

BAB IV
PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kancan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta SD Muhammadiyah Sokonandi didirikan pada tahun 1977 dan memiliki dua kampus yang terpisah, beralamatkan di Jalan Kapas No. 5A dan Jalan Batikan No. 3. Setiap tingkatan kelas memiliki tiga kelas paralel sehingga jumlah kelas secara keseluruhan di SD Muhammadiyah Sokonandi adalah 18 kelas.

SD Muhammadiyah Sokonandi memiliki 26 tenaga pengajar, dan pada tahun ajaran 2001/2002 jumlah keseluruhan siswa sebanyak 732 siswayang terdiri dari 392 siswaputra dan 341 siswa putri.

Kegiatan belajar mengajar di SD Muhammadiyah Sokonandi berlangsung selama kurang lebih enam jam yang diselingi dua kali waktu istirahat selama 20 menit.

B. Persiapan Penelitian

1. Proses Perizinan

Persiapan yang dilakukan meliputi koordinasi awal dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Sokonandi untuk mendapatkan persetujuan lokasi penelitian. Setelah memperoleh persetujuan dari Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Sokonandi, dilanjutkan dengan mengurus izin penelitian pada instansi-instansi terkait.

Proses perizinan dimulai dengan mengambil surat pengantar penelitian dari Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Indonesia yang ditujukan kepada Pimpinan Daerah Muhammadiyah Majelis Pendidikan Dasar Menengah dan Kebudayaan Kota Yogyakarta selaku instansi yang berwenang memberikan izin penelitian di sekolah dasar dan menengah Muhammadiyah yang ada di Yogyakarta. Selanjutnya Majelis Pendidikan Dasar Menengah dan Kebudayaan Muhammadiyah Kota Yogyakarta mengeluarkan surat izin penelitian di SD Muhammadiyah Sokonandi.

2. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum dilakukan uji coba alat ukur, terlebih dahulu dilakukan *pre-eliminier test* untuk Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang. *Pre-eliminier test* ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan, pemahaman dan format penyajian kuesioner tersebut bagi subjek penelitian. Subyek *pre-eliminier test* adalah empat orang siswa-siswi SD yang memiliki karakteristik yang sama dengan subyek penelitian, yaitu berusia 10 - 12 tahun serta memiliki minat untuk membaca komik Jepang. Hasil *pre-eliminier test* menunjukkan bahwa subyek tidak mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tugasnya dan hanya tiga aitem yang mengalami perubahan tata tulis agar lebih mudah dipahami oleh subyek penelitian, sehingga selanjutnya Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang dapat diujicobakan.

Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang dan Tes Kreativitas Verbal dalam penelitian ini diujicobakan pada siswa kelas IV A SD Muhammadiyah Sokonandi

yang berjumlah 36 anak. Uji coba kedua alat ukur dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 24 Mei 2002 dan berlangsung selama kurang lebih satu jam tigapuluh menit.

Data yang diperoleh dalam uji coba ini digunakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas alat ukur. Khusus untuk Tes Kreativitas Verbal, penggunaan waktu untuk mengerjakan setiap soalnya sangat diperhatikan sesuai dengan rincian waktu yang telah ditetapkan.

3. Hasil Uji Coba Alat Ukur

Data-data yang diperoleh dalam uji coba diolah menggunakan program komputer *SPSS 10.0 for Windows*. Hasil analisis aitem tersebut akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

Analisis aitem Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang yang diperoleh menjelaskan bahwa dari 26 aitem yang dibuat, 18 aitem dinyatakan valid dan delapan aitem dinyatakan gugur. Aitem-aitem yang gugur adalah aitem nomor 3, 4, 8, 10, 21, 22, 24, dan 26. Daya diskriminasi aitem bergerak antara 0,270 sampai 0,719, dengan koefisien reliabilitas 0,851. Keseluruhan aitem yang valid sebenarnya sudah cukup mewakili aspek-aspek yang hendak diungkap melalui Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang, tetapi untuk menyeimbangkan jumlah aitem *favorable* dan aitem *unfavorable* peneliti memutuskan untuk memformulasi ulang tiga aitem dari delapan aitem yang dinyatakan gugur, yaitu aitem nomor 3, 4, dan 10. Asumsi yang diambil adalah subyek kurang mampu memahami formulasi kalimat dalam aitem-aitem tersebut, sehingga mempengaruhi jawaban yang diberikan.

