

**HUBUNGAN ANTARA  
TINGKAT KEGEMARAN MEMBACA MANGA/KOMIK  
JEPANG DENGAN TINGKAT KREATIVITAS  
SISWA KELAS 7 SMP NEGERI 5 SURABAYA**

**SKRIPSI**

Psi 75/06

Pro



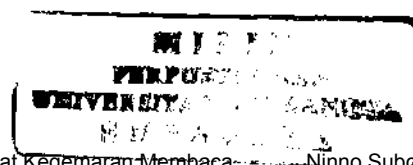
Disusun oleh :

**Ninno Subchannanda Prematura**

**119810258**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA**

**2005**



**HUBUNGAN ANTARA  
TINGKAT KEGEMARAN MEMBACA MANGA/KOMIK  
JEPANG DENGAN TINGKAT KREATIVITAS  
SISWA KELAS 7 SMP NEGERI 5 SURABAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi  
Universitas Airlangga Surabaya

Disusun oleh

**Ninno Subchannanda Prematura**

**119810258**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA**

**2005**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Skripsi ini telah disetujui oleh  
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi**



**Nono Hery Yoenanto, S.Psi, M.Pd**

**NIP 132 205 663**

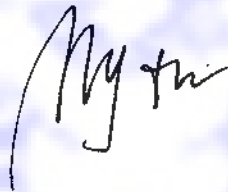
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

Pada hari Rabu, tanggal 27 Juli 2005

Dengan susunan Dewan Penguji

Ketua,



Dr. MMW. Tairas, MA., MBA

NIP. 131 675 106

Sekretaris,



Fitri Andriani, S.Psi., M.Si

NIP. 132 206 071

Anggota,



Nono H. Yoenanto, S.Psi., M.Pd

NIP. 132 205 663

## HALAMAN MOTTO



**Baik dan Buruk ataupun Benar dan Salah,  
Hanyalah Sekedar Perbedaan Sudut Pandang.  
Kebenaran dan Kebaikan akan Pengetahuan dan Informasi,  
Hanyalah Sekedar Pengalaman Hidup Kita.  
Sedangkan Kebenaran dan Kebaikan yang Mutlak,  
Hanya Dimiliki oleh Yang Maha Mengetahui.**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Ku Persembahkan Karya Tulis Ini untuk:  
Istri dan Anak ku Tercinta  
Dan Semua Orang yang Telah Membantuku  
Menyelesaikan Pendidikanku di Fakultas Psikologi**

## KATA PENGANTAR

Semua Puja, Puji, dan rasa Syukur hamba kehadirat-Mu Yang Menguasai Semesta Alam dan Segala Isinya yang telah memberikan rahmat dan karunia yang tak terhingga kepada hamba sehingga hamba mampu menyelesaikan tugas akhir dan pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya.

Kepada Bapak Prof. Dr. M. Zainuddin selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Kepada Ibu Nurul Hartini S.Psi, M.Kes., selaku Dosen Wali. Kepada Bapak Nono Hery Yoenanto, S.Psi., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Kepada Ibu Dr. Mareyke Maritje W. Tairas, MA., MBA dan Ibu Fitri Andriani, S.Psi., M.Si., selaku Dewan Penguji dalam sidang skripsi. Kepada para Dosen Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan pengarahan yang Bapak dan Ibu bagikan kepada penulis. Dan kepada seluruh Karyawan dan Staff Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Terima kasih telah membantu penulis selama menyelesaikan pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.

Kepada Papa dan Mama di Malang, terima kasih atas segala pengorbanan dan kesabaran yang telah diberikan kepadaku. Semua ini tidak akan ada tanpa kalian berdua. Kepada Papa dan Mama di Gresik. Terima kasih telah memberikan dukungan secara moral kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Kepada Istriku, yang telah memberiku semangat, cinta, dan kasih sayang yang tiada tara. Cintamu telah memberiku tenaga untuk menyelesaikan semua hal yang selama ini terasa sulit untuk diselesaikan. Kepada Anakku yang akan lahir. Terima kasih akan do'a dan kelucuannya yang membuat Ayah dapat memaksakan diri menyelesaikan tugas akhir dengan lebih cepat.

Kepada Yangti (Ibuk) dan Yangkung di Kediri. Kepada Yangti di Trenggalek dan Yangkung Trenggalek di Surga. Kepada Yangti (Ibuk) di Surabaya. Kepada Yangkung (Bapak) Surabaya di Surga. Terima kasih telah memberikan kasih sayang yang tulus kepada penulis.

