

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

“I think I can. I think I can. I think I can” (Piper, 1976, p. 35).

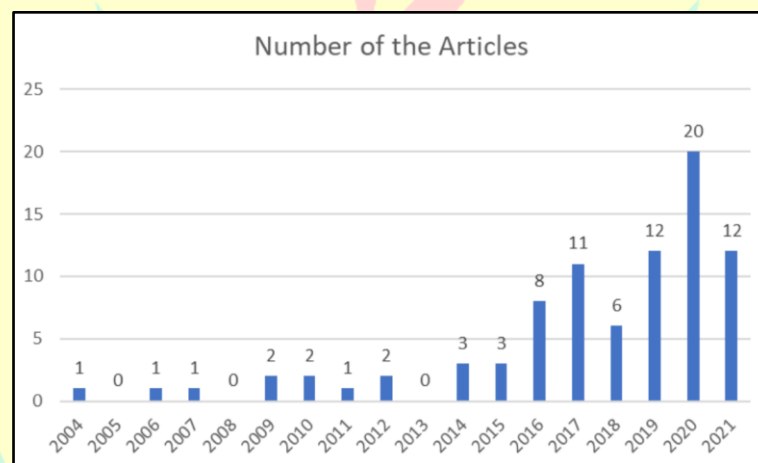
Kalimat tersebut merupakan konsep *self-efficacy* secara sederhana yang tertulis dalam sebuah buku anak-anak berjudul *The Little Engine That Could* karangan Piper (1976). Buku ini menceritakan tentang si mesin kecil yang penuh keyakinan dan semangat, yang selalu bersorak “Aku bisa!” saat akan mendaki sebuah gunung terjal. Terlepas dari ukuran badannya, ia berhasil menarik kereta berisi barang-barang besar ke puncak gunung. Konsep sederhana yang pertama kali muncul setengah abad yang lalu itu lantas mendapatkan banyak perhatian hingga akhirnya berkembang menjadi topik penelitian yang dikaji dalam ribuan jurnal dan buku. Selanjutnya, konsep *self-efficacy* secara sistematis dicetuskan oleh Bandura (1997) yang mana hingga saat ini telah digunakan secara luas di bidang psikologi (Lemons, 2010). *Self-efficacy* dijabarkan sebagai “*beliefs in one’s capabilities to organize and execute the courses of action required to produce given attainments*”, yakni keyakinan individu atas kemampuannya untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk menghasilkan pencapaian tertentu (Bandura, 1997, p. 3). *Self-efficacy* memengaruhi apa yang ingin dicapai oleh individu, bagaimana cara individu mencapainya, dan seberapa banyak usaha yang dikeluarkan selama proses pencapaian tersebut. Namun, Lemons (2010) menekankan bahwa yang terpenting bukanlah kemampuan individu, melainkan keyakinan akan kemampuan yang dimiliki. Dengan *self-efficacy*, individu memiliki keyakinan atas kemampuan dirinya sendiri sehingga ia dapat berkinerja dalam suatu situasi.

Pentingnya motivasi individu pada konsep *self-efficacy*, merujuk pada urgensi untuk memahami bagaimana keyakinan dapat berimbas terhadap kinerja kreatif (Haase, 2018). Dalam teorinya mengenai *creative action*, Ford (1996) menjelaskan bahwa keyakinan akan kemampuan adalah salah satu faktor penting

