

---

## Pengaruh Inteligensi pada Kreativitas Mahasiswa

Rahimmatussalisa\*

Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia

\*email: [rahimmatusalisa@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:rahimmatusalisa@mercubuana-yogya.ac.id)

DOI: [10.31603/bpsr.10213](https://doi.org/10.31603/bpsr.10213)

---

### Abstrak

Inteligensi merupakan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman sehari-hari dan berpengaruh pada kreativitas individu, terutama yang menekuni bidang kreatif. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh inteligensi pada kreativitas mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei. Subjek penelitian sebanyak 195 mahasiswa yang berkuliah di Yogyakarta. Karakteristik subjek yang menjadi responden penelitian adalah mahasiswa yang aktif kuliah dan berusia antara 18-25 tahun yang ada di Yogyakarta. Pengumpulan data menggunakan *Culture Fair Intelligence* (CFIT) untuk mengukur inteligensi dan tes kreativitas figural (TKF) untuk mengukur kreativitas. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil analisis regresi dalam penelitian ini menunjukkan inteligensi secara sangat signifikan berpengaruh pada kreativitas mahasiswa dengan  $R^2 = 0,058$ ,  $F(1, 193) = 11,9$ , dan  $p < .001$ . Sumbangan efektif inteligensi pada kreativitas hanya sebesar 5,8% menandakan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar inteligensi. Impact dari hasil penelitian ini memberikan pemahaman mengenai kreativitas yang ada di Indonesia, khususnya bagi para pembelajar seni maupun para pembelajar di bidang lain selain seni.

**Kata-kata Kunci:** Inteligensi; Kreativitas; Mahasiswa

### *The Influence of Intelligence on Creativity of University Students*

#### **Abstract**

*Intelligence is the ability to solve problems and the ability to adapt and learn from everyday experiences and influences individual creativity, especially those in creative fields. This research aims to determine the influence of intelligence on university student creativity. The research method used is a quantitative method with a survey approach. The research subjects were 195 students in Yogyakarta. The characteristics of research respondents were active university students aged between 18-25 years. Data collection uses Culture Fair Intelligence (CFIT) to measure intelligence and the figural creativity test (TKF) to measure creativity. The data analysis technique used by researchers uses simple linear regression analysis. The results of the regression analysis in this study show that intelligence has a very significant effect on student creativity with  $R^2 = 0.058$ ,  $F(1, 193) = 11.9$ , and  $p < .001$ . The effective contribution of intelligence to creativity is only 5.8%,*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

*indicating that creativity is influenced by other factors outside intelligence. The impact of the results of this research provides an understanding of creativity in Indonesia, especially for art students and students in fields other than art.*

**Keywords:** Creativity; Intelligence; University students

## 1. Pendahuluan

Sektor ekonomi kreatif adalah salah satu tumpuan meningkatkan kesejahteraan perekonomian masyarakat Indonesia (Anoegrajekti, Setyawan, Saputra, & Macaryus, 2015). Pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia tahun 2010-2015 meningkat sebesar 10,14% dan menempatkannya di atas pertumbuhan sektor listrik, gas dan air bersih, pertambangan dan penggalian, pertanian, peternakan, kehutanan dan perikanan, serta jasa dan industri pengolahan. Ekonomi kreatif mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional, terutama di bidang kuliner, fashion, dan kriya. Pada tahun 2015, sektor ekonomi kreatif menyerap 15,9 juta tenaga kerja (13,90%), dan nilai ekspor mencapai 19,4 miliar Dollar AS (12,88%) (Badan Ekonomi Kreatif, 2017). Meski demikian, perkembangan sektor ekonomi kreatif menghadapi kendala, salah satunya di aspek sumberdaya manusia (SDM). Data statistik menunjukkan bahwa 92,2% tenaga kerja di sektor ekonomi kreatif adalah tenaga yang tidak memiliki keterampilan khusus di sektor ekonomi kreatif dan hanya 7,8% tenaga ekonomi kreatif adalah tenaga profesional dan memiliki keterampilan khusus di bidang yang bersangkutan (Badan Ekonomi Kreatif, 2017). SDM yang diharapkan di bidang ekonomi kreatif adalah anak-anak muda yang kreatif, terampil, serta profesional di bidangnya. Untuk mengembangkan SDM yang kreatif, upaya yang telah dilakukan adalah melalui pendidikan dan pelatihan yang ditujukan untuk meningkatkan intelektual dan kepribadian individu (Notoatmodjo, 2009). Salah satu program pemerintah adalah merevitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Balai Latihan Kerja (BLK) untuk menyusun kurikulum sektor seni dan industri kreatif (Kementerian Koordinasi Bidang Perekonomian Republik Indonesia, 2019).

