

**PENGARUH FINANSIAL, AKTIFITAS DAN KENAKALAN
TERHADAP DAYA KREATIFITAS REMAJA**

Oleh : Nungky Viana Feranita, ST, MM

ABSTRAK

Perekonomian rumah tangga dapat diidentikkan dengan kesejahteraan, yang memberikan tingkatan fasilitas terhadap anggota rumah tangga. Mengatasi permasalahan hidup yang serba kekurangan maka manusia harus berusaha membuka kreatifitas untuk mencari bagaimana dapat menghasilkan uang. Sesuai pepatah waktu sama dengan uang, maka manusia yang punya aktifitas tinggi pasti punya daya kreatifitas untuk segera menyelesaikan semua pekerjaannya. Anak nakal selalu berkelit bila dituduh negatif, bila terjepit pasti punya ide untuk terbebas dari masalah. Hasil penelitian mengatakan bahwa semakin meningkat kesulitan remaja dalam finansial, semakin aktif perilaku remaja dan semakin nakal remaja tersebut maka semakin tinggi daya kreatifitasnya.

Kata kunci : Finansial, Aktifitas, Kenakalan dan Daya Kreatifitas Remaja.

I. PENDAHULUAN

Perekonomian rumah tangga dapat diidentikkan dengan kesejahteraan, yang selalu memberikan tingkatan fasilitas terhadap para anggota rumah tangga. Berdasarkan segi ekonomi maka semakin rendah tingkat perekonomian rumah tangga maka semakin sulit rumah tangga tersebut untuk memenuhi segala fasilitas hidupnya atau dapat dikatakan semakin kurang sejahtera dalam kehidupannya. Dan semakin sejahtera tingkat kehidupan suatu rumah tangga maka semakin leluasa para orang tua dalam menyediakan fasilitas untuk anak-anaknya. Maka apabila manusia hidup kurang sejahtera, apakah manusia tersebut dapat menyelesaikan permasalahan hidupnya yang serba kekurangan. Maka untuk memenuhi segala kekurangan dalam hidupnya maka manusia harus berusaha membuka kreatifitasnya untuk mencari bagaimana dapat menghasilkan uang.

Sementara bagi manusia yang mempunyai aktifitas yang padat, bisa dikatakan manusia super sibuk. Apakah manusia tersebut banyak menghasilkan uang? Itu tanda tanya besar bagi khalayak manusia.

Biasanya manusia super sibuk mempunyai daya kreatifitas untuk segera menyelesaikan semua pekerjaannya segera mungkin. Apabila waktu sama dengan uang maka pastilah manusia yang punya aktifitas tinggi pasti punya daya kreatifitas yang tinggi pula. Ini perlu dikaji.

Anak nakal sangatlah dibenci oleh orang banyak. Apakah itu benar? Apakah anak nakal harus dibersihkan dari muka bumi? Itu adalah pertanyaan yang konyol. Anak nakal pasti punya pikiran, dia pasti dapat berargumentasi bila dia terjepit. Dia dapat berkelit bila dia dituduh negatif. Dia dapat mencari tempat untuk berteduh dari masalah. Dia mampu menelorkan ide untuk terbebas dari masalah.

Manusia untuk mempunyai daya kreatifitas pastilah bukan diperoleh dari manusia yang pendiam dan yang tidak berani bermasalah. Dari kondisi ini maka muncul ide penelitian untuk membahas tentang masalah ini.

Dari Penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu **“Bagaimana pengaruh finansial, aktifitas dan kenakalan terhadap daya kreatifitas remaja”**. Selanjutnya secara partial maka

dapatlah dirumuskan beberapa tahapan permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana pengaruh tingkat kesulitan finansial yang dialami remaja terhadap tingkat daya kreatifitas remaja tersebut.
2. Bagaimana pengaruh tingkat aktifitas terhadap tingkat daya kreatifitas remaja tersebut
3. Bagaimana pengaruh tingkat kenakalan yang dialami remaja terhadap tingkat daya kreatifitas remaja

Mengacu pada permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh tingkat kesulitan finansial yang dialami remaja terhadap tingkat daya kreatifitas remaja.
2. Pengaruh tingkat aktifitas terhadap tingkat daya kreatifitas remaja
3. Pengaruh tingkat kenakalan remaja terhadap tingkat daya kreatifitas remaja