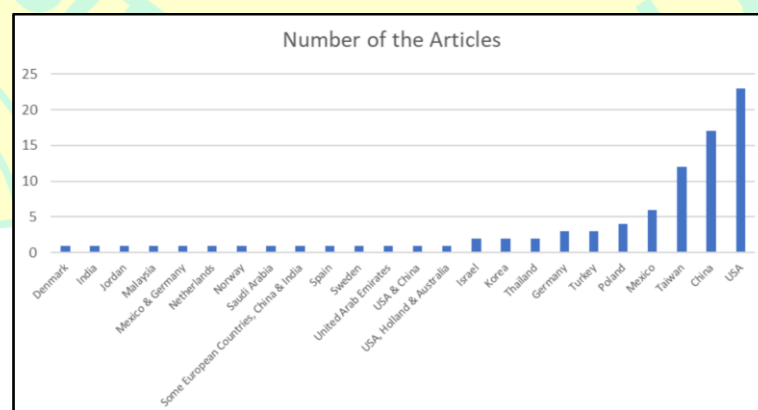
dari motivasi untuk berkreasi. *Self-efficacy* dianggap berkaitan dengan kreativitas karena kemungkinan individu terlibat dalam tugas akan lebih tinggi jika ia menganggap dirinya mampu mencapai sesuatu dan memiliki potensi untuk berhasil. Abulela (2024) menyebutkan bahwa teori *self-efficacy* Bandura lantas menjadi landasan bagi para peneliti untuk mengidentifikasi konsep *self-efficacy* dalam berbagai domain yang spesifik, seperti *academic self-efficacy* (Schunk & Pajares, 2002), *emotional self-efficacy* (Kirk, Schutte, & Hine, 2008), serta *creative self-efficacy* oleh (Tierney & Farmer, 2002; Beghetto, 2006; Abbott, 2010; Karwowski, 2011) yang secara khusus akan dibahas pada penelitian ini. Definisi dari *creative self-efficacy* yaitu “*the belief one has the ability to produce creative outcomes*”, yang berarti keyakinan bahwa individu mampu menciptakan hasil yang kreatif (Tierney & Farmer, 2002, p. 1138). Adapun Abbott (2010) menjelaskan bahwa *creative self-efficacy* mengacu pada keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri untuk melakukan tugas-tugas spesifik yang diperlukan untuk menghasilkan solusi yang baru, orisinal, dan tepat. Sama halnya dengan peran *self-efficacy* secara umum dalam meningkatkan keyakinan individu akan kemampuannya untuk berkinerja dengan baik dalam berbagai konteks, *creative self-efficacy* telah terbukti mendukung kinerja individu dalam konteks akademis dan kreatif (Abulela, 2024).

Beberapa tahun terakhir, penelitian mengenai *creative self-efficacy* mulai marak dilakukan, terutama dalam bidang psikologi, industri dan organisasi, serta pendidikan. Tierney dan Farmer (2002) adalah tokoh yang pertama kali meneliti dan mengembangkan alat ukur *creative self-efficacy*. Pada penelitiannya, Tierney (2002) menguji *creative self-efficacy* sebagai sebuah konstruk baru yang mengungkap bahwa keyakinan karyawan dapat membuat mereka menjadi kreatif dalam peran kerja masing-masing. *The three-item creative self-efficacy scale* milik Tierney ini kemudian digunakan dan diadaptasi dalam sejumlah penelitian terkait dengan sampel yang berbeda seperti siswa SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan pekerja pada berbagai bidang seperti ilmuwan, pegawai, pengusaha, agen, dan operator, dari latar budaya yang berbeda pula di antaranya Amerika Serikat, Taiwan, Polandia, Pakistan, Tiongkok, Australia, Norwegia, Israel, dan Korea Selatan (Farmer & Tierney, 2017). Hal ini mengindikasikan bahwa minat para peneliti terhadap *creative self-efficacy* semakin meningkat.

Systematic literature review yang dilakukan oleh Unal dan Tasar (2021) berhasil mendata dan mengulas berbagai penelitian *creative self-efficacy* dalam bidang pendidikan. Terdapat 88 literatur yang ditinjau, yang kemudian dikategorikan berdasarkan tahun penelitian, negara tempat penelitian, sampel/kelompok penelitian, metode yang digunakan, dan pokok pembahasan. Studi tersebut memperlihatkan bahwa penelitian *creative self-efficacy* pada bidang pendidikan pertama kali dipublikasi pada tahun 2004, yang kemudian meningkat sejak tahun 2016, lalu mencapai jumlah tertinggi pada tahun 2020 dengan total 20 artikel. Penelitian *creative self-efficacy* pada bidang pendidikan juga paling banyak dilakukan di Amerika Serikat (24 artikel), diikuti dengan Cina (17 artikel) dan Taiwan (12 artikel).



Gambar 1.1. Diagram jumlah artikel penelitian *creative self-efficacy* dalam bidang pendidikan berdasarkan tahun terbit (Unal & Tasar, 2021)



Gambar 1.2. Diagram jumlah artikel penelitian *creative self-efficacy* dalam bidang pendidikan berdasarkan negara (Unal & Tasar, 2021)

Hasil studi literatur tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian *creative self-efficacy* pada bidang pendidikan melibatkan sampel yang terdiri dari pelajar dan pengajar di berbagai jenjang pendidikan, baik sekolah dasar, menengah, maupun perguruan tinggi. Penelitian dengan sampel mahasiswa sarjana memperoleh persentase terbesar (45 persen) dengan jumlah penelitian sebanyak 39 artikel. Dari keseluruhan studi yang dikaji, 44 persen penelitian menggunakan sampel siswa dan guru sekolah, sedangkan 56 persen lainnya menggunakan sampel mahasiswa serta dosen sarjana dan pascasarjana.