Kepada Bapak Drs. Hari Purnomo, MM., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Surabaya. Kepada Pak Rakanto, Pak Nyoman, Bu Retno, dan Bu Endang. Kepada Pak Marsudi dan Om Nandang. Dan kepada semua siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya. Terima Kasih atas perhatian, waktu luang, dan kesediaan yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian.

Kepada saudaraku, mbak Noni, Iib, dan ponakanku Adam. Kepada keluarga Om Agus. Kepada keluarga Mbak Yudar. Kepada keluarga Om Iful. Kepada keluarga Om Nandang, terima kasih atas do'a yang telah diberikan untuk penulis. Semua anak angkatan 1998, baik yang sudah lulus, yang belum lulus, ataupun yang sudah keluar.

Surabaya, 3 Agustus 2005

Penulis







2.4. Kerangka Konseptual .....	36
2.5. Hipotesis .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
3.1. Tipe Penelitian .....	37
3.2. Identifikasi Variabel .....	37
3.3. Definisi Operasional .....	38
3.4. Populasi .....	40
3.5. Sampel .....	41
3.6. Alat Pengumpul Data .....	42
3.7. Analisis Butir .....	43
3.8. Reliabilitas Alat Ukur .....	43
3.9. Metode Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	45
4.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	45
4.1.2. Gambaran Subyek Penelitian .....	45
4.1.2.1. Kelas .....	46
4.1.2.3. Jenis Kelamin .....	46
4.1.3. Persiapan Penelitian .....	47
4.1.3.1. Penyusunan Instrumen Penelitian .....	48
4.1.3.2. Persiapan Administrasi .....	48
4.1.3.3. Pelaksanaan Penelitian .....	49
4.1.4. Pengukuran Analisis Butir dan Reliabilitas Alat Ukur .....	49
4.1.4.1. Analisis Butir .....	51
4.1.4.2. Reliabilitas Alat Ukur .....	52
4.1.5. Analisis Statistik .....	52
4.1.5.1. Uji Distribusi Normal .....	52
4.1.5.1.1. Variabel Tingkat Kegemaran Membaca <i>Manga/Komik Jepang</i> .....	52
4.1.5.1.2. Variabel Tingkat Kreativitas .....	53
4.1.5.2. Uji Linearitas .....	54
4.1.5.3. Uji Korelasi .....	55
4.2. Pembahasan .....	56
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
5.1. Simpulan .....	62
5.2. Saran .....	62
5.2.1. Bagi Peneliti .....	62
5.2.2. Bagi Pendidik .....	63
5.2.3. Bagi Instansi .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Angket Awal tentang <i>Manga/Komik</i> Jepang .....	69
Lampiran 2	<i>Blue Print</i> Pernyataan Sebelum Uji Analisis Butir .....	71
Lampiran 3	Angket Sebelum Uji Analisis Butir .....	76
Lampiran 4	Data Kasar Uji Analisis Butir .....	81
Lampiran 5	Hasil Uji Analisis Butir dan Reliabilitas Alat Ukur .....	83
Lampiran 6	<i>Blue Print</i> dan Pernyataan Setelah Uji Analisis Butir .....	91
Lampiran 7	Angket Setelah Uji Analisis Butir .....	96
Lampiran 8	Data Nilai Kegemaran Membaca <i>Manga/Komik</i> Jepang .....	100
Lampiran 9	Data Nilai Kreativitas .....	125
Lampiran 10	Uji Normalitas dan Uji Linieritas .....	130
Lampiran 11	Permohonan Ijin Penelitian .....	131
Lampiran 12	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	132
Lampiran 13	<i>Manga/Komik</i> Jepang .....	133

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Konseptual .....	36
Gambar 3.1	Skema Hubungan antara Variabel Terikat dan Variabel Bebas ...	38
Gambar 4.1	Distribusi Data Kegemaran Membaca Komik .....	53
Gambar 4.2	Distribusi Data Kreativitas .....	54
Gambar 4.3	Linearitas Kreativitas dan Kegemaran Membaca Komik .....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan <i>Manga</i> dengan Komik .....	33
Tabel 4.1	Jumlah dan Prosentase Murid yang Menjadi Subyek Penelitian .....	46
Tabel 4.2	Jumlah dan Prosentase Jenis Kelamin Murid yang Menjadi Subyek Penelitian .....	46
Tabel 4.3	Tabel Jumlah Item dalam Tiap Aspek dan Sebaran Item Pernyataan .....	50
Tabel 4.4	Tabel Nomor Item yang Sahih dalam Tiap Aspek .....	51
Tabel 4.5	Uji Distribusi Normal Kegemaran Membaca Komik .....	53
Tabel 4.6	Uji Distribusi Normal Kreativitas .....	54
Tabel 4.7	Uji Linearitas Kegemaran Membaca Komik dan Kreativitas .....	54
Tabel 4.8	Uji Linearitas Kegemaran Membaca Komik dan Kreativitas .....	55
Tabel 4.9	Statistik Deskriptif Kegemaran Membaca Komik dan Kreativitas ...	55
Tabel 4.10	Uji Korelasi Kegemaran Membaca Komik dan Kreativitas .....	56

