

Pengaruh Pengajaran dan Aktifitas dalam Organisasi terhadap Kreativitas Belajar dengan Variabel Mediasi Psikoedukasi Kreativitas

Ahmad Mustofa Jalaluddin Al Mahalli*

^aProgram Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto

*Koresponden penulis: jalal_02@jurnal.stitradenwijaya.ac.id

Abstract

Some learning strategies fail to arouse student creativity in learning. Concerns about accountability narrow flexibility and creativity in teaching. Learning has become the main focus, but does not neglect teaching. Creative children need creative teachers, many activities in campus-level organizations influence and even inhibit their creativity even if they get psychoeducation therapy for creativity. A dilemma is that the most creative child is often punished by parents and teachers who find the behavior difficult to control. Conversely children who fail to manifest curiosity and other creative learning behaviors are stimulated to display these behaviors and are rewarded. The objectives of this study are: 1) Analyzing the effect of teaching on creativity psychoeducation. 2) Analyzing the effect of Activity in organizations on creativity psychoeducation. 3) Analyze teaching on learning creativity. 4) Analyzing the effect of Activity in organizations on learning creativity. 5) Analyzing the effect of psychoeducation of creativity on learning creativity. 6) Analyzing the teaching of learning creativity with the psychoeducation variable of creativity. 7) Analyzing the effect of Activity in organizations on learning creativity with the mediating variable of creativity psychoeducation. This research is descriptive-exploratory-explanatory. The population is semester V students of the academic year 2018/2019 of 38 people. sampling using census techniques. Data collection uses a 5 point Likert Scale questionnaire. Data analysis method uses SmartPLS software v. 3.3.7. From the results of the study it can be concluded as follows: 1) Teaching has a significant effect on the Psychoeducation of creativity 2) Activity in the organization has no effect on the Psychoeducation of creativity 3) Teaching has no effect on learning creativity 4) Activity in the organization has a significant effect on learning Creativity 5) Psychoeducation of creativity has no effect on learning creativity 6) Teaching affects indirectly on learning creativity through creativity psychoeducation 7) Activity in organization indirectly influences learning creativity through creativity psychoeducation.

Keywords: *teaching, Activities in organizations, psychoeducation, creativity, learning*

A. Latar Belakang

Kreativitas adalah sesuatu yang kita miliki sejak lahir (Ideas et al., 2004). Kita semua memulai hidup dengan kemampuan bermain, bereksperimen, dan aktifitas lainnya yang menjadi akar kreativitas (Leong et al., 2012) pada masa berikutnya kreativitas adalah kerja keras, perlu menerapkan disiplin yang sama dalam kehidupan kreatif seperti kita berfikir ingin melakukan sesuatu lalu melakukan hasil pikiran (Keinginan) kita sebagai pekerjaan adalah langkah besar menjadi lebih kreatif. Ini yang menjadi perbedaan antara kreativitas orang dewasa dan permainan anak-anak (Ideas et al., 2004). Citra paling umum dari

orang kreatif adalah individu yang bekerja sendiri, yang menghasilkan produk unik dengan nilai luar biasa (Runco & Pritzker, 2020).

Kreativitas tidak berarti bakat artistik, musik, atau akting, atau sejenisnya. Orang kreatif memang memiliki bakat khusus, tetapi setiap orang memiliki kapasitas untuk menjadi orisinal, imajinatif, dan untuk melakukan sesuatu yang baru, yang menjadi kreatif. Menggunakan hal-hal biasa dengan cara baru adalah contoh kreativitas. Kita dapat menjadi kreatif di banyak bagian kehidupan kitaseperti memperbaiki makanan favorit, mendekorasi kamar, menyatukan pakaian

dengan cara berbeda, menyajikan pemikiran dan ide, menulis esai, puisi, musik, dan sebagainya, menciptakan sesuatu, serta menemukan cara baru melakukan sesuatu. Tidak ada batasan untuk menjadi kreatif, tetapi kita harus memikirkan apa yang kita lakukan dan mencari cara lain untuk melakukannya (Nina W Brown & Brown, 2011).