Subjects/Participants	Number/percentage of studies	Sample study
Primary school students	10/11.5%	Kong et al. (2018)
Elementary school students+ their teachers	2/2.3%	Hartley et al. (2016)
Elementary and junior high school students	1/1.2%	Liang and Yuan (2020)
Middle school students	7/8%	Sun et al. (2021)
Middle school students and their teachers	1/1.2%	Karwowski et al. (2015)
Middle and secondary students	2/2.3%	Beghetto (2006)
High school students	7/8%	Chang et al. (2019)
K12 teachers	8/9.1%	Li et al. (2017)
Undergraduate students	39/45%	Tep et al. (2021)
Undergraduate and graduate students	3/3.4%	Park et al. (2021)
Bachelor's, master's, and doctoral students	1/1.2%	Katz-Buonincontro et al. (2020a)
Undergraduate students and their teachers	2/2.3%	Ovbiagbonhia et al. (2020)
Graduate students	2/2.3%	Gu et al. (2017)
University teachers	1/1.2%	Lingke and Chang (2019)
University, high school, and junior high school students	1/1.2%	Hung (2018)
Total	87/100%	

Gambar 1.3. Tabel jumlah artikel penelitian *creative self-efficacy* dalam bidang pendidikan berdasarkan sampel (Unal & Tasar, 2021)

Unal dan Tasar (2021) juga mengungkapkan berbagai pokok pembahasan dari setiap artikel yang diulas. Telaah yang dilakukan terhadap kumpulan penelitian tersebut menggambarkan bahwa *creative self-efficacy* memainkan beragam peran sebagai variabel bebas, variabel terikat, dan juga mediator dalam penelitian korelasi maupun penelitian regresi. Selain itu, juga terdapat 6 penelitian mengenai pengembangan atau adaptasi dari alat ukur *creative self-efficacy* Tierney dan Farmer (2002), Beghetto (2006), dan Abbott (2010), yang terdiri dari studi mengenai pengembangan skala *creative self-efficacy* berbahasa Turki (Atabek, 2020), studi adaptasi skala *creative self-efficacy* ke bahasa Turki (Atabek, 2020), adaptasi skala *creative self-efficacy* ke bahasa Mandarin (Katz-Buonincontro, 2021), adaptasi skala *creative self-efficacy* ke bahasa Arab (Alotaibi, 2016), dan adaptasi skala *creative self-efficacy* ke bahasa Taiwan (Hung, 2018).

Themes	f
Relationship with creativity/creativity indicators	18
Relationship with individual and environmental factors	16
Relationship with teachers	14
Mediator role	14
The impact of a particular training program/course	12
The impact of a particular teaching method/technique	8
Relation to discipline-specific ability/attitude/competence	7
Scale development/adaptation	6
Exam score/relationship with academic performance	3

Gambar 1.4. Tabel jumlah artikel penelitian *creative self-efficacy* dalam bidang pendidikan berdasarkan topik penelitian (Unal & Tasar, 2021)

Lantas bagaimanakah perkembangan penelitian *creative self-efficacy* di Indonesia? Topik *creative self-efficacy* telah diusung dalam berbagai artikel ilmiah seperti jurnal, skripsi, bahkan tesis, yang mana dalam beberapa studi dikaji sebagai IV (Firdausiah & Etikariena, 2021), DV (Muhtaddin, 2017), mediator (Pandumpi, Tiatri, & Beng, 2023), maupun moderator (Sawitri & Mayasari, 2017). Namun, kebanyakan penelitian dilakukan dalam ranah psikologi industri dan organisasi. Ini menunjukkan bahwa penelitian mengenai *creative self-efficacy* di Indonesia masih terbatas. Dibandingkan dengan banyaknya penelitian mengenai *creative self-efficacy* di berbagai negara sebagaimana yang terlihat pada gambar 1.2 sebelumnya, kurang giatnya penelitian mengenai *creative self-efficacy* di Indonesia menjadi fokus masalah yang sepatutnya diperhatikan.