### Abstrak

**Ninno Subchannanda Prematura. 119810258. Tahun 2005. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya. Hubungan antara Tingkat Kegemaran Membaca *Manga/Komik* Jepang dengan Tingkat Kreativitas Siswa Kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya.**

Kreativitas sangat dibutuhkan dalam kehidupan ini. Membaca merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kreativitas. *Manga/komik* Jepang merupakan salah satu jenis bacaan yang dapat memacu imajinasi anak. Dalam *manga/komik* Jepang juga terdapat unsur humor yang berupa kejadian ganjil dan lucu. Kedua hal tersebut di atas dapat meningkatkan kreativitas anak, khususnya pada segi kelancaran, keluwesan, dan orijinilitas. Selain itu terdapat beberapa pendapat bahwa komik dapat membuat anak untuk menghasilkan karya cetak sendiri baik yang berupa tulisan ataupun yang berupa gambar, dan juga kebanyakan pekerja seni peran yang memiliki kegemaran membaca sejak masih anak-anak bahkan sampai dengan dewasa. Hal ini sangat berbeda dengan keadaan di Indonesia, dimana terdapat sirkulasi buku *manga/komik* Jepang yang sangat besar, tetapi pada kenyataannya tingkat kreativitas para pekerja seni peran (dalam hal ini sutradara ataupun penulis naskah) yang bekerja dalam pembuatan pariwisata masih sangat rendah. Menurut Badan Pengawas Periklanan Indonesia (BPPI), masih banyak pelanggaran terhadap peraturan yang telah ditetapkan oleh BPPI. Dari sini timbul pertanyaan apakah ada hubungan antara tingkat kegemaran membaca *manga/komik* Jepang dengan tingkat kreativitas pada siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya.

Tipe penelitian yang digunakan adalah *explanatory research*, dimana alat pengumpul data yang digunakan adalah kuesiner untuk tingkat kegemaran membaca *manga/komik* Jepang dan Tes Kreativitas Figural (TKF) untuk tingkat kreativitas pada siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya. Populasi yang dipilih adalah siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya. Jumlah siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya yang merupakan populasi dari penelitian ini sebanyak 350 siswa. Dari jumlah populasi sebesar 350 siswa ini diambil 230 siswa sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik *sampling purposive sampling*, yaitu khusus untuk siswa yang mengetahui tentang *manga*. Dari 225 siswa yang mengetahui tentang *manga* diambil sampel sebesar 195 siswa dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Setelah data terkumpul, dilakukan uji hubungan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* atas data tersebut.

Hasil penelitian diperoleh korelasi sebesar 0,334 dengan taraf signifikansi  $p > 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara tingkat kegemaran membaca *manga/komik* Jepang dengan tingkat kreativitas pada siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya. Hasil yang tidak signifikan ini dimungkinkan karena tidak adanya kontrol terhadap variabel-variabel lain yang memiliki pengaruh lebih besar terhadap subyek penelitian.



## **BAB I**

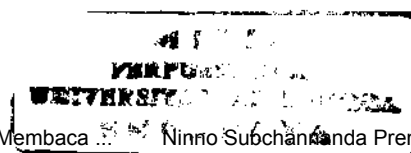
### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Keadaan alam selalu berubah. Untuk menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi pada lingkungannya, manusia selalu berusaha untuk mencari dan mendapatkan pemecahan masalah yang selalu berubah pula. Karena itulah manusia akan berusaha mencari pemecahan masalah yang paling efektif seiring dengan banyaknya masalah yang timbul dalam kehidupan. (Lugo et al., 1976:135).