Dari penelitian ini maka dapat diharapkan bahwa untuk meningkatkan daya kreatifitas remaja harus dilihat bagaimana latar belakang

serta karakteristik dari masing-masing remaja tersebut secara pribadi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk program pemberdayaan atas pribadi masing-masing remaja sehingga tepat dalam menentukan sikap pada proses pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Kehidupan itu kompleks, dan kadang-kadang menggoda pikiran untuk menganggap banyak fenomena di dalamnya sebagai sebuah kebetulan, *kerandoman*, bahkan keajaiban. Tiap manusia memiliki kehendak bebas (*free will*) untuk menentukan apa dan bagaimana ia menjalani hidup. Pengambilan keputusan dan perilaku adalah “teori permainan” (*game theory*). Dimana perilaku manusia adalah “permainan”. Dengan menganggap dinamika perilaku manusia sebagai bentuk permainan diharapkan dapat memberikan kesederhanaan perspektif, sehingga ilmu pengetahuan dapat memberikan kontribusi nyata, bagaimana kita menjalani hidup yang demikian kompleks tersebut.

Melalui Teori Permainan ini, telah begitu banyak fenomena sosial

dapat diterangkan, dan lebih jauh lagi, ia memberikan *insight* yang baik dan komprehensif tentang bagaimana kita menyikapi kompleksitas dalam hidup bermasyarakat, mulai dari fenomena terkait persaingan antar negara, proses pemilihan dan voting, konflik dan dilema sosial, pasar modal, hingga interaksi dinamis antara dua orang kekasih. Salah satu hal terpenting yang bisa dipelajari dari gagasan Teori Permainan yang matematis ini adalah hal terkait koordinasi dalam kehidupan sosial. Oleh para matematikawan disebut sebagai kondisi “permainan koordinasi” (*coordination game*). Ada dua kunci utama dalam penyelesaian yang mesti dipegang dalam menghadapi koordinasi sosial yaitu fokus serta komunikasi dan resiprokalitas. Fokus pada apa yang harus dikerjakan dan komunikasi apa yang diinginkan dan baru dibuat keputusan apa yang harus diperbuat.

Komunikasi dan resiprokalitas dalam interaksi sosial bahkan bisa membantu menajamkan fokus akan interaksi sosial yang kita hadapi. Dan di masa kini dan di masa depan, teknologi telah sangat membantu umat manusia untuk lebih intensif dalam berkomunikasi dalam interaksi

sosialnya. Teknologi web site, wikipedia, Facebook, Twitter, telah sangat membantu budaya Indonesia untuk menjadi sebuah media “komunikasi” antar pekerja kreatif di Indonesia.

Masa kini bangsa-bangsa memperebutkan sumber daya alam, namun di masa depan, bangsa-bangsa akan saling memperebutkan sumber daya kreativitas manusia. Hari ini, makin sering kita dengar berbagai “keributan” tentang Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI), yang menunjukkan bahwa kreativitas bahkan inovasi tradisional makin menunjukkan maknanya dalam kehidupan sosial ekonomi modern di masa yang akan datang. Masa depan adalah masa kreativitas dan inovasi.

Setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk memiliki kreatifitas tinggi. Kreatifitas tiada kaitannya dengan tingkat pendidikan, tiada hubungannya dengan keadaan dimana ia dilahirkan, atau dimana ia berkegiatan formal maupun non formal.

Kreativitas atau daya mencipta, ditandai dengan kemampuan berimajinasi dan mewujudkan

imajinasi itu kedalam kenyataan, menghasilkan sesuatu yang baru, original. Sesuatu temuan, dapat berupa teori, kepandaian, kebendaan, pemahaman, dalam berbagai bidang seperti keilmuan, perdagangan, kesenian, kesehatan, kepribadian, pertanian, kerohanian, hubungan antar sesama, dan sebagainya.

Daya cipta, dengan demikian, tiada bergantung kepada tingkat intelligence (kepandaian) dari seseorang. Bahkan lebih jauh, berbeda dengan pengetahuan yang dapat di share kan; daya cipta tidak dapat diajarkan oleh seorang kepada yang lain, melainkan terbentuk pada diri seorang yang mau menyatu dengan kegiatan keseharian lingkungan serta memiliki kepedulian dan pemikiran yang mendukung kepada kemajuan atau kesejahteraan hidup, diri sendiri atau orang banyak. Kreatifitas bukanlah mengenai siapa diri kita, melainkan mengenai apa yang dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya.

