

HUBUNGAN ANTARA METAKOGNISI DENGAN KREATIVITAS PADA MAHASISWA YANG SEDANG MENGERJAKAN TUGAS AKHIR DI JURUSAN ARSITEKTUR UNIVERSITAS DIPONEGORO

Sri Qomaria Fajriyah, Prasetyo Budi Widodo*

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

ria_fajria@yahoo.com, pb@hotmail.com

Abstrak

Mahasiswa jurusan arsitektur merupakan cikal bakal pendorong perkembangan industri kreatif pada bidang arsitektur. Dalam pengerjaan tugas akhir, mahasiswa arsitektur dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi agar dapat menghasilkan rancangan dan desain yang inovatif. Untuk meningkatkan kreativitas seseorang, dibutuhkan metakognisi yang tinggi agar dapat mengatur dan merencanakan strategi yang akan digunakan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara metakognisi dengan kreativitas pada mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir di Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro. Populasi penelitian adalah 69 mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro yang sedang mengerjakan tugas akhir. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan simple random sampling. Subjek uji coba berjumlah 32 orang dengan jumlah aitem skala metakognisi sebanyak 48 aitem. Subjek penelitian berjumlah 37 orang yang dipilih secara acak. Alat pengumpul data dalam penelitian adalah skala metakognisi (33 aitem valid, $\alpha = 0,911$) dan Tes Kreativitas Figural ($\alpha = 0,989$).

Data yang diperoleh berdasarkan perhitungan statistik non-parametrik dengan menggunakan analisis korelasi Kendall menunjukkan besarnya hubungan antara metakognisi dengan kreativitas melalui $\tau = -0,112$ dengan $p = 0,338$ ($p > 0,05$). Artinya, terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan pada mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir di Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro.

Kata kunci: kreativitas, metakognisi, mahasiswa arsitektur

*penulis penanggung jawab

**RELATIONSHIP BETWEEN METACOGNITION AND CREATIVITY IN
IN STUDENTS WHO ARE WORKING ON THE FINAL PROJECT
AT THE DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
DIPONEGORO UNIVERSITY**

Sri Qomaria Fajriyah, Prasetyo Budi Widodo*

Faculty of Psychology, Diponegoro University

ria_fajria@yahoo.com, pb@hotmail.com

Abstract

Students majoring in architecture is the forerunner of driving the development of creative industries in the field of architecture. In the final project, architecture students are required to have high creativity in order to produce designs and innovative design. To enhance one's creativity, it takes a high metacognition in order to organize and plan a strategy that will be used in completing a given task..

This study aims to determine the relationship between metacognition and creativity in students who are working on the final project at the Department of Architecture, Diponegoro University. The study population was 69 students of Department of Architecture, Faculty of Engineering, Diponegoro Uniersitas who are working on the final project. Sampling was carried out studies using simple random sampling. Subject tests are 32 people with the amount of as much as 48-item scale metacognition item. Subjects numbered 37 people were selected at random.

Data collection tool in the study is metacognition scale (33-item valid, $\alpha = 0.911$) and a figural creativity test ($\alpha = 0.989$). The data obtained by statistical calculation by using the non-parametric Kendall correlation analysis shows the magnitude of the relationship between metacognition and creativity through $\tau = -0.112$ with $p = 0.338$ ($p > 0.05$). That is, there is a negative relationship was not significant in students who are working on the final project at the Department of Architecture, University of Diponegoro.

Keywords: creativity, metacognition, students of architecture departmnet

Beberapa tahun terakhir, industri kreatif berkembang dengan pesat di seluruh dunia. Ekonomi kreatif yang mencakup industri kreatif, di berbagai negara di dunia saat ini diyakini dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian bangsanya secara signifikan. Indonesia pun mulai melihat bahwa berbagai

subsektor dalam industri kreatif berpotensi untuk dikembangkan, karena bangsa Indonesia memiliki sumber daya manusia yang kreatif dan warisan budaya yang kaya.

