

BAB XI
METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel-variabel penelitian:

1. Variabel Bebas: Minat Membaca Komik Jepang
2. Variabel Tergantung: Krealivitas

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kreativitas adalah kemampuan individu yang mencerniinkan adanya kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta mampu mengelaborasi suatu gagasan, yang dituangkan daiam cara berpikir divergen, sehingga individu mampu memberikan gagasan-gagasan baru, melihat hubungan-hubungan bani antara unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, atau bahkan dapat menciptakan suatu produk baru.
2. Minat Membaca Komik Jepang adalah sikap seseorang yang didalamnya terkandung aspek-aspek kesadaran akan manfaat membaca komik Jepang, perhatian yang kuat, dan rasa senang terhadap kegiatan membaca komik Jepang serta adanya kecenderungan untuk membaca kembali secara berulang komik Jepang karena kepuasan yang diperoleh orang tersebut. Komik Jepang yang dimaksud adalah komik Jepang yang diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo dengan tema-tema detektif, petualangan, komedi, misteri dan persahabatan (serial cantik).

C. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta dan berusia 10-12 tahun.

D. Metode Pengumpulan Data

Pengukuran variabel-variabel dalam penelitian ini menggunakan dua jenis alat yaitu:

1. Tes Kreativitas Verbal. Tes Kreativitas Verbal disusun oleh Utami Munandar. Tes ini berlandaskan pada model Struktur Intelek dari Guilford sebagai kerangka teoritis (Munandar, 1999). Tes ini telah distandardisasikan oleh Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, dengan nilai baku untuk usia 10-18 tahun.

Tes Kreativitas Verbal terdiri dari enam subtes yaitu:

- a. Permulaan Kata Subtes ini mengukur "kelancaran dengan kata", yaitu kemampuan untuk menemukan kata yang memenuhi persyaratan struktural tertentu. Subyek harus memikirkan sebanyak mungkin kata yang dimulai dengan susunan huruf tertentu sebagai rangsang. Contoh: Sa
- b. Menyusun Kata Subtes ini, seperti halnya tes Permulaan Kata, mengukur "kelancaran kata", tetapi tes ini juga menuntut kemampuan dalam reorganisasi persepsi. Subyek harus menyusun sebanyak mungkin kata dengan menggunakan huruf-huruf dari suatu kata yang diberikan sebagai stimulus. Contoh: Proklamasi
- c. Membentuk Kalimat Tiga Kata Subtes ini mengharuskan subyek menyusun kalimat yang terdiri dari tiga kata, huruf pertama untuk setiap kata diberikan sebagai

rangsang, akan tetapi urutan dalam penggunaan ketiga hunif tersebut boleh berbeda-beda, sesuai dengan kehendak subyek. Contoh: A - 1 - g

d. Sifat-sifat yang Sama Tes ini merupakan ukuran dari "kelancaran dalam memberikan gagasan", yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang memenuhi persyaratan tertentu dalam waktu yang terbatas. Subyek harus menemukan sebanyak mungkin objek yang semuanya memiliki dua sifat seperti yang ditentukan.

Contoh: Merah dan cair

e. Macam-macam Penggunaan. Tes ini merupakan ukuran dari "kelenturan dalam berpikir", karena dalam subtes ini subyek harus mampu melepaskan diri dari kebiasaan melihat benda sebagai alat untuk melakukan hal tertentu saja Subyek harus memikirkan sebanyak mungkin penggunaan yang tidak lazim (tidak biasa) dari benda sehari-hari. Tes ini juga mengukur "orisinalitas dalam berpikir", yaitu dengan melihat kelangkaan jawaban yang diberikan. Contoh: Pensil

f. Apa Akibatnya Subtes ini mengharuskan subyek untuk memikirkan segala sesuatu yang mungkin terjadi dari suatu hipotesis yang telah ditentukan sebagai stimulus. Kejadian atau peristiwa itu sebetulnya tidak mungkin terjadi di Indonesia, akan tetapi dalam hal ini subyek harus menguinpamakan, andaikata terjadi di sini, apa saja akibatnya? Tes ini mengukur "kelancaran dalam memberikan gagasan" yang digabung dengan "elaborasi", yang diartikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan, memperincinya, dengan mempertimbangkan macam-macam implikasi. Contoh: Apa akibatnya jika manusia dapat terbang seperti bulling?

Keenam subtes tersebut mengukur dimensi operasi berpikir divergen, dengan dimensi konten verbal, tetapi memiliki perbedaan pada dimensi produk.

Waktu yang dipergunakan untuk mengerjakan tes ini selama 60 menit, dengan asumsi jumlah waktu ini cukup bagi subyek untuk menyatakan gagasan-gagasannya Rincian waktu yang disediakan untuk subyek adalah sebagai berikut: (Munandar, 1977)

Tabel 1. Rincian Waktu Tes Kreativitas Verbal

Subtes	Jumlah Aitem	Waktu per Aitem	Total Waktu
I	4	2 menit	8 menit
n	4	2 menit	8 menit
m	4	3 menit	12 menit
IV	4	2 menit	8 menit
V	4	2 menit	8 menit
VI	4	4 menit	16 menit
Total	24		60 menit

Keenam subtes kreativitas verbal ini dinilai atau diskor secara terpisah. Subtes I sampai dengan subtes V bagian fleksibilitas, diberikan nilai satu untuk setiap jawaban yang benar dan memenuhi syarat yang telah ditentukan. Subtes V bagian orisinalitas, dan subtes VI mempunyai carapenilaian tersendiri.