Analisis aitem Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang dilakukan kembali untuk mengetahui daya diskriminasi aitem dan koefisien reliabilitas setelah tiga aitem yang gugur diformulasi ulang dan ditambahkan ke dalam 18 aitem valid sebelumnya, sehingga jumlah aitem total adalah 21 aitem. Kuesioner ini kemudian diberikan kepada subyek yang berjumlah 71 anak yang merupakan subyek penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa daya diskriminasi aitem bergerak antara 0,277 sampai 0,548, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,798. Adapun sebaran aitem Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang setelah uji coba adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Distribusi Nomor Aitem Aigket Miiat Membaca Komik Jepang
Setelah Uji Coba**

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

C. Pelaksanaan Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas IV B dan IV C SD Muhammadiyah Sokonandi yang terdiri dari 40 siswa putra dan 31 siswa putri. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 14 Juni 2002 untuk kelas IV B, dan tanggal 15 Juni 2002 untuk kelas IV C.

Proses pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

- Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang diberikan terlebih dahulu sebelum Tes Kreativitas Verbal. Pertama kali, subyek diminta menuliskan identitas dirinya. Setelah subyek selesai menuliskan identitas dirinya, peneliti membacakan instruksi untuk mengerjakan kuesioner ini. Waktu yang dibutuhkan oleh subyek untuk mengerjakan kuesioner adalah 20 menit.
- Tes Kreativitas Verbal diberikan klasikal. Sebelum memulai mengerjakan subyek diminta menuliskan identitas dirinya kembali pada sudut kanan atas halaman pertama, kemudian peneliti membacakan instruksi setiap subtes dan memberikan kesempatan kepada subyek untuk bertanya apabila masih belum jelas. Setelah tidak ada lagi pertanyaan barulah subyek dapat mengerjakan setiap soal sesuai dengan batasan waktu yang diberikan oleh peneliti. Kendala yang dihadapi peneliti pada pelaksanaan tes ini adalah ketidakjelasan subyek terhadap instruksi yang diberikan, sehingga peneliti harus beberapa kali membacakan instruksi yang telah ada dan memastikan bahwa subyek sudah benar-benar memahami instruksi tersebut. Keseluruhan waktu yang digunakan adalah satu jam limabelas menit

D. Analisis Data dan Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan analisis data, disajikan deskripsi data penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor X yang dimungkinkan (hipotetik)			Skor X yang diperoleh (empirik)			
	Xmaks.	Xmin	Mean	Xmaks.	Xmin	Mean	SD
Minat Membaca Komik Jepang	21	0	10,5	21	10	16,845	2,836
Kreativitas Verbal	109	39	74	109	39	72,577	15,920

Deskripsi data tersebut selanjutnya akan digunakan untuk melakukan kategorisasi pada masing-masing variabel penelitian, sehingga dapat diketahui apakah subyek termasuk dalam kategori tinggi, sedang atau rendah.

Kriteria kategorisasi ditetapkan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelompok subyek pada variabel yang diteliti. Cara ini dilakukan berdasarkan suatu asumsi bahwa skor subyek dalam kelompoknya merupakan estimasi terhadap skor subyek dalam populasinya dan skor tersebut terdistribusi secara normal. Batasan kategorisasi ini berdasarkan satuan deviasi standar dengan memperhitungkan rentangan angka-angka minimum dan maksimum teoritisnya (Azwar, 1999).

Kategorisasi untuk setiap variabel penelitian dibuat berdasarkan tiga kategori, dengan penggolongan sebagai berikut:

- a. kategori tinggi $X > p. + 1,0 a$
- b. kategori sedang $jx - 1,0 a < X < jx + 1,0 a$
- c. kategori rendah $X <, p. - 1,0 a$

Keterangan: p. = mean teoritis

a = satnan deviasi standar

Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang terdiri dari 21 aitem dengan skor minimum nol dan skor maksimum 21. Jarak sebaran skor maksimum dan skor minimum adalah $21 \sim 0$, dengan mean teoritis sebesar 10,5. Kategorisasi untuk Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang selanjutnya dapat dilihat pada tabel 5 di bavvali ini.