Salah satu contoh penggunaan kreativitas dalam lingkup akademis perguruan tinggi adalah dalam pengerjaan tugas akhir atau skripsi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, skripsi merupakan karangan ilmiah yang wajib ditulis oleh mahasiswa sebagai bagian dari persyaratan akhir pendidikan akademisnya. Skripsi menuntut mahasiswa untuk melaksanakan proses penelitian (*research learning*) secara benar sesuai dengan kaidah yang berlaku tanpa ada keharusan menemukan dan mengoreksi teori yang telah ada, bahkan replikasi penelitian itu sudah cukup. Pada hakekatnya, skripsi bukanlah sebuah prasyarat yang memiliki beban diluar dari kemampuan rata-rata mahasiswa strata satu, dan yang terpenting adalah mahasiswa bersangkutan mengikuti dan melaksanakan tahapan-tahapan teknis penelitian yang ada (Wiyatmo, dkk, 2010).

Mahasiswa jurusan Teknik Arsitektur dituntut untuk dapat menghasilkan ide yang kreatif. Ketika mengambil mata kuliah tugas akhir sebagai syarat kelulusan, mereka mendapat tuntutan yang lebih besar untuk membuktikan kreativitas lewat hasil rancangan mereka.

Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro menjadikan TA (Tugas Akhir) sebagai salah satu prasyarat bagi mahasiswanya untuk memperoleh gelar sarjana. Dalam mengerjakan tugas akhir, mahasiswa dituntut untuk dapat menghasilkan sebuah karya yang bermanfaat. Untuk dapat menghasilkan rancangan yang bukan hanya indah secara visual namun juga bermanfaat, mahasiswa harus meningkatkan rasa ingin tau, imajinasi, tekun, dan berani mengambil resiko. Maka dari itu, kreativitas menjadi sangat dibutuhkan.

Semiawan (dalam Akbar 2001) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi, baik ciri-ciri aptitude seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran maupun ciri-ciri (non-aptitude), seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-

pengalaman baru. Kreativitas akan menjadi lebih berguna apabila dikelola dan dikembangkan secara benar.

Pada mahasiswa tingkat akhir, kreativitas yang tinggi dapat dilihat dari penemuan hal-hal baru yang dapat dijadikan sebagai ide penelitian, sehingga penelitian-penelitian yang dilakukan tidak monoton dan diulang-ulang. Hal ini tentunya akan dapat memberikan kontribusi yang besar bagi disiplin ilmu yang diambilnya.

Penelitian yang dilakukan Munandar (1999) membuktikan tes kreativitas sebagai dimensi fungsi kognitif yang relatif bersatu yang dapat dibedakan dari tes inteligensi, tetapi berpikir divergen (kreativitas) juga menunjukkan hubungan yang signifikan dengan berpikir konvergen (inteligensi).

Coutinho (2006) melakukan penelitian di Northern Illinois University kepada 417 mahasiswa mengenai hubungan antara kebutuhan akan kognisi, metakognisi, dan *intellectual task performance*. Dari penelitian tersebut, ditemukan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kebutuhan akan kognisi dengan metakognisi namun tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara metakognisi dengan *intellectual task performance* yang dilihat dari skor GRE (*Graduate Record Examinations*). Hal ini bisa jadi disebabkan oleh soal yang terlalu sulit untuk dikerjakan oleh siswa sehingga siswa dengan metakognisi yang baik kemungkinan telah menyadari hal tersebut dan tidak lagi menggunakan metakognisinya untuk memecahkan masalah.

Gardner dan Karmiloff-Smith (dalam Lee, 2009), menyatakan bahwa 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.

Dengan metakognisi, seseorang dapat mengatur dan merencanakan strategi macam apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan atau memecahkan masalah. Semakin tinggi kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah, maka semakin tinggi juga kreativitasnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara metakognisi dengan kreativitas pada mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir di Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro yang masih tercatat sebagai mahasiswa aktif dan sedang mengambil mata kuliah Tugas Akhir 123-45 pada periode April – September 2013.

Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan *simple random sampling*. Subjek uji coba berjumlah 32 orang dengan jumlah aitem skala metakognisi sebanyak 48 aitem. Subjek penelitian berjumlah 37 orang yang dipilih secara acak. Alat pengumpul data dalam penelitian adalah skala metakognisi (33 aitem valid, $\alpha = 0,911$) dan Tes Kreativitas Figural ($\alpha = 0,989$).