Subtes V bagian orisinalitas, penilaian diberikan setelah terlebih dulu jawaban subjek dicatat dan disusun sesuai dengan huruf abjad (alphabet) dan di hitung frekuensi dan presentasinya Jawaban subyek yang frekuensinya lebih dari 5% dari

seluruh jawaban dinilai **nol**. Jawaban yang frekuensinya 2% - 5% dari seluruh jawaban dinilai **satu**. Jawaban yang frekuensinya kurang dari 2% dari seluruh jawaban dinilai **dua**.

Subtes VI diberikan nilai **satu** untuk jawaban yang benar. Apabila jawaban subyek mempunyai anak kalimat dan benai' nilainya dapat ditambah, karena setiap elaborasi satu rincian yang ditambah dan memperkaya jawaban, atau merupakan akibat tambahan memperoleh nilai **satu**.

Untuk menentukan nilai akliir tes kreativitas verbal yang diperoleh subyek adalah dengan cara menjumlahkan nilai-nilai yang diperoleh subyek pada setiap subtesnya

2. Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang. Kuesioner (Angket) Minat Membaca Komik Jepang disusun oleh peneliti untuk mengukur minat membaca komik Jepang pada subyek. Penggunaan metode kuesioner ini didasarkan atas asumsi-asumsi sebagai berikut (Hadi, 1990):

- a. Subyek adalah orang yang paling mengetahui dirinya sendiri.
- b. Apa yang dinyatakan subyek kepada penyelidik adalah benar dan dapat dipercaya
- c. Interpretasi subyek mengenai pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan yang dimaksud oleh penyelidik.

Dalam prakteknya, asumsi-asumsi tersebut tentu saja memiliki kelemahan-kelemahan seperti yang dinyatakan oleh Hadi (1990) yaitu:

- a. Unsur-unsur yang tidak disadari tidak dapat diungkap.
- b. Besar kemungkinannya jawaban-jawaban dipengaruhi oleh keinginan-keinginan pribadi.

- c. Ada hal-hal yang dirasa tidak perlu dinyatakan, misalnya hal-hal yang memalukan atau yang dipandang tidak penting untuk dikemukakan.
- d. Kesukaran menimmuskan keadaan diri sendiri ke dalam bahasa
- e. Ada kecenderungan untuk merekonstruksi secara logik unsur-unsur yang dirasa kurang berhubungan secara logik.

Format kuesioner (angket) adalah pilihan yang disusun berdasarkan kondisi, persepsi, dan pendapat anak-anak sebagai pembaca komik Jepang yang diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo dengan tema-tema detektif, petualangan, komedi, misteri dan persahabatan (serial cantik).

Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang ini terdiri dari dua bagian, yaitu bagian A dan bagian B. Bagian A berisi daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap aspek-aspek minat membaca komik Jepang, yang meliputi:

- a. Kesadaran akan manfaat membaca komik Jepang yaitu aspek yang mengungkap kesadaran, pengetahuan dan pemahaman subyek terhadap manfaat membaca komik Jepang.
- b. Perhatian terhadap kegiatan membaca komik Jepang yaitu aspek yang mengungkap perhatian subyek ketika membaca komik Jepang.
- c. Rasa senang untuk membaca komik Jepang yaitu aspek yang mengungkap rasa senang dan ketertarikan subyek dalam membaca komik Jepang serta usaha yang dilakukan subyek untuk memperoleh komik Jepang.

d. Frekuensi membaca komik Jepang yaitu aspek yang mengungkap jumlah waktu yang digunakan subyek untuk membaca komik Jepang dan jumlah komik Jepang yang dibaca subyek.

Selengkapnya aspek-aspek minat membaca komik Jepang didistribusikan dalam aitem-aitem sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Nouior Aitem Angket Minat Membaca Komik Jepang

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.Kesadaran akan manfaat membaca komik Jepang	1, 9, 17, 24	2, 10	6
2.Perhatian terhadap kegiatan membaca komik Jepang	3, 11, 18	4, 12, 21	6
3.Rasa senang membaca komik Jepang	5, 13, 19, 22, 25	6, 14	7
4.Frekuensi membaca komik Jepang	7, 8, 15, 20, 23,	16, 26	7
Jumlah	17	9	26

Bagian B berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan langsung dengan minat membaca komik Jepang pada subyek, seperti jenis cerita, judul komik, intensitas dan waktu. Jawaban yang diperoleh pada bagian B ini akan digunakan sebagai data pendukung bagian A.

Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang ini menggunakan dua alternatif jawaban pada bagian A, yaitu **Ya** dan **Tidak**. Penskoran dilakukan dengan memberikan nilai **satu** untuk jawaban **Ya** dan nilai **nol** untuk jawaban **Tidak** bagi pertanyaan *favorable*. Sebaliknya nilai **satu** untuk jawaban **Tidak** dan nilai **nol** untuk jawaban **Ya** bagi pernyataan *unfavorable*. Skor yang diperoleh subyek dari seluruh

aitem akan dijumlahkan untuk menentukan apakah subyek mempunyai minat membaca komik Jepang tinggi atau rendah.

E. Metode Analisis Data

Data-data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data akan diolah dengan teknik statistika yaitu teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson. Untuk memudahkan pengolahan data tersebut akan digunakan *Statistical Package for Social Science (SPSS)*.