Alangkah bijaksana mempelajari pengalaman dalam menampung kritik adalah hal yang positif, akan tetapi janganlah membiarkan kritik, cemooh,

menghentikan langkah kita dalam berkreasi. Setelah selesai dengan upaya merealisasikan impian, itulah saat yang baik untuk mendengarkan kritik bagi perbaikan penemuan. Kondisi ini dapat digunakan sebagai motivasi diri untuk inovasi.

Kecenderungan mengikuti arus, trend, melemahkan daya kreatifitas. Menjiplak karya orang berarti mematikan daya kreatifitas sendiri. Kegagalan demi kegagalan harus dialami, tiada pilihan lain, sebelum mencapai keberhasilan. Kegagalan yang satu selalu meningkatkan kreatifitas, kegagalan yang lain menambah peluang, mendekatkan kita kepada pencapaian membawa impian kedalam kenyataan.

Impian adalah hak dari setiap orang, yang membedakan seorang dengan yang lainnya ialah bagaimana ia merealisasikan imajinasi nya kedalam realita, menjadi kan impian itu suatu kenyataan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang banyak.

Kreativitas dapat memecahkan hampir semua masalah. Sebenarnya, sejak dilahirkan setiap orang memiliki daya kreativitas yang cukup tinggi dalam DNA-nya, cuma untuk

mengasah ada beberapa tip, antara lain adalah :

1. *menciptakandan menghasilkan ide-ide yang jelas.* Betapapun cemerlang ide-ide kreatif yang dihasilkan, nantinya tidak akan bernilai jika belum dilaksanakan atau diuji.
2. *Fokus pada satu aktivitas kreatif* setiap hari, dengan seiring bertambahnya pengalaman maka ilmu juga bertambah.
3. kreativitas seketika muncul pada saat seseorang dalam kondisi terdesak.
4. *Dengan berimajinasi* maka timbul kreativitas. Imajinasi seringkali memunculkan ide-ide sederhana, tetapi unik dan bernilai tinggi.
5. *Meningkatkan pengalamanderngan* menerima kegagalan dan belajar dari kegagalan tersebut. Perasaan senang itu merupakan kunci meningkatkan daya kreativitas
6. *Motivasi non material* merupakan kekuatan untuk menciptakan kreativitas. Sebab motivasi bukan didasari keinginan untuk mendapatkan imbalan atau karena kompetisi, melainkan untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan. Sehingga dengan berpikir lebih jenius maka mampu menakhluukkan tantangan dan berhasil menciptakan kreativitas.
7. Dalam menciptakan kreativitas perlu *ketekunan, semangat, kedisiplinan, dan kegigihan.* Dengan menyiasati keterbatasan, mencari solusi bekerja dan lebih efisien hingga berhasil menciptakan karya luar biasa atau ide-ide cemerlang
8. *Kepercayaan bahwa Anda kreatif.*
9. Selalu *mengevaluasi ide-ide secara jujur* sehingga mampu menghasilkan karya yang bernilai tinggi atau benar-benar dapat memecahkan suatu masalah
10. *Kreativitas yang positif artinya tidak keluar dari nilai-nilai moralitas,*

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dan analitik. Deskriptif untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena untuk mendapatkan kebenaran. (Nasir, 1989). Analitik untuk menghitung korelasi antara tingkat kesulitan finansial,

aktifitas remaja serta kenalakan remaja terhadap tingkat daya kreatifitas remaja. Model tersebut digunakan untuk menganalisis secara kuantitatif mengenai besar hubungan pengaruh terhadap daya kreatifitas remaja.

Metode pengambilan populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *Two Stage Cluster Sampling* (Nasir, 2003). Caranya adalah setelah menentukan populasi (Remaja di 31 Kecamatan atau 203.522 orang di Kabupaten Jember) maka ditahap awal menentukan secara random sebuah sampel dengan *sample fraction* sebesar 45% yaitu 5 kecamatan atau 5 desa dengan 36.061 orang, dan dilanjutkan kembali dengan penarikan sampel ditahap kedua dengan dengan *sample fraction* sebesar 1% dari jumlah remaja. Selanjutnya sampel diambil dari remaja yang bersekolah yang dibagi secara proporsional dalam setiap kecamatan atau desa yang dipilih dan pengambilan sampelnya dilakukan secara acak atau *random* (Istijanto, 2005).

