

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kancan Penelitian

Pada penelitian ini dipilih Sekolah Dasar (SD) Kristen 2 YSKI dan SD Advent Semarang yang mempunyai status disamakan sebagai kancan penelitian atas dasar pertimbangan : Pertama, siswa kedua SD itu cukup memadai, sehingga dimungkinkan untuk memperoleh subyek yang sesuai dengan ciri-ciri populasi penelitian. Kedua, siswa kedua SD tersebut rata-rata berasal dari keluarga dengan sosial ekonomi menengah keatas, sehingga hampir semuanya memiliki pesawat Televisi.

Subyek dari penelitian ini diambil dari sembilan kelas yaitu kelas III, IV, V yang masing - masing ada tiga kelas yaitu dua kelas dari SD Kristen dua (IIIA, IIIB, IVA, IVB, dan VA, VB) dan masing-masing satu kelas dari SD Advent.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 1997 Advent Semarang dan tanggal 16 Juni 1997 di SD Kristen 2 YSKI Semarang.

B. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian terdiri dari : penyusunan alat ukur, uji validitas dan uji reliabilitas alat ukur.

1. Penyusunan Alat Ukur

Prosedur penyusunan alat ukur (angket) dimulai dari pemilihan definisi yang tepat, kemudian di buat definisi operasional untuk melihat aspek masing-masing variabel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya korelasi antara karakter tokoh film yang ditonton dengan perilaku imajinatif, pada anak-anak Sekolah Dasar. Alat ukur yang dipakai untuk keperluan penelitian ini adalah dengan menggunakan angket sebagai metode pengumpulan data. Angka yang digunakan ada dua macam yaitu angket karakter tokoh film dan angket perilaku imajinatif. Kedua angket tersebut digunakan untuk penelitian terlebih dahulu diuji cobakan pada sekelompok sampel.

a). Angket Kepositifan Karakter Tokoh Film yang di tonton.

Angket kepositifan karakter tokoh film yang ditonton aspek-aspeknya terdiri dari : pengalaman, pembawaan, lingkungan, dan pendidikan. Angket ini terdiri dari 24 item dan berbentuk tertutup, dimana subyek diharuskan untuk memilih jawaban yang telah disediakan, yaitu : sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Sistem penilaian pada angket kepositifan karakter tokoh film yang ditonton menggunakan skala empat dengan skor 1, 2, 3, dan 4. Sedangkan jenis angketnya menggunakan dua arah, yaitu berupa pernyataan yang positif (favourable) dan yang negatif (unfavourable). Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kebosanan pada anak waktu menjawab Penilaian untuk pilihan jawaban pada pernyataan positif (favourable) adalah : skor 4 untuk jawabn sangat setuju, skor 3 untuk

jawaban setuju, skor 2 untuk jawab tidak setuju, skor 1 untuk jawaban sangat tidak setuju. Demikian pula sebaliknya untuk pernyataan negatif (unfavourable) penilaiannya adalah skor 1 untuk jawaban sangat setuju, skor 2 untuk jawaban setuju, skor 3 untuk jawab tidak setuju, skor 4 untuk jawaban sangat tidak setuju. Komposisi nomor item angket karakter tokoh film yang ditonton dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3

Komposisi nomor- nomor item angket tokoh film yang ditonton berdasar favourabel dan unfavourabel.

No	Aspek	Nomor Item	
		Favourabel	Unfavourabel
1.	Sifat Sosial	1,3,5,7	2,4,6,8
2.	Ethis	9,11,13,15	10,12,14,16
3.	Kepribadian	17,19,21,23	18,20,22,24

b. Angket Perilaku Imajinatif.

Angket perilaku imajinatif ini aspeknya terdiri dari : subyektivitas, kesan, melihat, mendengar, dan menyentuh. Angket ini terdiri dari 48 item dan berbentuk tertutup, karena subyek diharuskan untuk memilih jawaban yang disediakan. Pada angket ini juga disediakan empat pilihan jawaban, yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Sistem penilaian pada angket perilaku imajinatif ini menggunakan skala empat dengan skor mulai 1, 2, 3 dan 4. Jenis angketnya juga menggunakan dua variasi, yaitu berupa pernyataan positif (favourabel) dan pernyataan negatif

(unfavourabel). Penilaian untuk pernyataan positif (favourabel) adalah : skor 4 untuk jawaban sangat setuju, skor 3 untuk jawaban setuju, skor 2 untuk jawaban tidak setuju, skor 1 untuk jawaban sangat tidak setuju. Untuk pernyataan negatif (unfavourabel) penilaiannya adalah skor 1 untuk jawaban sangat setuju, skor 2 untuk jawaban setuju, skor 3 untuk jawaban tidak setuju, skor 4 untuk jawaban sangat tidak setuju. Komposisi nomor item angket perilaku imajinatif dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4
Komposisi Nomor-nomor Item pada Angket Perilaku Imajinatif
Berdasar Favourabel dan Unfavourabelnya Item