Pengajaran kreatif adalah ketika kita menarik sisi kreatif otak siswa, dalam tim atau sendiri (Starbuck, 2012), secara klasikal, pengajaran kreatif adalah rangkaian praktik yang menghasilkan setiap orang dalam kelompok siswa yang sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran produktif untuk seluruh pelajaran atau proyek (Downing, 1997). Pengajaran kreatif tidak harus disiapkan berjam-jam, membuat kartu, paket kegiatan, dan sejenisnya. Ini menjadi rencana yang buruk, karena tekanan menghilangkan kemungkinan memiliki kehidupan di luar kelas. Sementara siswa mungkin merasa sulit untuk percaya bahwa kehidupan seperti itu ada, kita para guru tahu bahwa itu ada dan bahwa itu sangat berharga. Gagasan di balik pengajaran kreatif adalah meningkatkan proses belajar, dan juga meningkatkan pekerjaan juga. Itu harus menjadi pengalaman yang memuaskan dan menyenangkan bagi guru dan siswa (Starbuck, 2012).

Kreativitas adalah kualitas imajinasi manusia dan kemampuan menghadirkan inovasi baru dan signifikan. Inovasi itu beraneka ragam macam dan bentuk seperti gagasan baru, perangkat, sistem, dan inovasi organisasi (de Simone et al., 1968). Dalam segala aktifitas, orang termotivasi sejauh mana visi pribadi mereka sesuai dengan visi organisasi (Morgan, 1989). Para peneliti selalu menjelaskan bahwa kreativitas individu dipengaruhi oleh lingkungan organisasi mereka, dipengaruhi oleh cara di mana pekerjaan mereka dirancang serta konteks tim dan organisasi tempat mereka bekerja (Mumford, 2011). Keterlibatan dalam organisasi selain memerlukan kreativitas, juga stabilitas, sama seperti kepribadian orang cenderung stabil dari waktu ke waktu,

demikian juga budaya yang kuat dalam organisasi akan mengakar (Makvana, 2010).

Memasukkan permainan yang sudah ada dalam belajar tentang fakta kehidupan adalah cara membuat proses psikoedukasi menjadi menyenangkan dan menarik, memasukkan kreativitas ke dalam proses psikoedukasi kemungkinan mengurangi kecemasan dan menggerakkan mereka ke arah komunikasi terbuka (Russ & Niec, 2011). Intervensi psikoedukasi (kelompok atau individu) yang fokus pada metode pengajaran mampu mengkoordinasikan kebutuhan peserta didik dan dapat meredakan ketegangan yang ada (Houtz, 2003).

B. Tujuan

Penelitian ini bertujuan:

1. Menganalisis pengaruh pengajaran terhadap psikoedukasi kreativitas.
2. Menganalisis pengaruh Aktifitas dalam organisasi terhadap psikoedukasi kreativitas.
3. Menganalisis pengaruh pengajaran terhadap kreativitas belajar.
4. Menganalisis pengaruh Aktifitas dalam organisasi terhadap kreativitas belajar.
5. Menganalisis pengaruh psikoedukasi kreativitas terhadap kreativitas belajar.
6. Menganalisis pengaruh pengajaran terhadap kreativitas belajar dengan variabel mediasi psikoedukasi kreativitas.
7. Menganalisis pengaruh Aktifitas dalam organisasi terhadap kreativitas belajar dengan variabel mediasi psikoedukasi kreativitas.

C. Metode

Penelitian ini merupakan deskriptif-eksploratif (Handayani & Fathoni, 2019), dengan mengikuti rancangan eksploratif, deskriptif dan explanatory (Fernandes, 2018). Populasi adalah mahasiswa semester V tahun akademik 2018/2019 sejumlah 38 orang. pengambilan sampel menggunakan Teknik sensus (Sarwono, 2013). Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) (Untari, 2018). Alat ukur

yang digunakan untuk mengumpulkan data primer dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan Skala Likert 5 titik (Duli, 2019).

Metode analisis data menggunakan software SmartPLS v. 3.3.7. Analisis persamaan struktural (SEM) berbasis varian yang secara simultan dapat melakukan pengujian model pengukuran sekaligus pengujian model struktural (Jumardi et al., 2015).

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Uji *Path coefficient*

Evaluasi *path coefficient* digunakan untuk menunjukkan seberapa kuat efek atau pengaruh variabel independen kepada variabel dependen. Sedangkan *coefficient determination (R-Square)* digunakan untuk mengukur seberapa banyak variabel endogen dipengaruhi oleh variabel lainnya. Chin menyebutkan hasil R^2 sebesar 0,67 ke atas untuk variabel laten endogen dalam model struktural mengindikasikan pengaruh variabel eksogen (yang mempengaruhi) terhadap variabel endogen (yang dipengaruhi) termasuk dalam kategori baik. Sedangkan jika hasilnya sebesar 0,33 - 0,67 maka termasuk dalam kategori sedang, dan jika hasilnya sebesar 0,19 - 0,33 maka termasuk dalam kategori lemah (Ghozali & Latan, 2014).