Berkait dengan hal tersebut banyaknya desa dalam satu kecamatan dianggap sebagai *cluster group* dan dipilih sebuah desa secara acak

sebagai *cluster samplingnya*, sedangkan pada remaja ditetapkan setara dengan 5 kecamatan yang sekaligus sebagai *cluster sampling*. Metode ini lebih menguntungkan karena hemat biaya penelitian dan tidak memerlukan list populasi. Menurut Umar (2003) ukuransampel yang disarankan oleh Slovin dengan rumusan :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

- n : Ukuran sampel
- N : Ukuran Populasi (Jumlah remaja se Kabupaten Jember orang)
- E : Kelonggaran / ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir (maksimal: 0,1 %).

Dalam rangka mengetahui hubungan pengaruh dilakukan uji korelasi dengan rumus Korelasi *Product Moment* sebagai berikut :

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- Γ_{xy} : Koefisien korelasi
- x : nilai data (variabel independen)
- y : nilai data (variabel dependen)
- n : banyaknya data

Perhitungan diatas akan lebih mudah bila digunakan alat bantu

dengan program SPSS 16. Adapun dasar pengambilan keputusan agar setiap pertanyaan dinyatakan valid (Sugiyono, 2003) apabila dengan tingkat signifikansi 95% berkorelasi positif dengan koefisien korelasi lebih besar atau sama dengan 0,2.

Sesuai dengan permasalahan diatas maka dapat disusun hipotesa sebagai berikut :

Hipotesa Nihil (Ho) :

1. Tidak ada hubungan antara finansial (X1) terhadap daya kreatifitas remaja (Y)
2. Tidak ada hubungan antara aktifitas remaja (X2) terhadap daya kreatifitas remaja (Y)
3. Tidak ada hubungan antara kenakalan remaja (X3) terhadap daya kreatifitas remaja (Y)
4. Tidak ada hubungan secara simultan antara finansial (X1), aktifitas remaja (X2) dan kenakalan remaja (X3) terhadap daya kreatifitas remaja (Y)

Hipotesa Alternatif (Hi) :

1. Ada hubungan antara finansial (X1) terhadap daya kreatifitas remaja (Y)
2. Ada hubungan antara aktifitas remaja (X2) terhadap daya kreatifitas remaja (Y)

3. Ada hubungan antara kenakalan remaja (X3) terhadap daya kreatifitas remaja (Y)
4. Tidak ada hubungan secara simultan antara finansial (X1), aktifitas remaja (X2) dan kenakalan remaja (X3) terhadap daya kreatifitas remaja (Y)

Menurut Supranto (1993) dan Sugiyono (2003) uji t atau Uji Koefisien Korelasi dengan *Level of significant* pada *confidence interval* 95% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan atau *degree of freedom* (df) adalah n-2. Jika t hitung < t tabel, maka Ho diterima dan menolak dan sebaliknya. Perhitungan nilai t menurut Sugiyono adalah:

$$t = \frac{r\sqrt{n-3}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r : korelasi yang ditemukan
n : banyaknya sampel
t : nilai t hitung

III. PELAKSANAAN PROGRAM

Program Kreatifitas Mahasiswa Penelitian tahun 2012 yang dimulai pada bulan Januari 2012 sampai dengan bulan Maret 2012. Daerah penelitian adalah Kabupaten Jember dengan masyarakat yang

dijadikan obyek penelitian adalah mereka para pelajar tingkat SLTP dan SLTA se Kabupaten Jember. Sementara responden adalah sampel yang digunakan untuk pencarian data, yang penentuannya adalah berdasarkan metode *two stage cluster sampling* (Nasir, 1989).

Instrumen Pelaksanaan, data primer diperoleh dari wawancara langsung terhadap para remaja di lokasi penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan. Adapun data yang diambil adalah tentang tingkat kesulitan finansial yang dihadapi para remaja, aktifitas sehari-hari yang dilakukan dan kenakalan yang sering dilakukan para remaja yang bersekolah. Sementara mengenai tingkat daya kreatifitas remaja adalah meliputi daya kreatifitas yang memperoleh prestasi, daya kreatifitas yang memperoleh material dan daya kreatifitas yang memperoleh penghargaan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian mempunyai kisaran nilai kuestioner antara 9 s/d 14 mencapai sekitar 80% responden yaitu

80 orang, dan selebihnya 20% dengan nilai 6 s/d 8 serta 15 s/d 19 yaitu 20 orang (7 + 12).