Tabel 5. Kategorisasi Variabel Minat Membaca Komik Jepang

Kategori	Skor	Jumlah	%
Tinggi	> 14	55	77,464
Sedang	$7 < X <, 14$	16	22,535
Rendah	≤ 7	0	0

Tabel 5 menunjukkan bahwa skor subyek paling banyak berada pada kategori tinggi, sehingga dapat disebutkan bahwa subyek memiliki minat yang tinggi untuk membaca komik Jepang.

Tes Kreativitas Verbal terdiri dari enam subtes, yang masing-masing subtesnya terdiri dari empat aitem dengan skor minimum 39 dan skor maksimum 109. Jarak sebaran skor maksimum dan skor minimum adalah $109 \sim 39$, dengan mean

teoritis sebesar 74. Kategorisasi untuk Tes Kreativitas Verbal selanjutnya dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Kategorisasi Variabel Kreativitas Verbal

Kategori	Skor	Jumlah	%
Tinggi	> 85	13	18,309
Sedang	$62 < X < 85$	38	53,521
Rendah	< 62	20	28,169

Tabel 6 menunjukkan bahwa skor subyek paling banyak berada pada kategori sedang, sehingga dapat disebutkan bahwa subyek memiliki tingkat kreativitas sedang.

Selain data-data tersebut di atas, diperoleh pula deskripsi subyek penelitian sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek Penelitian	Jumlah	%
Laki-laki	40	56,338
Perempuan	31	43,662
Umur 10 tahun	56	78,873
Umur 11 tahun	15	21,127
Mendapat hadiah komik Jepang (didukung orangtua)	41	57,746

Tabel 7 menunjukkan bahwa jumlah subyek laki-laki lebih banyak daripada jumlah subyek perempuan, dengan usia rata-rata 10 tahun. Tabel tersebut menunjukkan pula bahwa rata-rata subyek pernah mendapatkan hadiah komik Jepang

dari orangtua, yang diungkap melalui aitem nomor 21 dalam Kuesioner Minat Membaca Komik Jepang.

2. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah korelasi *Product-Moment* dari Pearson dengan bantuan program *SPSS 10.0for Windows*. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas.

Uji normalitas sebaran digunakan untuk kepentingan generalisasi pada populasi maupun di luar populasi penelitian, sehingga distribusi data harus nonnal dengan $p > 0,05$. Hasil uji normalitas, dengan menggunakan teknik *one-sample* Kolmogorov-Smirnov, pada kedua variabel penelitian menunjukkan bahwa variabel minat membaca komik Jepang memiliki nilai KSZ sebesar 1,667; $p = 0,008$ dan variabel kreativitas verbal memiliki nilai KSZ sebesar 0,505; $p = 0,961$. Berdasarkan hasil tersebut tidak dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik korelasi *Product-Moment* dari Pearson, dikarenakan salah satu variabel penelitian yaitu variabel minat membaca komik Jepang, tidak memenuhi persyaratan uji normalitas.

Peneliti kemudian menggunakan teknik non-parametrik *Chi-Square* untuk mengolah data-data yang telah diperoleh. Hasil pengolahan data tersebut selanjutnya akan dijelaskan padabagian berikut ini.

3. Hasil Penelitian

Hasil pengolahan data dengan menggunakan tehnik non-parametrik *Chi-Square* menunjukkan bahwa nilai *Chi-Square* yang diperoleh adalah 6,002, lebih

besar daripada 5,991 yang merupakan nilai *C-hi-Square* pada tabel dengan derajat kebebasan 2 ($p < 0,050$). Hasil tersebut mengindikasikan pula bahwa ada hubungan antara minat membaca komik Jepang dengan kreativitas.