No	Aspek	Nomor Item	
		Favourabel	Unfavourabel
1.	Subyektifitas	1,3,5,7,9,11,13,15	2,4,6,8,10,12,14,16
2.	Kesan	17,19,21,23,25,27, 29,31	18,20,22,24,26,28,30,32
3.	Melihat, mendengar, menyentuh	33,35,37,39,41,43, 45,47	34,36,38,40,42,44,46,48

2. Persiapan Administrasi Perijinan.

Persiapan administrasi perijinan adalah pengurusan untuk melakukan penelitian di suatu tempat, untuk melakukan penelitian di Sekolah Dasar Bernardus Semarang, maka peneliti memerlukan surat permohonan ijin penelitian kepada fakultas yang ditujukan kepada Kepala Sekolah SD Advent Semarang dan SD Kristen 2 YSKI Semarang. Kemudian peneliti memohon ijin kepada Kepala Sekolah kedua SD itu dan setelah disetujui, lalu ditentukan kapan peneliti boleh mengadakan penelitian di kedua SD tersebut.

3. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum digunakan untuk penelitian yang sesungguhnya, terlebih dahulu dilakukan ujicoba (try out) terhadap alat ukur (angket). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas (ketepatan dan keterandalan) alat ukur, juga sebagai persyaratan untuk memperoleh alat ukur yang memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi, hasil pengukuran nantinya juga dapat dipercaya. Dalam ujicoba alat ukur ini subyek yang dipilih mempunyai ciri-ciri yang sama dengan penelitian nantinya. Penyebaran ujicoba angket telah dilakukan selama satu hari, yaitu pada tanggal 26 April 1997 di SD Mlayu Darat Semarang, dengan selang waktu lebih kurang enam minggu dengan penelitian yang sesungguhnya yaitu tanggal 13 Juni 1997 di SD Advent Semarang dan tanggal 16 Juni 1997 ujicoba alat ukur guna menguji validitas dan reliabilitas adalah sebanyak 92 siswa, yaitu kelas III sebanyak 32 siswa, kelas IV sebanyak 31 siswa dan kelas V sebanyak 29 siswa. Dari 92 siswa yang diberi angket, ada 60 eksemplar yang dianggap benar-benar dapat digunakan dalam penelitian ini. Dari sebab itu maka 60siswa itulah yang datanya digunakan sebagai pengujian validitas dan reliabilitas alat ukur. Dalam penelitian ini ada dua alat ukur yang perlu diuji validitas dan reliabilitas, yaitu angket perilaku imajinatif dan angket karakter tokoh film.

4. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Pengujian validitas dan reliabilitas angket dalam penelitian ini dilakukan dengan jasa komputer analis program SPSS. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

a. Validitas Alat Ukur

1. Angket Perilaku Imajinatif

Angket perilaku imajinatif ini semula terdiri dari 48 butir item, lalu dilakukan perhitungan dari 60 subyek penelitian. Data yang diperoleh dianalisis dengan program SPSS dan ternyata ada delapan butir item yang gugur dan 40 butir item yang valid. Item yang valid pada angket perilaku imajinatif dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 5
Butir-butir Valid dan Penyebaran
Nomor Baru pada Angket Perilaku Imajinatif

No	Aspek	Nomor Item	
		Favourabel	Unfavourabel
1.	Subyektifitas	1(1),3(3),5(5),9(7),11(9),15(11)	2(2),4(4),8(6),10(8),12(10),12(10),16(12)
2.	Kesan	17(13),19(15),21(17),23(19),25(21),27(23),29(25)	18(14),20(16),22(18),24(20),26(22),28(24),32(26)
3.	Melihat, mendengar, menyentuh	35(28),37(30),39(32),41(34),43(36),45(38),47(39)	34(27),36(29),38(31),40(43),42(35),44(37),48(40)

Keterangan:

- Nomor dalam kurung adalah nomor item baru yang valid.
- Nomor tanpa kurung adalah nomor item lama yang tidak valid (gugur).