Responden yang mempunyai tingkat daya kreatifitas tinggi ditunjukkan secara berurutan oleh mereka yang punya tingkat kenakalan yang tinggi, baru menyusul oleh mereka yang punya tingkat aktifitas yang tinggi serta selanjutnya baru mereka yang bermasalah dalam finansial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kenakalan responden maka tingkat kreatifitasnya juga tinggi. Menyusul kemudian semakin tinggi aktifitas responden maka menunjukkan daya kreatifitasnya juga tinggi. Baru dengan semakin meningkat kesulitan responden dalam finansial maka menunjukkan daya kreatifitasnya juga tinggi.

Sehingga dapat diketahui bahwa semakin nakal para remaja maka semakin tinggi daya kreatifitasnya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya mereka yang mengalami permasalahan maka dengan kenakalannya dapat berkelit untuk segera lepas dari permasalahan. Dengan daya imajinasi

dan argumentasinya mereka dapat membuat daya kreasi untuk lepas dari permasalahan.

Aktifitas para remaja sangat membantu dalam pertumbuhan daya kreasinya. Sementara dengan kurangnya financial, pasti mereka berusaha untuk menutup segala kekurangan. Untuk memperoleh apa yang mereka butuhkan maka mereka berupaya untuk membuat hasil karya dengan menumbuhkan daya kreatifitasnya.

4.1. Hasil Analisa

Permasalahan yang dialami remaja sangat besar hubungan pengaruhnya terhadap tumbuhnya daya kreatifitas remaja itu. Berdasarkan analisa program SPSS 16 menunjukkan 0,947 untuk koefisien korelasinya hubungan antara permasalahan remaja dengan tumbuhnya daya kreatifitas remaja. Angka positif dari koefisien korelasi menunjukkan bahwa semakin tinggi permasalahan remaja maka semakin tinggi pula pertumbuhan daya kreatifitas remaja.

Berdasarkan analisa program SPSS 16 diperoleh bahwa hubungan antara permasalahan financial terhadap

daya kreatifitas remaja dapat dikatakan sangat besar atau sangat berpengaruh dimana koefisien korelasi menunjukkan angka 0,908. Sementara hubungan antara permasalahan aktifitas terhadap daya kreatifitas remaja dapat dikatakan cukup besar atau sangat berpengaruh dimana menunjukkan angka 0,869 untuk koefisien korelasi.

Kondisi tersebut lebih rendah dari hubungan antara permasalahan kenakalan terhadap daya kreatifitas remaja, yang menunjukkan 0,892 untuk koefisien korelasi. Hal tersebut menunjukkan hubungan antara permasalahan kenakalan terhadap daya kreatifitas remaja cukup besar atau sangat berpengaruh.

Ketiga hubungan pengaruh tersebut menunjukkan angka positif pada koefisien korelasinya, artinya semakin tinggi tingkat kenakalan remaja, aktifitas remaja dan kesulitan financial maka semakin tinggi pula pertumbuhan daya kreatifitas mahasiswa tersebut.

4.2. Pembahasan

Analisis hipotesa dengan uji t dapat dilihat dengan menggunakan analisis program SPSS 16 yang menunjukkan bahwa t-hitung untuk

hubungan antara permasalahan remaja terhadap daya kreatifitas remaja adalah sebesar 29,167 yang berada diatas 2,26 yaitu nilai t-tabel. Hal ini berarti menerima hipotesa alternative dimana permasalahan yang dialami remaja sangat berpengaruh signifikan terhadap berkembangnya tingkat daya

kreatifitas remaja itu. Kondisi ini ditunjukkan oleh 0,000 pada angka signifikansi. Artinya semakin meningkat permasalahan yang dialami remaja maka semakin meningkat pula perkembangan daya kreatifitas remaja itu.