Ekonomi kreatif adalah industri yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya, seni, dan hiburan. Seni sendiri memiliki pengaruh terhadap perindustrian khususnya di Indonesia (Bahren, Hidayat, Sudarmoko, & Setyaka, 2014). Seni yang awalnya hanya diapresiasi dari nilai estetika, sekarang kekuatan apresiasi seni meluas ke dunia bisnis (An & Youn, 2017). Fakta tersebut menjadikan para pencari kerja berminat untuk menggeluti bisnis di sektor ekonomi kreatif. Seni yang sudah masuk dalam dunia bisnis membuat para pelaku seni perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu peningkatan desain produk, penamaan merek, dan strategi dalam mencari solusi di setiap permasalahan (An & Youn, 2017). Namun, hal tersebut masih belum dimiliki secara merata oleh para pelaku sektor ekonomi kreatif. Masih banyak para produsen yang kesulitan mengembangkan desain sampai pemberian merek dagang karena kendala kreativitas. Bagi pelaku seni dan industri kreatif, kesuksesan menghadapi permasalahan sektor ekonomi kreatif bergantung pada kemampuan mengaktualisasikan kreativitas mereka.

Seni sangat erat kaitannya dengan kreativitas (Jamil, Anwar, & Kholiq, 2011) dan kreativitas mempengaruhi kesuksesan pengusaha (Nusbaum & Silvia, 2011). Rowe (2004) mengatakan bahwa individu-individu yang kreatif adalah individu yang mampu menguasai sebuah situasi secara

keseluruhan dan terbuka terhadap kemungkinan-kemungkinan baru. Kreativitas menurut pandangan psikologi kognitif diartikan sebagai suatu aktivitas untuk menghasilkan hal-hal baru dalam memandang suatu permasalahan (Solso, 2001). Ketika individu memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, maka individu tersebut mampu mengatasi situasi-situasi sulit dan lebih berani dalam mengambil keputusan dalam menjalani bisnis mereka. Kemampuan kreativitas sendiri terus berkembang dari usia 6 sampai usia 30 tahun, serta mencapai puncak pada usia 30 sampai 40 tahun ditandai dengan prestasi kreatif yang berada pada titik puncak (Schlegel et al., 2015).

Selain usia, kreativitas juga dipengaruhi oleh faktor inteligensi. Inteligensi adalah kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman sehari-hari (Santrock, 2007). Cattell (Sternberg, 2008) menyatakan bahwa inteligensi memiliki dua faktor utama, yaitu *fluid abilities* dan *crystallized abilities*. *Fluid abilities* merupakan kecepatan dan akurasi penalaran abstrak, sedangkan *crystallized abilities* merupakan pengetahuan yang tersimpan di memori jangka panjang. Sejumlah penelitian berhasil membuktikan bahwa kreativitas dapat diprediksi berdasarkan tingkat inteligensi, kepribadian, dan pengetahuan yang dimiliki seseorang (Batey, Furnham, & Safiullina, 2010; Jauk, Benedek, Dunst, & Neubauer, 2013). Inteligensi memiliki hubungan yang positif dengan kreativitas, yang artinya semakin tinggi inteligensi maka semakin tinggi pula kreativitas seseorang (Nusbaum & Silvia, 2014; Silvia, 2008). Namun, hubungan antara inteligensi dan kreativitas tidak selalu ada, seperti pada beberapa hasil penelitian (Furnham, 2016; Zhu et al., 2015). Kaitan antara inteligensi dan kreativitas menjadi menarik untuk diteliti pada individu yang tidak memiliki latar belakang seni karena kreativitas tidak hanya dimiliki orang para pelaku seni.