2. Angket Karakter Tokoh Film yang Ditonton

Angket karakter tokoh film yang ditonton ini semula terdiri dari 24 item, lalu dilakukan perhitungan dari 60 subyek penelitian. Data yang diperoleh

dianalisis dengan program SPSS dan ternyata ada empat butir item yang gugur dan 20 item yang valid. Item yang valid pada angket karakter tokoh film yang ditonton ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 6
Butir-butir Valid dan Penyebaran
Nomor Baru pada Angket Karakter Tokoh
Film yang Ditonton

No	Aspek	Nomor Item	
		Favourabel	Unfavourabel
1.	Sifat Sosial	1(1),3(3),5(5),7(6)	2(2),4(4),8(7)
2.	Ethis	9(8),11(9),13(11),15 (12)	12(10),16(13)
3.	Kepribadian	17(14),19(16),21(18), 23(19)	18(15),20(17),24 (20)

Keterangan :

- nomor dalam kurung adalah nomor yang valid
- nomor tanpa kurung adalah nomor lama yang tidak valid

b. Reliabilitas Alat Ukur

1. Angket Perilaku Imajinatif

Reliabilitas angket dihitung dengan menggunakan program uji reliabilitas (keandalan) teknik Alpha dengan menggunakan komputer program SPSS. Dan uji reliabilitas angket perilaku imajinatif diperoleh hasil koefisien Alpha sebesar 0,8726.

2. Angket Kepositifan Karakter Tokoh Film yang ditonton

Reliabilitas angket kecenderungan kenakalan yang dihitung dengan menggunakan program uji reliabilitas teknik Alpha dengan menggunakan

program uji reliabilitas teknik Alpha dengan menggunakan komputer program SPSS diperoleh hasil koefisien Alpha sebesar 0,8616.

C. Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data untuk penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Juni 1997 di SD Advent Semarang dan tanggal 16 Juni 1997 di SD Kristen 2 YSKI Semarang. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti telah memohon ijin kepada Kepala Sekolah yang bersangkutan dengan membawa surat ijin dari fakultas Psikologi Soegijapranoto Semarang.

Angket yang dibagikan sebanyak 237 eksemplar, dengan perincian SD Advent 3 kelas yaitu kelas III sebanyak 15 eksemplar, kelas IV sebanyak 16 eksemplar dan kelas V sebanyak 12 eksemplar. Untuk SD Kristen 2 YSKI Semarang sebanyak 6 kelas yaitu kelas III A sebanyak 31 eksemplar, kelas III B sebanyak 35 eksemplar, kelas IV A sebanyak 32 eksemplar, kelas IV B sebanyak 35 eksemplar, kelas V A sebanyak 30 eksemplar, dan kelas V B sebanyak 31 eksemplar.

Setiap siswa diberikan satu set angket yang terdiri dari dua angket yaitu angket perilaku imajinatif dan angket karakter tokoh film yang ditonton. Dari 237 eksemplar angket yang terisi ternyata ada 120 eksemplar yang memenuhi syarat sebagai subyek penelitian dan ada 117 eksemplar yang tidak dapat digunakan. Angket yang tidak dapat digunakan disebabkan oleh : 1) subyek tidak menjawab ya pada kedua pertanyaan pendahuluan yaitu: apakah kamu pernah menonton film Doraemon dan kalau pernah apakah kamu sangat, menyukainya, 2) sesuai dengan ciri-ciri populasi

dalam penelitian ini, yaitu berusia 9-12 tahun, maka angket yang diisi oleh subyek yang berusia dibawah sembilan tahun dan diatas dua belas tahun tidak dapat digunakan, 3) Angket yang tidak terisi lengkap, 4) Angket yang jumlah halamannya tidak lengkap. Angket tersebut diisi oleh subyek pria maupun wanita sebagai sampel penelitian yang pengambilan sampelnya dengan menggunakan teknik cluster sampling. Data yang diperoleh disajikan pada lampiran 2.

D. Analisis Data dan Hasil Penelitian

Sebelum diolah, data yang diperoleh terlebih dahulu dilakukan uji asumsi. Tujuan dilakukannya uji asumsi adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memenuhi asumsi analisis, yaitu sebarannya normal dan apakah hubungan antara prediktor dan kriterium bersifat linier.

1. Uji Normalitas

Data setiap variabel diuji normalitas sebarannya dengan menggunakan program SPSS. Hasil uji normalitas kedua variabel penelitian adalah sebagai berikut :

a. Variabel perilaku imajinatif dengan

Nilai Kai kuadrat sebesar 29,88 dengan $p > 0,05$

b. Variabel karakter tokoh film yang ditonton dengan

Nilai Kai kuadrat sebesar 25,6 dengan $p > 0,05$

Ini berarti baik nilai variabel perilaku imajinatif maupun nilai variabel karakter tokoh film yang ditonton masing-masing memiliki sebaran yang normal. Hasil uji normalitas selengkapnya terdapat dalam lampiran I.