Tabel 1. Uji t Hubungan Antara Permasalahan Remaja Terhadap Daya Kreatifitas Remaja

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig	Corelation		
	B	Std. Error	Beta			Zero order	Partial	Part
1 (Constant)	-.513	.433		-1.185	.239			
Permasalahan Remaja	.352	.012	.947	29.167	.000	.947	.947	.947

a. Dependent Variable: Kreatifitas

Sumber : Hasil Analisis Program SPSS 16

Secara partial dengan menggunakan analisis program SPSS 16 menunjukkan bahwa :

- Hubungan antara kesulitan financial dengan pertumbuhan daya kreatifitas remaja menunjukkan t-hitung 3.014 yang lebih besar dari t-tabel yaitu 2,26
- Hubungan antara aktifitas dengan pertumbuhan daya kreatifitas

remaja menunjukkan t-hitung 4,790 yang lebih besar dari t-tabel yaitu 2,26

- Hubungan antara kenakalan dengan pertumbuhan daya kreatifitas remaja menunjukkan t-hitung 6,848 yang lebih besar dari t-tabel yaitu 2,26

Tabel 2. Uji t Hubungan Antara Kesulitan Finansial, Aktifitas dan Kenakalan Remaja Terhadap Daya Kreatifitas Remaja

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)	-.531	.435		-1.219	.226			
Finansial	.290	.096	.259	3.014	.003	.908	.294	.098
Aktivitas	.331	.069	.320	4.790	.000	.869	.439	.156
Kenakalan	.432	.063	.431	6.848	.000	.892	.573	.223

a. Dependent Variable: Kreatifitas

Sumber : Hasil Analisis Program SPSS 16

Sementara angka signifikansi semuanya menunjukkan angka dibawah 0,05 artinya bahwa hubungan dengan pertumbuhan daya kreatifitas remaja sangat tinggi dan signifikan.

V. KESIMPULAN

Dari hasil analisis data penelitian maka diperoleh hasil bahwa secara simultan hubungan antara kesulitan finansial, aktifitas dan kenakalan remaja terhadap pertumbuhan daya kreatifitas remaja adalah sangat berpengaruh yang signifikan yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi 0,947 dan 29,167 untuk uji t-hitung dan tingkat signifikansi 0,000.

Secara partial hubungan antara kesulitan finansial remaja terhadap pertumbuhan daya kreatifitas remaja adalah sangat berpengaruh yang signifikan yang ditunjukkan dengan

koefisien korelasi 0,908 dan 3,014 untuk uji t-hitung dan tingkat signifikansi 0,003.

Secara partial hubungan antara aktifitas remaja terhadap pertumbuhan daya kreatifitas remaja adalah sangat berpengaruh yang signifikan yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi 0,869 dan 4,790 untuk uji t-hitung dan tingkat signifikansi 0,000.

Secara partial hubungan antara kenakalan remaja terhadap pertumbuhan daya kreatifitas remaja adalah sangat berpengaruh yang signifikan yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi 0,892 dan 6,848 untuk uji t-hitung dan tingkat signifikansi 0,000.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Luce, R.D. & Raiffa, H. (1957). *Games and Decisions: An Introduction and Critical Survey*. Wiley & Sons

- Khanafiah, D., & Situngkir, H. (2009). "**Memetics of Ethno-Clustering Analysis**". *Journal of Social Complexity* 4(1): 18-25
- Nazir, Moh, Ph.D. 2003. **Metode Penelitian**. Jakarta; Ghalia Indonesia
- Schelling, T. (1978). *Micromotives and Macrobbehavior*. Norton.
- Situngkir, H. & Dahlan, R. M. (2009). *Fisika Batik: Jejak Sains Modern dalam Seni Tradisi Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama
- Situngkir, H. (2008). "**Platform Komputasi untuk Preservasi Budaya Tradisional Secara Partisipatif**". *BFI Working Paper Series* WP-XII-2008. Bandung Fe Institute
- Situngkir, H. (2009). "**Evolutionary Economics Celebrates Innovation and Creativity-Based Economy**". *The Icfai University Journal of Knowledge Management* 7(2):7-17
- Sugiyono. 2006. **Metode Penelitian Administrasi**. Bandung; Alfabeta..
- Supranto, J. 2002. **Statistik Teori Dan terapan**. Jakarta; Erlangga.
- Suyanto, Bagong dan Sutinah. 2005. **Metode Penelitian Sosial – Berbagai Alternatif Pendekatan**. Jakarta; Prenada Media Goup Kencana..