Berdasarkan skema inner model dapat dijelaskan bahwa nilai *path coefficient* terbesar ditunjukkan dengan pengaruh Pengajaran (X1) terhadap Psikoedukasi kreativitas (Y) sebesar 0,932. Kemudian pengaruh terbesar kedua adalah pengaruh Aktifitas dalam organisasi (X2) terhadap Kreativitas belajar (Z) sebesar 0,804. Pengaruh terbesar ketiga adalah pengaruh Pengajaran (X1) terhadap Kreativitas belajar (Z) sebesar 0,296, dan pengaruh yang paling kecil pertama ditunjukkan oleh pengaruh Aktifitas dalam organisasi (X2) terhadap Psikoedukasi kreativitas (Y) sebesar -0,047 dan pengaruh paling kecil kedua adalah Psikoedukasi kreativitas (Y) terhadap Kreativitas belajar

(Z) sebesar -0,480.

Tabel 1
Hasil Uji *Path coefficient*

	Psikoedukasi kreativitas (Y)	Pengajaran (X1)	Aktifitas dalam organisasi (X2)	Kreativitas belajar (Z)
Psikoedukasi kreativitas (Y)				-0,480
Pengajaran (X1)	0,932			0,296
Aktifitas dalam organisasi (X2)	-0,046			0,804
Kreativitas belajar (Z)				

Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa jika variabel model ini memiliki *path coefficient* positif, maka menunjukkan bahwa semakin besar nilai *path coefficient* pada satu variabel independen terhadap variabel dependen, dan semakin kuat pula pengaruh antar variabel independen terhadap variabel dependen tersebut dan sebaliknya.

2. Hasil Uji Kebaikan Model (*Goodness of Fit*)

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan program smartPLS 3.0, diperoleh nilai *R-Square* sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Kebaikan Model (*Goodness of Fit*)

Variabel	Nilai <i>R-Square</i>
Psikoedukasi kreativitas (Y)	0,853
Kreativitas belajar (Z)	0,685

Berdasarkan sajian data pada tabel 2 di atas, diketahui bahwa nilai *R-Square* untuk variabel Psikoedukasi kreativitas (Y) adalah 0,853, perolehan nilai tersebut menjelaskan bahwa presentase besarnya Pengajaran (X1) dapat dijelaskan oleh Psikoedukasi kreativitas (Y) sebesar 85%. Kemudian untuk nilai *R-Square* yang diperoleh variabel Kreativitas belajar (Z) sebesar 0,685. Nilai tersebut menjelaskan bahwa Pengajaran (X1), Aktifitas dalam organisasi (X2) dan Psikoedukasi kreativitas (Y) dapat dijelaskan oleh Kreativitas belajar (Z) sebesar 69%.

Penilaian *goodness of fit* diketahui dari nilai *Q-Square*. Nilai *Q-Square* memiliki arti yang sama dengan *coefficient determination*

(R-Square) pada analisis regresi, dimana semakin tinggi Q-Square, maka model dapat dikatakan semakin baik atau semakin fit dengan data.

Adapun hasil perhitungan nilai Q-Square adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 Q\text{-Square} &= 1 - [(1 - R21) \times (1 - R22)] \\
 &= 1 - [(1 - 0,853) \times (1 - 0,685)] \\
 &= 1 - (0,147) \times (0,315) \\
 &= 1 - 0,046 \\
 &= 0,954
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai Q-Square sebesar 0,954. Hal ini menunjukkan besarnya keragaman dari data penelitian yang dapat dijelaskan oleh model penelitian adalah sebesar 95%. Sedangkan sisanya sebesar 5% dijelaskan oleh faktor lain yang berada di luar model penelitian ini. Dengan demikian, dari hasil tersebut maka model penelitian ini dapat dinyatakan telah memiliki goodness of fit yang baik.

3. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai T-Statistics dan nilai P-Values. Hipotesis penelitian dapat dinyatakan diterima apabila nilai P-Values < 0,05 (Yamin & Kurniawan, 2011).