2. Uji Linieritas

Uji Linieritas hubungan antara variabel perilaku imajinatif dan variabel karakter tokoh film yang ditonton dilakukan dengan komputer program SPSS. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai F lin sebesar 84,02 dengan $p < 0,05$. Ini berarti hubungan antara kedua variabel tersebut linier.

Setelah asumsi-asumsi yang dituntut telah dipenuhi, selanjutnya dilakukan analisis data.

Hasil analisis data dengan menggunakan teknik korelasi product moment untuk melihat hubungan antar perilaku imajinatif dan karakter tokoh film yang ditonton diperoleh nilai $r_{xy} = 0,6449$ dengan $p < 0,01$. Hal tersebut berarti ada korelasi positif yang sangat signifikan antara karakter tokoh film yang ditonton dengan perilaku imajinatif.

E. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada korelasi (hubungan) antara karakter tokoh film yang ditonton dengan perilaku imajinatif. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan "ada hubungan antara karakter tokoh film anak-anak yang ditonton dengan perilaku imajinatif" diterima. Didalam penelitian ini, arah korelasi (hubungan) antara karakter tokoh film yang ditonton dengan

perilaku imajinatif adalah arah positif. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis antara variabel karakter tokoh film yang ditonton dan variabel perilaku imajinatif yang masing-masing menunjukkan arah hubungan yang positif. Jadi disini, semakin tinggi karakter tokoh film yang ditonton, maka perilaku imajinatif anak-anak juga akan semakin tinggi. Diperolehnya hasil seperti diatas kemungkinan disebabkan oleh :

1. Perilaku imajinatif pada anak adalah kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal yang kreatif baik berupa sesuatu (benda) ataupun seseorang yang sesuai dengan apa yang ia inginkan dan apa yang ia butuhkan. Adanya rangsangan intelek dan kultural, akan mendatangkan kepuasan dan kegairahan hidup pada diri anak tersebut. Dengan imajinasinya anak dapat menciptakan hal-hal yang kreatif, sesuatu atau benda yang diciptakan oleh anak itu dapat berupa permainan-permainan baru atau benda-benda baru. Seseorang yang dimaksud diatas adalah terciptanya seorang teman (manusia atau hewan) dalam imjinasinya yang biasanya disebut sebagai teman imajiner atau teman bayangan. Teman imajiner yang diciptakan anak dapat murni sebagai ciptaan anak itu sendiri, tetapi dapat pula karena anak mengambil dari suatu tokoh misalnya dari cerita-cerita dikomik ataupun buku cerita lainnya, juga dari tokoh-tokoh film di televisi (Spock, 1982, hal. 116 - 118). Seiring dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi yang pesat, kini bermunculanlah stasiun televisi swasta yang menawarkan alternatif pilihan acara yang lebih beragam pada anak. Tayangan film-filmnyapun makin beragam dengan karakter tokoh-tokohnya yang beragam pula. Anak-anak akan mudah terbuai dengan tokoh film yang menyenangkan, dianggap sebagai tokoh hero (pahlawan), pemberani atau

bahkan lucu. Biasanya tokoh-tokoh dengan karakter yang demikian ini akan banyak diidolakan oleh anak-anak. Pada masa anak-anak ini merupakan masa perkembangan imajinasinya, sehingga saat dibutuhkan (misalnya saat anak sendiri ataupun saat bermain dengan teman-temannya) anak akan membawa tokoh-tokoh idolanya dalam imajinasinya. Terutama jika anak sedang sendirian, maka tokoh film idolanya itu akan menjadi teman imajinerinya yang akan selalu setia menemaninya dan juga penurut.

2. Karakter dari tokoh film yang diidolakan oleh anak yang dianggapnya menyenangkan, menarik, rela berkorban, dan pengertian sehingga anak lebih senang bermain dengan tokoh film idolanya itu dalam imajinasinya daripada ia bermain dengan teman yang sesungguhnya. Anak yang sering merasa kesepian dan anak yang pemalu biasanya bahkan sangat membutuhkan kehadiran teman imajinasinya daripada teman sesungguhnya. Dengan adanya teman imajiner itu, anak memperoleh kepuasan perasaan bahwa ada seseorang yang mau selalu menemaninya dan mengerti dirinya.
3. Anak merasa karakter tokoh film yang diidolakannya itu sangat baik, menyenangkan dan berjiwa pahlawan, sehingga anak ia ingin menjadi seperti tokoh idolanya itu. Dalam permainan dengan teman-temannya anak akan memasukkan tokoh idolanya itu dalam imajinasinya, dalam imajinasinya ia seolah-olah menjadi tokoh film yang dipujanya dengan karakter yang dianggapnya menyenangkan yang dimiliki oleh tokoh itu.