Hubungan antara kedua variabel ditunjukkan pula melalui koefisien kontingensi antara minat membaca komik Jepang dengan kreativitas adalah 0,279 ($p < 0,050$). Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka hipotesis yang diajukan yaitu "Ada hubungan antara minat membaca komik Jepang dengan kreativitas pada siswa-siswi SD di Kota Yogyakarta. Semakin tinggi minat membaca komik Jepang yang dimiliki oleh siswa-siswi SD di Kota Yogyakarta, semakin tinggi pula kreativitas yang dimilikinya", dapat **diterima**.

E. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecenderungan yang terjadi pada subyek untuk membaca komik Jepang adalah tinggi, sedangkan kreativitas subyek cenderung sedang. Hal ini seperti ditunjukkan dalam tabel 8 (untuk lebih jelas lihat lampiran F), bahwa dari keseluruhan subyek yang berjumlah 71 orang, terdapat 77,5 % memiliki minat membaca komik Jepang yang tinggi, dan 53,5 % memiliki kreativitas sedang.

Tabel 8. Prosentase Jumjali Subyek

Minat Membaca Komik Jepang dan Kreativitas Verbal

		Kreativitas Verbal			Total
		Tinggi	Sedang	Rendah	
Minat Membaca Komik Jepang	Tinggi	9,9	42,3	25,4	77,5
	Sedang	8,5	11,3	2,8	22,5
Total		18,3	53,5	28,2	100

Kelompok subyek yang memiliki minat membaca komik Jepang tinggi dengan kreativitas tinggi adalah 9,9% dari jumlah seluruh subyek, sementara untuk kelompok subyek yang memiliki minat membaca komik Jepang tinggi dengan kreativitas sedang adalah 42,3% dari jumlah seluruh subyek, dan kelompok subyek yang sama tetapi memiliki kreativitas rendah adalah 25,4% dari jumlah seluruh subyek.

Tabel tersebut menunjukkan pula bahwa kelompok subyek dengan minat membaca komik Jepang sedang dan memiliki kreativitas tinggi adalah 8,5% dari jumlah seluruh subyek, kelompok subyek yang memiliki kreativitas sedang adalah 11,3% dari jumlah seluruh subyek, sedangkan kelompok yang memiliki minat membaca komik Jepang sedang dan memiliki kreativitas rendah adalah 2,8%.

Kreativitas subyek berada di tingkat sedang, meskipun minat membaca komik Jepang pada diri subyek tinggi, dapat menunjukkan bahwa proses dalam mewujudkan kreativitas subyek tidak optimal berkaitan dengan jenis bacaan yaitu komik Jepang. Hal ini dapat disebabkan tingkat pemahaman subyek yang masih rendah terhadap

bacaan komik Jepang, karena subyek dilihat dari faktor usia belum inampu memahami komik Jepang secara lebih mendalam. Membaca, seperti yang diungkapkan Nurhadi (1990) bukan hanya proses mengingat tetapi menipakan proses mental yang melibatkan aspek-aspek berpikir dan kreatif Berkaitan dengan hal ini, mengenai kesukaan anak-anak pada jenis bacaan komik lebih dikarenakan aspek emosionalnya (Hurlock,1999).

Lingkungan, dalam hal ini adalah orangtua dapat berperan pula dalam menentukan proses tumbuh kembang kreativitas pada diri subyek. Subyek sebagai anak dan bagian dari keluarga diharapkan mampu memenuhi keinginan-keinginan orangtua untuk lebih berprestasi secara nyata, sehingga kondisi tersebut cenderung menjadikan motivasi dari dalam diri anak untuk berkreasi lebih luas menjadi terhambat. Anak akan lebih sibuk mempersiapkan diri untuk memenuhi ambisi orangtua daripada ambisi pribadinya, dengan berusaha sebaik mungkin menunjukkan prestasi secara akademik tanpa diimbangi dengan pengembangan potensi kreativitas yang dimiliki.