Hasil-hasil riset terdahulu yang belum konklusif menimbulkan pertanyaan tentang apakah ada pengaruh inteligensi terhadap kreativitas dengan subjek mahasiswa, baik yang berkuliah di kampus umum maupun institut seni. Peneliti ingin melihat apakah inteligensi memiliki hubungan dalam peningkatan tingkat kreativitas individu. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh inteligensi terhadap kreativitas. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi bagi ilmu psikologi serta dapat memperdalam teori dan pemahaman mengenai inteligensi dan kreativitas. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman mengenai kreativitas yang ada di Indonesia, khususnya bagi para pembelajar seni maupun para pembelajar di bidang lain selain seni.

---

## 2. Metode

### 2.1. Partisipan

Penelitian ini menggunakan dua kelompok subjek dengan kriteria yang berbeda. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa baik dari jurusan nonseni atau umum maupun jurusan seni dengan total N = 195 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *convenience sampling* (metode pengambilan sampel berdasarkan ketersediaan dan kemudahan dalam mendapatkan responden). Karakteristik responden penelitian adalah mahasiswa yang masih aktif kuliah dan berusia antara 18-25 tahun. Lokasi penelitian ini adalah di Yogyakarta di mana di kota ini terdapat perguruan tinggi negeri maupun institut seni. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan lembar persetujuan kepada responden sebagai bentuk

kesediaan responden dalam mengikuti penelitian ini. Hasil dari pengujian kedua tes dalam penelitian ini peneliti sampaikan secara pribadi pada tiap-tiap responden yang ingin mengetahui skor akhir dari kedua tes tersebut

## 2.2. Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan instrumen tes psikologi. Penggunaan tes psikologi dilatarbelakangi kebutuhan untuk mengukur inteligensi sebagai ranah kemampuan kognitif sehingga tes merupakan alat ukur yang tepat untuk digunakan dalam penelitian ini (Azwar, 2013). Terdapat banyak instrumen pengukuran inteligensi. Misalnya, Skala Kaufman yang terdiri dari tiga skala yaitu K-ABC, K-AIT, dan K-BIT. David Weschsler mengukur inteligensi dengan tiga skala yaitu WAIS-R (*Weschler Adult Intelligence Scale-Revised*), WISC (*Weschler Intelligence Scale*), WPPSI-R (*Weschler Preschool and Primary Scale of Intelligence-Revised*) (Anastasi & Urbina, 2007). Jenis tes inteligensi yang lainnya adalah CFIT (*Culture Fair Intelligence Test*) yang dikembangkan oleh Raymond B. Cattell dan A. Karen S. Cattell. Penelitian ini memilih menggunakan CFIT, tepatnya CFIT skala 3 untuk subjek dengan rentang usia 13 hingga dewasa, karena tes ini memberikan pemisahan yang lebih jelas antara kemampuan alami dengan pengetahuan spesifik sehingga memungkinkan analisis dan prediksi yang lebih baik tentang potensi-potensi dasar individu. Selain itu, alat tes tersebut dapat meminimalkan pengaruh-pengaruh yang tidak relevan pada sisi kultural.

Kreativitas dalam penelitian ini diukur menggunakan Tes Kreativitas Figural (TKF). Tes ini merupakan bagian dari *Torrance Test of Creativity Thinking* (TTCT) (Torrance, 1974) yang bertujuan mengukur kemampuan membuat berbagai asosiasi dari satu stimulus. Tes Kreativitas Figural (TKF) terdiri dari tiga subtes yaitu: *picture construction* (menyusun gambar), *picture completion* (melengkapi gambar), dan *circles* (lingkaran), dimana yang digunakan dalam penelitian ini adalah subtes ke tiga yaitu *circles*. Mengingat bahwa ketiga subtes mengukur hal yang sama, maka peneliti menggunakan hanya satu subtes saja, yaitu subtes ke 3 yaitu *circles* dengan stimulus berupa lingkaran. Tes lingkaran ini memiliki materi stimulus yang terdiri dari 36 lingkaran dengan diameter 2 cm. Subjek penelitian diminta untuk membuat beberapa gambar atau objek yang berbeda-beda dengan menggunakan lingkaran sebagai stimulusnya. Lingkaran tersebut merupakan bagian gambar dan bukan sebagai tempat untuk menggambar. TTCT dipilih sebagai tes kreativitas yang akan dipakai untuk mengukur kreativitas karena yang telah diadaptasi dengan 35 bahasa yang berbeda (Millar, 2002).