Berikut ini adalah hasil uji hipotesis yang diperoleh dalam penelitian ini melalui inner model:

Tabel 3
Hasil Uji T-Statistics dan P-Values

Hipo-tesis	Pengaruh	T-Statistics	P-Values	Hasil
H1	Pengajaran (X1) - > Psikoedukasi kreativitas (Y)	31,131	0,000	Diterima
H2	Aktifitas dalam organisasi (X2) - > Psikoedukasi kreativitas (Y)	0,810	0,418	Ditolak

H3	Pengajaran (X1) - > Kreativitas belajar (Z)	1,654	0,099	Ditolak
H4	Aktifitas dalam organisasi (X2) - > Kreativitas belajar (Z)	13,401	0,000	Diterima
H5	Psikoedukasi kreativitas (Y) - > Kreativitas belajar (Z)	1,273	0,204	Ditolak
H6	Pengajaran (X1) - > Psikoedukasi kreativitas (Y) - > Kreativitas belajar (Z)	1,250	0,012	Diterima
H7	Aktifitas dalam organisasi (X2) - > Psikoedukasi kreativitas (Y) - > Kreativitas belajar (Z)	0,578	0,006	Diterima

- Pengajaran (X1) berpengaruh signifikan terhadap Psikoedukasi kreativitas (Y) dengan p-Value 0,000 (0,000 < 0,05), sehingga signifikan maka Hipotesis diterima.
- Aktifitas dalam organisasi (X2) tidak berpengaruh terhadap Psikoedukasi kreativitas (Y) dengan p-Value 0,418 (0,418 > 0,05), sehingga tidak signifikan maka Hipotesis ditolak.
- Pengajaran (X1) tidak berpengaruh terhadap Kreativitas belajar (Z) dengan p-Value 0,099 (0,099 > 0,05), sehingga tidak signifikan maka Hipotesis ditolak.
- Aktifitas dalam organisasi (X2) berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas belajar (Z) dengan p-Value 0,000 (0,000 < 0,05), sehingga signifikan maka Hipotesis diterima.
- Psikoedukasi kreativitas (Y) tidak berpengaruh terhadap Kreativitas belajar (Z) dengan p-Value 0,204 (0,204 > 0,05), sehingga tidak signifikan maka Hipotesis ditolak.

- f. Pengajaran (X1) berpengaruh secara tidak langsung terhadap Kreativitas belajar (Z) melalui Psikoedukasi kreativitas (Y) dengan p-Value 0,012 ($0,012 < 0,05$), sehingga signifikan maka Hipotesis diterima.
- g. Aktifitas dalam organisasi (X2) berpengaruh secara tidak langsung terhadap Kreativitas belajar (Z) melalui Psikoedukasi kreativitas (Y) dengan p-Value 0,006 ($0,006 < 0,05$), sehingga signifikan maka Hipotesis diterima.

4.2 Pembahasan

Pengajaran (X1) berpengaruh signifikan terhadap Psikoedukasi kreativitas (Y) dengan p-Value 0,000 ($0,000 < 0,05$), sehingga signifikan maka Hipotesis diterima. Fakta bahwa mengajar yang baik dan pendidikan yang benar merupakan serangkaian momen kesiapan untuk belajar. Ada dinamika waktu yang tak terduga di dalamnya sehingga ketika kita menerobos masuk ke hati dan pikiran seseorang, kesiapan untuk belajar sering kali sudah ada di sana (Hendricks, 2011). Disinilah cara untuk membuat proses psikoedukasi menjadi menyenangkan dan menarik (Russ & Niec, 2011).

Pengajaran harus dikuasai oleh orang yang memiliki keterampilan mengajar, memahami dinamika kelompok dan kepemimpinan kelompok. Kelompok psikoedukasi dengan fokus utama pengajaran materi kognitif diklasifikasi sebagai kelompok pendidikan seperti diskusi, keterampilan belajar, pendidikan karier, pendidikan alkohol dan narkoba, dan kelompok pendidikan orang tua. Dalam arti tertentu, kelompok-kelompok ini adalah kelas. Mereka berbeda dari kelas karena tujuan dan tujuannya lebih terbatas, kerangka waktunya lebih fleksibel, tidak ada tes atau evaluasi pembelajaran lainnya yang diharapkan, dan peserta biasanya bebas untuk keluar (Nina W Brown & Brown, 2011). Dalam konteks ini intervensi psikoedukasi memberi jauh lebih banyak indikasi kepraktisan dan penerimaan oleh mahasiswa, dan menghasilkan lebih banyak hasil yang bermanfaat daripada banyak

bentuk psikoterapi, psikoedukasi perlu dihormati sebagai intervensi terapeutik (Lefley, 2009).

