.1037/a0029751

Kisti, H. H., & Fardana, N. A. (2012). Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kreativitas Pada Siswa SMK. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, *1*(2), 52–58. http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/jpkk616883269afull.pdf

Komarudin, D. (2018). Hubungan Antara Kreativitas Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Psympathic Jurnal Ilmiah Psikologi*, *4*(1), 278–288. https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.2196

Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 672–688. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21686

McPherson, G. E., & O'Neill, S. A. (2010). Students' motivation to study music as compared to other school subjects: A comparison of eight countries. *Research Studies in Music Education*, *32*(2), 101–137. https://doi.org/10.1177/1321103X10384202

Merck. (2016). *Be curious: State of curiosity report 2016*. 1–21. https://www.merckgroup.com/company/curiosity/Curiosity_Full-Report_English.pdf

Mustikasari, R., & Mardapi, D. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Masa Studi Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Seni Tari di Jurusan Pendidikan Seni Tari FBS Universitas Negeri Yogykarta (*Skripsi*). Universitas Negeri Yogykarta, Indonesia. http://repository.stkippgriponorogo.ac.id/53/

Natalya, L. (2018). Validation of Academic Motivation Scale: Short Indonesian Language Version. *ANIMA: Indonesian Psychological Journal*, *34*(1), 43–53. https://doi.org/10.24123/aipj.v34i1.2025

Nurdini, A. (2006). "Cross-Sectional Vs Longitudinal": Pilihan Rancangan Waktu Dalam Penelitian Perumahan Permukiman. *DIMENSI (Jurnal Teknik Arsitektur)*, *34*(1), 52–58. https://dimensi.petra.ac.id/index.php/

ars/article/view/16457

Puente-Díaz, R., & Cavazos-Arroyo, J. (2017). Creative Self-Efficacy: The Influence of Affective States and Social Persuasion as Antecedents and Imagination and Divergent Thinking as Consequences. *Creativity Research Journal*, *29*(3), 304–312. https://doi.org/10.1080/10400419.2017.1360067

Pusca, D., & Northwood, D. O. (2013). Curiosity, Creativity and engineering education. *Global Journal of Engineering Education*, *20*(3), 152–158.http://www.wiete.com.au/journals/GJEE/Publish/vol20no3/01-Pusca-D.pdf

Reza, I. F. (2015). Hubungan Antara Motivasi Akademik Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Humanitas*, *12*(1), 39-44. https://doi.org/10.26555/humanitas.v12i1.3827

Rinkevich, J. L. (2014). The relationship among student creativity, curiosity, and academic intrinsic motivation: A mixed methods phenomenological study of sixth grade students. *Doctoral Dissertations*. *Paper 767*. Indiana University of Pennsylvania. https://www.researchgate.net/file.PostFileLoader.html?id=5931e61496b7e4124e1da8c1&assetKey=AS%3A500929837649920%401496442388231

Rojas, J. P. (2015). The Relationships among Creativity, Grit, Academic Motivation, and Academic Success in College Students. *Theses and Dissertations--Educational, School, and Counseling Psychology*. *39*. https://uknowledge.uky.edu/edp_etds/39

Rostan, S. M. (2010). Studio learning: Motivation, competence, and the development of young art students' talent and creativity. *Creativity Research Journal*, *22*(3), 261–271. https://doi.org/10.1080/10400419.2010.503533

Rowson, J. (2012). *The power of curiosity: How linking inquisitiveness to innovation could help to address our energy challenges*. RSA Social Brain Centre.https://www.thersa.org/globalassets/pdfs/reports/rsa-social-brain-the-power-of-curiosity.pdf

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal, 24*(1), 92-96. http://dx.doi.org/10.1080/10400419.2012.650092

Seel, N. M. (2012). Introduction. In N. M. Seel (ed). *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (pp.1-2) Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6

Simonton, D. K. (2010). Creativity in highly eminent individuals. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity* (pp. 174–188). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511763205.012

Sriraman, B. (2009)The characteristics of mathematical creativity. *ZDM Mathematics Education, 41*(13), 13-27. http://dx.doi.org/10.1007/s11858-008-0114-z

Stanko-Kaczmarek, M. (2012). The Effect of Intrinsic Motivation on the Affect and Evaluation of the Creative Process Among Fine Arts Students. *Creativity Research Journal*, *24*(4), 304–310. https://doi.org/10.1080/10400419.2012.730003

Starko, A. J (2010). *Creativity in the Classroom: Schools of Curious Delight*. Springer. https://golshanlc.com/wp-content/uploads/2019/08/Creativity-in-the-Classroom.pdf

Susanto, E., Novitasari, Y., Ahman, A., Nurhudaya, N., Rakhmat, C., Hidayat, A., & Wibowo, S. B. (2018). Rash Model Analysis of Kaufman Domains of Creativity Scale (K-DOCS) to Indonesian Students. *Journal of Physics: Conference Series*, *1114*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1114/1/012027

Taskesen, S. (2019). Investigating the academic motivations and academic achievements of pre-service visual arts teachers*. *European Journal of Educational Research*, *8*(3), 857–866. https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.3.857

Tohidi, H., & Jabbari, M. M. (2012). The effects of motivation in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *31*(2011), 820–824. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.148

Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, M. R., Briere, N. M., Senecal, C., & Vallieres, E. F. (1992). The academic motivation scale: A measure of intrinsic, extrinsic, and amotivation in education. *Educational and Psychological Measurement*, *52*(4), 1003–1017. https://doi.org/10.1177/0013164492052004025

Van Etten, S., Pressley, M., McInerney, D. M., & Liem, A. D. (2008). College Seniors' Theory of Their Academic Motivation. *Journal of Educational Psychology*, *100*(4), 812–828. https://doi.org/10.1037/0022-0663.100.4.812

Wicaksono. (2009). Kreativitas dalam pembelajaran musik. *Seni Musik Unnes*, *1*, 1–12. https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.42

Zakiah, I. (2017). Mendorong Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Kajian Teks Kurikulum Kimia Sma. *Lantanida Journal*, *2*(2), 137. https://doi.org/10.22373/lj.v2i2.1376

Zaskia Oktaviana Sari, E. (2016). Pentingnya Kreativitas Dan Komunikasi Pada Pendidikan Jasmani Dan Dunia Olahraga. *Jurnal Olahraga Prestasi*, *12*(1), 115868. https://doi.org/10.21831/jorpres.v12i1.9500

Peran Kreativitas dalam Memediasi Hubungan Rasa Ingin Tahu dengan Motivasi Akademik Pada Mahasiswa Seni

ORIGINALITY REPORT

10%	9%	3%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.semanticscholar.org Internet Source	2%
2	fdokumen.id Internet Source	2%
3	docplayer.info Internet Source	1%
4	www.scribd.com Internet Source	1%
5	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	1%
6	core.ac.uk Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Putera Indonesia YPTK Padang Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	1%

9	journal.unj.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		