## 2.3. Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis regresi dibantu dengan software *Jamovi*. Teknik analisis regresi digunakan untuk melihat besarnya peran variabel independen terhadap variabel dependen.

---

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif kuliah di jurusan seni dan mahasiswa aktif kuliah di jurusan non seni. Jumlah mahasiswa jurusan seni yang menjadi subjek penelitian adalah 107 mahasiswa (54,8%) dan jumlah mahasiswa jurusan nonseni adalah 88 mahasiswa

(45,12%). Jumlah mahasiswa laki-laki adalah 78 mahasiswa (40%) dan perempuan 117 mahasiswa (60%).

Peneliti melakukan analisis regresi untuk melihat hubungan antara inteligensi dan kreativitas. Hasil analisis regresi menunjukkan ada pengaruh inteligensi pada kreativitas yang sangat signifikan dengan  $R = 0,241$ ;  $R^2 = 0,058$ ;  $F(1, 193) = 11,9$ ; dan  $p < .001$ . Korelasi yang positif menunjukkan bahwa semakin tinggi inteligensi mahasiswa, semakin tinggi pula kreativitasnya. Namun, kekuatan korelasi antara kedua variabel ini terbilang lemah dan sumbangan efektif inteligensi terhadap kreativitas hanya sebesar 5,8%. Adapun persamaan regresi kedua variabel ini adalah  $Y$  (Kreativitas) =  $93,08 + 0,14 * X$  (Inteligensi) yang artinya peningkatan inteligensi sebesar 1 poin hanya akan meningkatkan kreativitas sebesar 0,14 poin.

### 3.2. Pembahasan

Penelitian ini secara kuantitatif menunjukkan bahwa inteligensi secara signifikan mempengaruhi kreativitas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa inteligensi secara sangat signifikan dapat mempengaruhi kreativitas dengan sumbangan efektif sebesar 5,8% yang tergolong relatif kecil. Temuan ini selaras dari penelitian yang menunjukkan bahwa inteligensi dan kreativitas memiliki pengaruh yang signifikan, tetapi lemah (Nakano et al., 2015; Kim, 2005). Pengaruh inteligensi memang tidak dominan terhadap kreativitas. Hal ini dipertimbangkan disebabkan karena inteligensi merupakan bagian dari kreativitas walau tidak terlihat dominan. Sementara itu, kreativitas seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kecerdasannya.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap rendahnya peningkatan kreativitas pada individu adalah faktor lingkungan, misalnya adalah lingkungan belajar. *Teaching program* yang dirancang dalam rangka peningkatan kreativitas akan lebih berpengaruh terhadap kreativitas individu (Tan, Lee, Ponnusamy, Koh, dan Tan, 2016). Pengaturan ruang kelas merupakan salah satu usaha yang dapat diperhatikan oleh tenaga pendidik untuk meningkatkan kreativitas dalam konteks pendidikan. Selain lingkungan belajar (kelas), lingkungan keluarga juga merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap kreativitas karena sejak kecil pengajaran yang diterima oleh anak berasal dari keluarganya. Ada tiga tipe pola asuh orang tua, yaitu: *permissive*, *authoritarian* dan *authoritative* yang berhubungan dengan kreativitas (Fearon, Copeland, dan Saxon, 2013). Di antara ketiga tipe hanya pola asuh *authoritarian* yang berkorelasi dengan kreativitas, sementara pola asuh *authoritarian* (otoriter) memiliki hubungan negatif dengan kreativitas dimana semakin tinggi gaya pengasuhan otoriter maka semakin rendah tingkat kreativitas.