Tes Kreativitas Figural (TKF) tipe B terdiri atas 65 gambar lingkaran yang mengukur aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi dari kemampuan berpikir kreatif (Munandar, 1999). Skala Metakognisi menggunakan model Likert dengan empat alternatif jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS) berdasarkan enam komponen menurut Schraw (2006), yaitu *declarative knowledge, procedural knowledge, conditional knowledge, planning, monitoring, dan evaluation*.

Data kuantitatif yang diperoleh dari alat ukur dianalisis secara statistik dengan menggunakan program *Statistical Package For Social Science (SPSS) For Windows Release versi 20.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara metakognisi dengan kreativitas pada mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir di Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro. Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penelitian menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini tidak terbukti, artinya tidak ada hubungan positif antara metakognisi

dengan kreativitas pada mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir di Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro.

Nilai signifikansi sebesar 0,338 atau di atas 0,05 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel yaitu metakognisi dengan kreativitas tidak signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Nilai τ yang negatif yaitu -0,112 menunjukkan arah hubungan yang negatif. Winarsunu (2007) menyatakan bahwa hasil uji statistik yang tidak signifikan tidak dapat digunakan sebagai dasar generalisasi pada populasi penelitian. Hasil penelitian hanya berlaku pada sampel penelitian.

Kemampuan metakognisi yang tinggi bisa menjadi salah satu penyebab rendahnya kreativitas pada mahasiswa arsitektur yang menjadi subjek pada penelitian ini. Metakognisi tinggi berarti individu memiliki pengetahuan mengenai kemampuan kognitif yang dimilikinya, yang memungkinkan dirinya untuk mengatur aktivitas kognitif dalam pemecahan masalah. Hal ini dapat mengurangi fleksibilitas yang menjadi salah satu aspek dalam kreativitas menjadi berkurang. Hal ini senada dengan pernyataan Flavell (dalam Kauffman, 2009) bahwa ketika menemui masalah, seseorang dengan metakognisi yang tinggi akan mampu memperkirakan keterbatasannya, lalu kemudian mencari bantuan di luar dirinya untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan.

Hubungan yang negatif antara metakognisi dengan kreativitas mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir ini tidak signifikan. Artinya, hubungan yang negatif tersebut tidak selalu berlaku pada tiap subjek. Dari hasil analisis ditemukan bahwa dua dari tiga subjek yang memiliki kreativitas sangat tinggi memiliki metakognisi yang tinggi sedangkan satu subjek memiliki metakognisi yang rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada saat penelitian berlangsung terdapat 15 dari 37 orang mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir di Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro rata-rata memiliki kreativitas yang sangat rendah dengan *mean* empirik sebesar 40,75. Tingkat kreativitas yang sangat rendah menunjukkan bahwa para mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir di Jurusan Arsitektur Universitas Diponegoro kurang mampu untuk

menghasilkan ide atau gagasan yang baru dengan menggunakan informasi, data, atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya agar dapat menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat.

Tingkat kreativitas yang berada dalam kategori sangat rendah dapat dijelaskan oleh beberapa faktor yaitu internal dan eksternal. Kreativitas merupakan ungkapan unik dari keseluruhan kepribadian sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya, dan yang tercermin dalam pikiran, perasaan, sikap, dan perilakunya. Hurlock (2005) mengatakan bahwa terdapat dua faktor penting yang dapat membantu meningkatkan kreativitas, yaitu sikap sosial dan kondisi lingkungan. Lingkungan sekitar individu harus dapat memberikan dorongan dan rangsangan agar dapat membantu individu untuk berkreasi. Kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diberikan supaya potensi kreatif dalam diri individu dapat berkembang secara baik. Adanya suasana bebas dari penilaian pihak luar (Rogers dalam Ghufron, 2010) agar dapat menemukan dirinya sendiri, setiap individu memerlukan suasana bebas dari penilaian dan tidak diukur dengan beberapa standar dari luar. Pada mahasiswa tingkat akhir jurusan Arsitektur, penilaian tentu diberikan berdasarkan standar kompetensi yang telah disusun. Hal ini bisa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas mahasiswanya.