Sebagai sebuah keunggulan kompetitif otak manusia, terdapat urgensi untuk mempelajari kreativitas (Abbott, 2010). Seiring berkembangnya zaman, segala hal mulai dikendalikan mesin, sehingga individu yang tidak memiliki kreativitas akan tertinggal sebab pemikiran yang tidak kreatif dapat diotomatisasi. Mirisnya, tingkat kreativitas di Indonesia sendiri terbilang belum memuaskan. Global Innovation Index 2023, yang dirilis oleh World Intellectual Property Organization (WIPO) pada 27 September 2023, mengungkapkan gambaran inovasi di setiap negara yang terdiri dari sekitar 80 indikator, termasuk kinerja lingkungan politik, pendidikan, infrastruktur, dan kreasi pengetahuan. Laporan tersebut mencatat bahwa Indonesia menduduki peringkat 61 dari total 132 negara dengan skor 30.3 (WIPO, 2023). Ini menjadi suatu keresahan karena capaian Indonesia dalam segi kreasi dan inovasi masih kalah dari negara-negara asing seperti Switzerland, Amerika Serikat, Korea Selatan, bahkan dari negara tetangga seperti Singapura, Malaysia, dan Thailand.

Kurangnya kemampuan kreatif dan inovatif ini lantas berdampak pada perilaku masyarakat, yang mana dalam penelitian ini berfokus pada mahasiswa. Selama masa perkuliahan, mahasiswa dituntut untuk memproduksi ide-ide baru, seperti membuat salindia materi, menulis esai, bahkan menyusun skripsi. Mahasiswa harus kaya akan pemikiran kreatif di sepanjang proses pembelajarannya. Sayangnya, tak semua mahasiswa mampu mengembangkan gagasan yang dimiliki. Mahasiswa yang kesulitan menghasilkan buah pikiran biasanya akan terhambat saat belajar, sehingga kebanyakan dari mereka memutuskan untuk melakukan kecurangan akademik seperti mencontek, melakukan plagiarisme, menyalahgunakan *artificial intelligence*, bahkan membayar orang lain untuk mengerjakan tugasnya atau yang dikenal dengan istilah joki tugas (*contract cheating*).

Hal tersebut serta-merta menimbulkan kekhawatiran, karena pada hakikatnya mahasiswa dituntut untuk terus dapat menghasilkan ide baru dan cemerlang, baik di dunia perkuliahan maupun di dunia kerja nantinya. Henriksen, Mishra, dan Fisser (2016) menyatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang dibutuhkan untuk berhasil dalam pendidikan abad ke-21. Sebagaimana yang tercantum pada pasal 5 Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi yang berbunyi,

Pendidikan Tinggi bertujuan untuk berkembangnya potensi Mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa

seharusnya mahasiswa yang mengikuti perkuliahan mampu berkembang menjadi pribadi-pribadi yang kreatif lagi kompeten, karena mahasiswa-mahasiswa yang kreatif dan inovatif merupakan harapan bangsa dalam persaingan secara global.

Kreativitas dan inovasi juga dianggap sebagai esensi dari pertumbuhan ekonomi, produksi ilmiah, bahkan pembelajaran siswa (Reiter-Palmon, Beghetto, & Kaufman, 2014). Kemampuan kreatif dan inovatif merupakan suatu keunggulan yang sangat disorot dalam dunia kerja. Banyak organisasi yang paling sukses saat ini dihidupi oleh kreativitas dan inovasi (Diliello, Houghton, & Dawley, 2011). Oleh karenanya mahasiswa yang ingin memiliki karir yang bagus harus mampu

berpikir kreatif dan inovatif. Selain itu, industri kreatif yang sedang berkembang pesat di Indonesia senantiasa menggaet anak-anak muda yang mampu berkreasi dan menghasilkan inovasi, sehingga penting bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan kreatif dan inovatif mereka.

Puente-Díaz (2016) telah menjelaskan bahwa *creative self-efficacy* memiliki implikasi penting untuk memahami kreativitas dan inovasi. Abbott (2010) juga menyampaikan bahwa mahasiswa yang tidak memiliki efikasi diri kreatif, yang tidak berpikir atau berkinerja secara kreatif, kemungkinan besar akan tertinggal dalam karier dan kehidupan intelektual mereka. Oleh sebab itu, perusahaan, pusat penelitian, serta lembaga pendidikan yang berupaya untuk memahami cara meningkatkan kreativitas dan inovasi lantas gencar melakukan penelitian mengenai *creative self-efficacy*. Berdasarkan penelitian Unal dan Tasar (2021) yang dijabarkan sebelumnya, dapat dilihat bahwa *creative self-efficacy* telah banyak dikaji secara internasional. Bahkan adaptasi alat ukur *creative self-efficacy* telah dilakukan di berbagai bahasa demi menyesuaikan dengan budaya pada masyarakat negara tersebut. Penelitian terkait kreativitas di bidang psikologi yang dulunya masih sangat terbatas, kini justru telah digiatkan oleh peneliti-peneliti di seluruh dunia. Negara-negara berbahasa Inggris saat ini mendominasi penelitian mengenai kreativitas dalam lingkup pendidikan (Hernández-Torrano & Ibrayeva, 2019). Maka sejalan dengan itu, para peneliti di Indonesia diharapkan juga dapat mengembangkan lebih banyak studi mengenai kreativitas agar senantiasa dapat bersaing secara global.