Jauk et al. (2013) melakukan studi pada 297 subjek mengenai hubungan antara inteligensi dan kreativitas. Hasil temuan menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara inteligensi dengan kreativitas. Penelitian ini menunjukkan bahwa inteligensi berpengaruh pada potensi kreatif dengan ambang batas yang berbeda beda pada setiap dimensi kreativitas. Dimensi originalitas memiliki ambang batas skor IQ antara 100-120. Ambang batas pada dimensi *fluency* berkisar pada skor IQ sebesar 85. Setelah ambang inteligensi terpenuhi, maka faktor lain lebih berpengaruh dalam memprediksi kreativitas. Salah satu faktor yang dapat memprediksi kreativitas adalah kepribadian. Namun, hal tersebut berbeda pada pencapaian prestasi kreatif yang dimiliki individu yang tidak memiliki ambang batas tingkat kecerdasan seseorang.

Penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan. Salah satu keterbatasan penelitian ini adalah waktu pengerjaan tes yang cukup lama terutama dalam tes inteligensi serta waktu pengerjaan tes yang dilakukan di sela-sela perkuliahan bahkan akhir jam perkuliahan mahasiswa. Peneliti menyadari hal ini dapat memberikan efek kelelahan dan rendahnya motivasi subjek dalam mengerjakan terutama jika penelitian berlangsung di akhir jam mata pelajaran. Kemudian, penelitian ini hanya menggunakan instrumen Tes Kreativitas Figural (TKF) dalam pengukuran kreativitas, padahal ada berbagai instrumen pengukuran kreativitas, seperti: CAP (*Creativity Assessment Packet*), RAT (*Remote Association Test*), SOI (*Structure of Intellect*), TTCT (*Torrance Tests of Creative Thinking*), WKCT (*Wallach-Kogan Creativity Test*), dan CCh (*The Creativity Checklist*) (Lemons, 2011). Akibatnya, penelitian ini hanya memberikan data kreativitas subjek secara figural saja. Padahal ada individu yang kesulitan mengungkapkan gagasan secara gambar tetapi lebih mampu mengungkapkan gagasan dalam bentuk lisan yaitu dengan menggunakan Tes Kreativitas Verbal (TKV). Disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengukur kreativitas secara lebih komprehensif, yakni menggunakan baik TKV maupun TKF.

#### 4. Kesimpulan

Melalui studi ini, peneliti ingin melihat hubungan antara inteligensi dan kreativitas. Penelitian ini menunjukkan bahwa inteligensi berperan secara langsung terhadap kreativitas. Sumbangan efektif inteligensi terhadap kreativitas sebesar 5,8%. Hal ini dapat diartikan bahwa inteligensi bukan prediktor terkuat dalam menentukan kreativitas seseorang. Salah satu kendala penelitian ini adalah adanya keterbatasan waktu bagi subjek untuk mengerjakan tes inteligensi dan penggunaan tes kreativitas yang terbatas. Bagi Instansi Pendidikan, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tingkat inteligensi dan kreativitas dari mahasiswa sehingga dapat dijadikan gambaran mengenai mahasiswa mana yang memiliki potensi tinggi. Bagi subjek penelitian, penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai skor inteligensi dan kreativitas diri sebagai bahan evaluasi diri dalam meningkatkan performa di kampus dalam upaya peningkatan kemampuan dan sumber daya yang ada. Adapun bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu mempertimbangkan waktu penelitian dan jenis tes inteligensi dan kreativitas agar diperoleh data yang lebih komprehensif.

#### Referensi

- Anastasi, A. & Urbina, S. (2007). *Tes psikologi* (Edisi Ketujuh). PT Indeks.
- Anoegrajekti, N., Setyawan, I., Saputra, H.S.P., & Macaryus, S. (2015). Perempuan seni tradisi dan pengembangan model industri kreatif berbasis seni pertunjukan. *Karsa*, 23(1).  
Doi:<http://dx.doi.org/10.19105/karsa.v23i1.610>.
- An, D. & Youn, N. (2017). The inspirational power of arts on creativity. *Journal of Business Research*.  
doi: 10.1016/j.jbusres.2017.10.025
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan skala psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Badan Ekonomi Kreatif. (2017). *Data statistik dan hasil survei ekonomi kreatif*. Bekraf.
- Bahren, Hidayat, Sudarmoko, & Setyaka. (2014). Industri kreatif berbasis potensi seni dan sosial