Keadaan tersebut menunjukkan pula bahwa pada diri anak lebih cenderung berkembang pola berpikir konvergen daripada divergen. Pola berpikir divergen tidak berkembang secara optimal karena adanya kebiasaan anak berada dibawah tekanan orangtua dalam melakukan sesuatu, dan bukan atas inisiatif dirinya sendiri. Hal ini mungkin sekali terjadi pada pembaca komik Jepang anak-anak yang memiliki orangtua yang tidak mendukung. Data penelitian menunjukkan bahwa orangtua yang mendukung yaitu dengan memberikan hadiah komik Jepang kepada anak-anak adalah

57,75%, separuh lebih dari jumlah keseiuruhannya. Hal ini dapat menunjukkan pula bahwa terdapat sebagian orangtua yang beranggapan bahwa komik Jepang memiliki kesamaan dengan komik-komik lain dan tidak akan mampu meningkatkan prestasi anak, meskipun pada kenyataannya anak-anak menyukai komik Jepang.

Diterimanya hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan antara minat membaca komik Jepang dengan kreativitas pada siswa-siswi SD di Kota Yogyakarta, menunjukkan bahwa minat membaca anak, yang tumbuh dari motivasi dalam diri anak, pada jenis bacaan komik Jepang memiliki hubungan dengan kreativitas anak. Akan tetapi mengingat nilai hubungan yang relatif kecil, maka terdapat faktor-faktor lain yang juga berpengaruh terhadap kreativitas pada anak. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah jenis kelamin, kemampuan kognitif, kemandirian, kepercayaan diri, latar belakang pendidikan orangtua, pola asuh orangtua terhadap anak, keadaan sosial ekonomi, dan pengaruh budaya setempat.

Perbedaan jenis kelamin dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak, karena adanya perlakuan yang berbeda terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, lebih berani mengambil resiko, lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas, daripada anak perempuan (Hurlock, 1999).

Kemampuan kognitif, kemandirian, dan kepercayaan diri, merupakan faktor psikologis yang juga berpengaruh membentuk kreativitas anak. Kemampuan kognitif yang berkembang dengan baik pada diri anak akan menunjukkan pola berpikir

konvergen dan divergen yang seimbang, sehingga anak cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri untuk melakukan sesuatu yang amat berarti, penting dan disukainya

Faktor psikologis pada diri anak berkaitan erat dengan lingkungan keluarga dimana anak tumbuh. Munandar (1999) menyebutkan bahwa latar belakang pendidikan orangtua mempengaruhi prestasi anak. Semakin tinggi tingkat pendidikan orangtua maka akan semakin baik prestasi anak. Orangtua akan mampu memberikan bimbingan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, sehingga potensi kreativitas pada diri anak dapat berkembang dengan baik.

Faktor lain, yang berkaitan dengan lingkungan keluarga, adalah pola asuh yang diterapkan orangtua. Anak yang memiliki orangtua yang demokratis dan cenderung permisif, yaitu orangtua yang tidak terlalu ketat dan tidak terlalu membebaskan anak tetapi menentukan peraturan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan anak, akan menunjukkan kinerja kreativitas yang lebih baik apabila dibandingkan dengan anak yang memiliki orangtua otoriter.

Berhubungan dengan faktor lingkungan keluarga yang dijelaskan di atas adalah keadaan sosial ekonomi. Anak yang tumbuh dalam keluarga dengan status sosial ekonomi tinggi memiliki kesempatan untuk berkreasi lebih banyak daripada anak dengan status sosial ekonomi rendah. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menunjang kreativitas anak dengan status sosial ekonomi tinggi didukung oleh sarana dan prasarana yang lebih baik, sehingga anak mampu menyatakan individualitasnya yaitu dalam mengembangkan minat dan kegiatannya yang dipilinya sendiri.

Kreativitas pada anak akan tumbuh dan berkembang, selain dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut di atas, ditentukan pula oleh pengaruh budaya setempat. Masyarakat yang cenderung pada pola berpikir konvergen dan menekankan pada standar hidup tertentu, dapat menghambat perkembangan kreativitas anak. Budaya yang berkembang dalam masyarakat yang demikian akan sangat sulit menerima dan bertoleransi terhadap ide-ide, cara-cara, dan pola-pola yang divergen.