Aktifitas dalam organisasi (X2) tidak berpengaruh terhadap Psikoedukasi kreativitas (Y) dengan p-Value 0,418 ($0,418 > 0,05$), sehingga tidak signifikan maka Hipotesis ditolak. Banyak artikel yang menggambarkan konseling kelompok atau psikoterapi dan kelompok psikoedukatif memasukkan kegiatan terstruktur sebagai bagian integral dari agenda dan protokol mereka. Dalam kebanyakan kasus, kegiatan terstruktur adalah alat inti yang digunakan membantu anggota kelompok mengatasi tujuan, topik, dan fokus kelompok. Bahkan, model untuk mengembangkan program kelompok untuk praktik, pelatihan, dan tujuan psikoedukasi secara khusus menyerukan penggunaan kegiatan terstruktur sebagai fitur yang melekat pada format organisasi mereka (DeLucia-Waack et al., 2004). Oleh karena itu tidak semua organisasi yang diikuti memberikan proyek atau pembahasan tentang psikoedukasi kreativitas.

Pengajaran (X1) tidak berpengaruh terhadap Kreativitas belajar (Z) dengan p-Value 0,099 ($0,099 > 0,05$), sehingga tidak signifikan maka Hipotesis ditolak. Tampaknya ada kesadaran bahwa beberapa strategi belajar-mengajar telah gagal membangkitkan semangat dan memotivasi kaum muda kita. Kekhawatiran tentang akuntabilitas mempersempit fleksibilitas dan kreativitas dalam mengajar. asumsi bahwa pembelajaran akan mengikuti sebagai hal yang biasa. Belajar telah menjadi fokus utama, tetapi tidak mengabaikan pengajaran. Anak-anak yang kreatif membutuhkan guru yang kreatif (Briggs & Davis, 2014).

Aktifitas dalam organisasi (X2) berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas belajar (Z) dengan p-Value 0,000 ($0,000 < 0,05$), sehingga signifikan maka Hipotesis diterima. Pembelajaran di sini tidak hanya

terletak di dalam pikiran atau tubuh individu, tetapi didistribusikan di antara berbagai pelaku. Ini membawa kita ke aspek ketiga dari pembelajaran organisasi yang menekankan pentingnya artefak dalam proses pembelajaran. Karena belajar bersifat relasional, maka akan menjadi masalah untuk berpendapat bahwa belajar semata-mata adalah masalah hubungan antar manusia. Sebaliknya, belajar tergantung pada penggunaan aktif sumber daya non-manusia seperti artefak. Pekerjaan profesional dan terampil sangat terkait dengan penggunaan berbagai alat, mesin, dan artefak lainnya - misalnya, komputer atau palu. Proses pembelajaran, dalam banyak kasus, terkait erat dengan penggunaan artefak ini dan oleh karena itu mereka tidak dapat dikecualikan dari analisis pembelajaran organisasi (Styhre & Sundgren, 2005). Dalam kasus-kasus di mana waktu antara finalisasi pembelajaran teknik-teknik kreatif melalui pengalaman belajar pendek, mereka tidak merasakan peningkatan kapasitas kreatif. Dalam hal ini, mereka tidak menyadari hal ini, tetapi kami dalam aktivitas sehari-hari berbeda dari perilaku mereka sebelum berpartisipasi dalam pembelajaran pengalaman yang dalam hal ini adalah aktifitas dalam organisasi yang memberikan kontribusi peningkatan kapasitas kreatif. Setelah hasil, muncul kesadaran perubahan dalam perilaku kreatif. Meskipun ada orang yang memiliki perilaku kreatif 'per se', dan yang lainnya kurang kreativitas, fakta telah mempelajari teknik yang berbeda melalui pengalaman belajar menghasilkan peningkatan perilaku kreatif (Breat, 2009).

Psikoedukasi kreativitas (Y) tidak berpengaruh terhadap Kreativitas belajar (Z) dengan p-Value 0,204 ($0,204 > 0,05$), sehingga tidak signifikan maka Hipotesis ditolak. Kemampuan kreatif eksis sebagai sesuatu yang unik dan khas dalam bidang bakat. Mungkin aspek terpenting dari kreativitas adalah kenyataan bahwa perilaku kreatif berpotensi tersedia untuk semua orang dan

seringkali pada beberapa titik terbukti pada pengalaman hampir semua orang. Elemen perilaku kreatif dapat diperoleh, didukung, dan dilatih melalui berbagai metode dan prosedur. Fakta ini telah jelas ditunjukkan selama lebih dari tiga dekade (Bracken, 2004).