Pengukuran konstruk yang andal dan valid dapat menjadi pemicu produksi pengetahuan (Puente-Díaz, 2016). Dengan demikian, penting untuk meninjau bagaimana *creative self-efficacy* dikonseptualisasikan dan dioperasionalkan. Tes kreativitas yang tersedia di Indonesia seperti Tes Kreativitas Figural memiliki norma baku yang terbatas pada siswa kelas 4 SD hingga 3 SMA, atau yang mencakup usia 10 hingga 18 tahun (Munandar, 1977), yang berarti kurang sesuai untuk diujikan pada mahasiswa karena ditakutkan hasilnya tidak lagi valid dan reliabel. Maka dari itu, diharapkan alat ukur *creative self-efficacy* dapat menjadi solusi baru dalam meninjau kreativitas pada mahasiswa dan menunjang penelitian mengenai kreativitas dalam lingkungan pendidikan tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka diusunglah tujuan dari penelitian ini, yakni untuk mengembangkan alat ukur *creative self-efficacy* versi Indonesia yang valid dan reliabel dalam mengukur *creative self-efficacy* pada populasi di Indonesia. Pengembangan alat ukur *creative self-efficacy* versi Indonesia diharapkan mampu memberikan sumbangsih dalam memahami kreativitas, membantu pengembangan penelitian mengenai kreativitas, inovasi, dan *creative self-efficacy*, serta menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan kreatif dan inovatif masyarakat Indonesia, khususnya pada mahasiswa. Studi tentang *creative self-efficacy* ini tidak hanya semata-mata untuk kepentingan pribadi peneliti, tetapi juga agar temuan-temuan mengenai *creative self-efficacy* dapat diperluas dan diterapkan secara nyata, baik secara umum maupun secara khusus dalam lingkup psikologi dan lingkup pendidikan di perguruan tinggi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1. Penelitian mengenai *creative self-efficacy* di Indonesia masih kurang giat dilaksanakan dibandingkan dengan penelitian pada negara lain.
- 1.2.2. Tingkat kemampuan kreasi dan inovasi di Indonesia belum memuaskan.
- 1.2.3. Pengembangan alat ukur *creative self-efficacy* di Indonesia yang belum banyak dilakukan dan masih terbatas.

1.3. Batasan Masalah

Hasil identifikasi masalah lantas dibatasi pada masalah yang menjadi fokus penelitian, yaitu bagaimana proses adaptasi alat ukur *creative self-efficacy* ke dalam bahasa Indonesia serta proses pengujian validitas dan reliabilitas alat ukur *creative self-efficacy* versi bahasa Indonesia menggunakan *confirmatory factor analysis* (CFA) guna menghasilkan alat ukur *creative self-efficacy* versi bahasa Indonesia yang valid dan reliabel dalam mengukur *creative self-efficacy* pada populasi mahasiswa di Indonesia.

1.4. Rumusan Masalah

Mengacu pada batasan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, rumusan masalah yang disajikan pada penelitian ini adalah bagaimanakah proses adaptasi dan validasi alat ukur sehingga menghasilkan alat ukur *creative self-efficacy* versi bahasa Indonesia yang memiliki properti psikometrik berkualitas dan dapat mengukur *creative self-efficacy* pada populasi mahasiswa di Indonesia?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk menghasilkan alat ukur *creative self-efficacy* versi bahasa Indonesia yang memiliki properti psikometrik berkualitas dan dapat mengukur *creative self-efficacy* pada populasi mahasiswa di Indonesia.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori ataupun menjadi referensi terhadap penelitian dengan fenomena yang berkaitan dengan *creative self-efficacy* di masa yang akan datang.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan alat ukur *creative self-efficacy* versi bahasa Indonesia yang valid dan reliabel serta dapat digunakan untuk mengukur variabel *creative self-efficacy* pada populasi mahasiswa di Indonesia.