Seorang individu dikatakan kreatif bukan hanya dilihat dari aspek kognitifnya saja tetapi harus dibarengi dengan aspek afektifnya seperti motivasi. Kuwato (dalam Ghufron 2010) menyatakan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah lingkungan. Kreativitas dapat berkembang jika lingkungan memberi motivasi, dukungan dan kebebasan dalam berkreasi. Lingkungan kampus juga mempengaruhi rangsangan kreativitas bagi mahasiswa.

Kondisi lingkungan kampus yang dapat menghambat kreativitas salah satunya adalah sistem pengajaran yang lebih mendukung berpikir secara konvergen daripada divergen. Berpikir secara konvergen adalah pola pikir yang hanya memiliki satu jawaban atau sudut pandang dalam menghadapi permasalahan. Sedangkan berpikir secara divergen adalah berpikir dengan menggunakan berbagai sudut pandang dalam menghadapi persoalan. Hasil

penelitian Wallach dan Kogan (dalam Runco, 2007) menunjukkan bahwa saat individu berada dalam lingkungan dimana mereka diajak untuk belajar dalam suasana yang bebas, menyenangkan, dan tidak terpaku pada nilai, maka mereka dapat bertingkah laku yang orisinal dan kreatif.

Suharman (2000) dalam teorinya, Teori Psiko-Komponensial, mengemukakan bahwa situasi atau proses-proses pokok di dalam kreativitas melibatkan keinginan dan aktivitas pikiran seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berguna. Karena itu, terdapat beberapa komponen baik berasal dari diri individu maupun lingkungannya yang berinteraksi satu sama lain untuk mempengaruhi proses-proses kreatif. Adapun komponen-komponen yang terlibat dalam kreativitas adalah komponen kognitif, motivasional, karakteristik kepribadian, dan lingkungan. Hubungan antar individu dan suasana kehidupan pada umumnya yang bernuansa demokratis dapat dianggap relevan dengan kreativitas, sebab suasana demokratis sangat memungkinkan orang mendiskusikan suatu masalah, memiliki gagasan dan pendapat yang berbeda dengan orang lain pada umumnya melakukan perbuatan-perbuatan yang tidak lazim berdasarkan minat dan keyakinannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan yang negatif dan tidak signifikan antara metakognisi dengan kreativitas pada mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

Dengan kesimpulan seperti di atas, maka peneliti mengemukakan saran bagi peneliti selanjutnya yakni sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang kreativitas disarankan untuk meneliti variabel lain yang diduga turut mempengaruhi kreativitas seperti motivasi, inteligensi, atau kepribadian dan meneliti subjek dengan karakteristik yang berbeda dari penelitian ini.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang metakognisi disarankan untuk menggunakan aspek atau komponen yang tepat sesuai dengan konteks penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R, Hawadi, R.S.D.W & Mardi W. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, S.C.U. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Coutinho, S. A. (2006). The Relationship between the Need for Cognition, Metacognition, and Intellectual Task Performance. *Educational Research and Review* Vol. 1 (5), 162- 164.
- Ghufron, M. N. & Risnawita, Rini. 2010. *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hurlock, E. B. 2005. *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kauffman, J. C. (2009). *Creativity 101*. New York: Springer Publishing Company.
- Lee, C. B., Teo, T. & Bergin, D. (2009). Children's Use of Metacognition in Solving Everyday Problems: An Initial Study from an Asian Context. *The Australian Educational Researcher* Vol. 36, No. 3, 89-104.
- Runco, M. A. 2007. *Creativity*. San Diego: Elsevier Academic Press.
- Suharman. (2000). Teori Psiko-Komponensial Tentang Kreativitas. *Anima*. Vol 15, 166-179.
- Winarsunu, T. 2007. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Wiyatmo, Y. (2010). Efektivitas Bimbingan Tugas Akhir Skripsi (TAS) Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika FMIPA UNY. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*.