Pendidikan menempatkan persyaratan tinggi agar berpusat pada guru dan siswa secara seimbang dalam kualitas hubungan mereka. Pendidikan tersebut berutang pada kenyataan bahwa hal itu membutuhkan kedewasaan dan kreativitas dari bagian guru, di mana ia tidak menawarkan arahan siap untuk tindakan pendidikan, bukan mengusulkan karakter sebagai risiko dan petualangan. Penelitian dan pengalaman ilmiah di seluruh dunia, menunjukkan bahwa hanya sekolah semacam ini yang mampu menjadi efektif dan memiliki kemampuan diri menyongsong abad ke-21. Sekolah ini mampu memberikan lulusan yang mampu memetabolisme informasi menjadi pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang penting, yang berkembang melalui pendidikannya. Kekuatan siswa dan guru sebagai pribadi, di semua tingkatan atau bentuk pendidikan, di mana setiap orang dianggap sebagai agen aktif dalam formatifnya sendiri (Bower, 2003).

Pengajaran (X1) berpengaruh secara tidak langsung terhadap Kreativitas belajar (Z) melalui Psikoedukasi kreativitas (Y) dengan p-Value 0,012 ($0,012 < 0,05$), sehingga signifikan maka Hipotesis diterima. Pengajaran tidak hanya ditujukan semata-mata pada penguasaan materi (*subject mater oriented*), melainkan memiliki penguasaan terhadap metodologi belajar yang kreatif dan inovatif. Intinya, peserta didik diharapkan tidak hanya memperoleh sesuatu yang siap dicerna, melainkan memiliki cara untuk mendapatkan sesuatu itu, sehingga pada saat ia kehilangan sesuatu dapat kembali menemukannya (Nata, 2014). Tugas guru adalah memahami bagaimana keadaan jurang pemisah antara hubungan yang kurang menguntungkan selama

pembelajaran berlangsung. Guru yang tidak sensitif adalah buta akan makna kompetensi profesional (Salamah, 2018).

Aktifitas dalam organisasi (X2) berpengaruh secara tidak langsung terhadap Kreativitas belajar (Z) melalui Psikoedukasi kreativitas (Y) dengan p-Value 0,006 ($0,006 < 0,05$), sehingga signifikan maka Hipotesis diterima. Adalah masuk akal mengharapkan pendidikan akan berusaha untuk tetap hidup dan mengembangkan bakat kreatif yang menjanjikan. Namun, sebuah dilema bahwa Anak-anak yang paling kuat menampilkan perilaku kreatif sering dihukum oleh orang tua dan guru yang menganggap perilaku kreatif tidak nyaman dan sulit dikelola. Sebaliknya anak gagal memanifestasikan keingintahuan dan perilaku belajar kreatif lainnya dirangsang untuk menampilkan perilaku tersebut dan diberi hadiah yang sesuai (Bracken, 2004).

E. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menyimpulkan:

1. Pengajaran berpengaruh signifikan terhadap Psikoedukasi kreativitas
2. Aktifitas dalam organisasi tidak berpengaruh terhadap Psikoedukasi kreativitas
3. Pengajaran tidak berpengaruh terhadap Kreativitas belajar
4. Aktifitas dalam organisasi berpengaruh signifikan terhadap Kreativitas belajar
5. Psikoedukasi kreativitas tidak berpengaruh terhadap Kreativitas belajar
6. Pengajaran berpengaruh secara tidak langsung terhadap Kreativitas belajar melalui Psikoedukasi kreativitas
7. Aktifitas dalam organisasi berpengaruh secara tidak langsung terhadap Kreativitas belajar melalui Psikoedukasi kreativitas

F. Daftar Pustaka

Bower, D. (2003). *Person-Centered/Client-Centered: Discovering the Self That One*

Truly Is. iUniverse.
<https://books.google.co.id/books?id=eG6nBAAAQBAJ>

Bracken, B. A. (2004). *The Psychoeducational Assessment of Preschool Children*. Taylor & Francis.
<https://books.google.co.id/books?id=03VYD8NJFjgC>