- budaya di Sumatera Barat. *Jurnal Ekspresi Seni*, 16(1), 133-155.
- Batey, M., Furnham, A., & Safiullina, X. (2010). Intelligence, general knowledge and personality as predictors of creativity. *Learning and Individual Differences* 20, 532-535. doi:10.1016/j.lindif.2010.04.008
- Fearon, D. D., Copeland, D., & Saxon, T. F. (2013). The relationship between parenting styles and creativity in a sample of Jamaican children. *Creativity Research Journal*, 25(1), 119-128. <https://doi.org/10.1080/10400419.2013.752287>
- Furnham, A. (2016). The relationship between cognitive ability, emotional intelligence and creativity. *Psychology*, 7(2), 193-197. <https://doi.org/10.4236/psych.2016.72021>
- Jamil, M. M., Anwar, K., & Kholiq, A. (2011). Faktor-faktor yang mempengaruhi lunturnya kesenian tradisional Semarang (studi eksplorasi kesenian tradisional Semarang). *Riptek*, 5(2), 41-51.
- Jauk, E., Benedek, M., Dunst, B., Neubauer, A. C. (2013). The relationship between intelligence and creativity: New support for the threshold hypothesis by means of empirical breakpoint detection. *Intelligence* 41, 212-221. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.intell.2013.03.003>
- Kementerian Koordinasi Bidang Perekonomian Republik Indonesia. (2019). *Tingkatkan kualitas SDM, pemerintah pusat dan daerah kembali bekerja sama menyusun kurikulum sektor seni dan industri kreatif*. <https://ekon.go.id/publikasi/detail/1109/tingkatkan-kualitas-sdm-pemerintah-pusat-dan-daerah-kembali-bekerja-sama-menyusun-kurikulum-sektor-seni-dan-industri-kreatif>
- Kim, K. H. (2005). Can only intelligent people be creative?: A meta-analysis. *The Journal of Secondary Gifted Education*, 16(2), 57-66
- Lemons, G. (2011). Diverse perspectives of creativity testing: Controversial issues when used for inclusion into gifted programs. *Journal for the Education of the Gifted*, 34(5), 742-772. doi: 10.1177/0162353211417221.
- Millar, G. W. (2002). *The Torrance kids at midlife*. CT Ablex.
- Notoatmodjo, S. (2009). *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Rineka Cipta.
- Nakano, T. de C., Wechsler, S. M., Campos, C. R., & Milian, Q. G. (2015). Intelligence and creativity: Relationships and their implications for positive psychology. *Psico-USF*, 20(2), 195-206. <https://doi.org/10.1590/1413-82712015200201>
- Nusbaum, E. C., & Silvia, P.J. (2011). Are intelligence and creativity really so different? fluid intelligence, executive processes, and strategy use in divergent thinking. *Intelligence* 39, 36-45. doi:10.1016/j.intell.2010.11.002
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Schlegel, A., Alexander, P., Fogelson, S. V., Li, X., Lu, Z., Kohler, P. J., Meng, M. (2015). The artist emerges: Visual art learning alters neural structure and function. *NeuroImage*, 105, 440-451. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2014.11.014>
- Silvia, P. J. (2008). Another look at creativity and intelligence: Exploring higher-order models and probable confounds. *Personality and Individual Differences*, 44, 1012-1021. doi:10.1016/j.paid.2007.10.027.
- Solso, R. L. (2001). *Cognitive psychology*. Pearson Education.
- Sternberg, R. J. (2008). *Psikologi Kognitif*. Pustaka Pelajar.

- Tan, L., Lee, S., Ponnusamy, L., Koh, E., & Tan, K. (2016). Fostering creativity in the classroom for high ability students: context does matter. *Education Sciences*, 6(4), 36. <https://doi.org/10.3390/educsci6040036>
- Torrance, P. E. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Directions manual and scoring guide. Figural Test Booklet B (1974 revision)*. Scholastic Testing Services.
- Zhu, W., Chen, Q., Tang, Q., Cao, G. Hou, Y., Qiu, J. (2015). Brain structure links everyday creativity to creative achievement. *Brain and Cognition*, 103, 70-76. [doi.org/10.1016/j.bandc.2015.09.00](https://doi.org/10.1016/j.bandc.2015.09.00)
-