Breat, J. (2009). *ECEI2009- 4th European conference on entrepreneurship and innovation: ECEI2009*. University of Antwerp.
<https://books.google.co.id/books?id=pVkhBAAAQBAJ>

Briggs, M., & Davis, S. (2014). *Creative Teaching: Mathematics in the Primary Classroom*. Taylor & Francis.
<https://books.google.co.id/books?id=2YeQBAAAQBAJ>

de Simone, D. v, Engineering, N. A. of, (U.S.), N. S. F., & Commerce, U. States. D. of. (1968). *Education for Innovation*. Elsevier Science & Technology.
<https://books.google.co.id/books?id=KWUaAAAAMAAJ>

DeLucia-Waack, J. L., Gerrity, D. A., Kalodner, C. R., & Riva, M. (2004). *Handbook of Group Counseling and Psychotherapy*. SAGE Publications.
<https://books.google.co.id/books?id=peq9KcBlQtQC>

Downing, J. P. (1997). *Creative Teaching: Ideas to Boost Student Interest: Ideas to Boost Student Interest*. ABC-CLIO.

Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.

Fernandes, A. A. R. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem: Mengungkap Novelty dan Memenuhi Validitas Penelitian*. Universitas Brawijaya Press.
<https://books.google.co.id/books?id=tv2EDwAAQBAJ>

Ghozali, I., & Latan, H. (2014). PARTIAL LEAST SQUARES konsep, metode dan

- Aplikasi menggunakan program WarpPLS 4.0. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handayani, T., & Fathoni, M. A. (2019). *Buku Ajar Manajemen Pemasaran Islam*. Deepublish.
- Hendricks, H. G. (2011). *Mengajar untuk Mengubah Hidup*. Katalis Media & Literature - Yayasan Gloria. https://books.google.co.id/books?id=by_yCwAAQBAJ
- Houtz, J. (2003). *The Educational Psychology of Creativity*. Hampton Press. <https://books.google.co.id/books?id=E2vuAAAAMAAJ>
- Ideas, I., Wright, T., & Bevan, R. (2004). *Unleash your creativity: Strategies for instant creativity*. Infinite Ideas. <https://books.google.co.id/books?id=e1qaAgAAQBAJ>
- Jumardi, R., Nugroho, E., & Hidayah, I. (2015). Analisis Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(1).
- Lefley, H. P. (2009). *Family Psychoeducation for Serious Mental Illness*. Oxford University Press. https://books.google.co.id/books?id=k_xcCAAAQBAJ
- Leong, S., Bevan, R., Wright, T., & Middleton, J. (2012). *Be creative (Manga Life)*. Infinite Ideas. https://books.google.co.id/books?id=uc0yhvQc_oYC
- Makvana, S. M. (2010). *To Study the Role of Perceived Organizational Health in the Relationship of Work Involvement and Job Satisfaction in Different Organizations* (Vol. 1). Sardar Patel University, Vidyanagar, Gujarat.
- Morgan, G. (1989). *Creative organization theory: A resourcebook*. Sage.
- Mumford, M. D. (2011). *Handbook of organizational creativity*. Academic Press.
- Nata, A. (2014). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Kencana.
- Nina W Brown, E. L., & Brown, N. W. (2011). *Psychoeducational Groups: Process and Practice*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=WmLumH8juu4C>
- Runco, M. A., & Pritzker, S. R. (2020). *Encyclopedia of creativity*. Academic press.
- Russ, S. W., & Niec, L. N. (2011). *Play in clinical practice: Evidence-based approaches*. Guilford press.
- Salamah, P. C. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*. Gramedia Widiasarana Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=YbB1DwAAQBAJ>
- Sarwono, J. (2013). *Mixed Methods Cara Menggabung Riset Kuantitatif dan Riset*. Elex Media Komputindo.
- Starbuck, D. (2012). *Creative teaching: Learning with style*. Bloomsbury Publishing.
- Styhre, A., & Sundgren, M. (2005). *Managing Creativity in Organizations: Critique and Practices*. Palgrave Macmillan UK. <https://books.google.co.id/books?id=hZQWDAAAQBAJ>
- Untari, D. T. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN: Penelitian Kontemporer Bidang Ekonomi dan Bisnis*. Pena Persada. <https://books.google.co.id/books?id=R-7gDwAAQBAJ>
- Yamin, S., & Kurniawan, H. (2011). Partial least square path modeling. *Salemba Infotek*.