Dalam upayanya untuk memenuhi kebutuhan manusia yang merupakan permasalahan hidup, dibutuhkan suatu kreativitas untuk membuat suatu lapangan pekerjaan sendiri ataupun untuk tetap membuat perusahaan dimana ia bekerja agar tetap berjalan. Inovasi yang berupa produk ataupun jasa yang ditawarkan sangat dibutuhkan untuk menjaga kelangsungan hidup perusahaan ataupun untuk menghasilkan lapangan kerja yang baru (Claxton, 2001:44-45).

Kreativitas merupakan langkah kritis dalam proses inovasi, sehingga dibutuhkan suatu kreativitas dari tingkatan manager untuk mengambil keputusan (Shalley, 1991:179). Keputusan yang diambil oleh para manger, bukan hanya untuk memecahkan masalah dan diadaptasikan dengan lingkungan yang ada, tetapi untuk membangun kembali lingkungan yang telah ada (Nonaka et al., 2001:64).



Individu yang kreatif tidak hanya dibutuhkan untuk melakukan inovasi dalam pekerjaan saja, tetapi kadang individu yang kreatif memainkan peranan yang cukup penting, baik itu dalam meraih kebahagiaan pribadi, ataupun untuk membantu orang lain dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi (Ayan, 2002:26). Dengan adanya kreativitas dari tiap individu diharapkan terjadi peningkatan kualitas hidup baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya (Petty, 2002:4).

Banyak sekali ahli yang berusaha untuk mendefinisikan kreativitas. Sebagian besar setuju bahwa kreativitas berkaitan erat dengan produk (Ayan, 2002:26-27; Medinnus et al., 1976:132; Helms et al., 1981:342; Kufmann, 2001:44-46), cara (Petty, 2002:3-5; Lugo et al., 1976:135), ide (Medinnus et al., 1976:132; Lucas, 2003:48), cara pandang (Solso, 2001:465), solusi (Shalley, 1991:179; Kufmann, 2001:44-46), pemikiran (Guilford, 1970:309), hubungan (Guilford, 1970:309), ataupun variasi yang baru (Czikszenmihalyi, 2001:12) yang didapat dari proses mental (Solso, 2001:465; Helms et al., 1981:342; Shalley, 1991:179; Lucas, 2003:48) dan berupa suatu penemuan (Ayan, 2002:26-27; Lugo et al., 1976:135; Petty, 2002:3-5; Czikszenmihalyi, 2001:12) ataupun pengubahan atas sesuatu yang telah ada (Petty, 2002:3-5; Czikszenmihalyi, 2001:12) dalam mengatasi suatu permasalahan (Petty, 2002:3-5; Solso, 2001:465; Shalley, 1991:179; Kufmann, 2001:44-46).

Untuk mengatasi suatu permasalahan, dibutuhkan suatu produk ataupun ide yang berguna dan memiliki nilai bagi lingkungan. Begitu juga



dengan kreativitas, produk ataupun ide yang dihasilkan untuk mengatasi suatu permasalahan haruslah berupa sesuatu yang dapat berguna dan bernilai bagi lingkungan sekitarnya (Shalley, 1991:179; Kufmann, 2001:44-46; Medinnus et al, 1976:132; Czikszenmihalyi, 2001:12).

Kreativitas menurut MacKinnon (1971 dalam Helms et al., 1981:334), haruslah memenuhi tiga syarat utama, yaitu: ide yang jarang ditemui, dapat diaplikasikan, dan pengembangan dari ide tersebut sebagai satu kesatuan. Karena itulah, tetap dibutuhkan proses intelektual yang cukup tinggi, meskipun dari beberapa penelitian didapatkan hasil bahwa tidak ada hubungan antara IQ dengan kreativitas (Helms et al., 1981:344; Guilford, 1970:314; Ripple et al., 1971:420-421).

Terdapat enam atribut pembangun kreativitas, yaitu: proses dari intelegensi, jenis intelektual, pengetahuan, kepribadian, motivasi, dan konteks lingkungan (Solso, 2001:465). Proses intelegensi dalam kreativitas terbagi dalam dua komponen, yaitu: berpikir konvergen (merupakan proses mental yang menghasilkan satu jawaban yang benar dan pasti) dan berpikir divergen (proses mental yang selalu mencoba untuk mencari kemungkinan pada tiap masalah yang dihadapi) (Helms et al., 1981:342-343).

Pada berpikir divergen, terdapat kemampuan yang sangat berguna dalam kreativitas yang membantu dalam mencapai kelancaran, keluwesan, dan elaborasi. Kemampuan ini adalah *divergent-production ability* (Guilford, 1970:313). Aktivitas proses mental ini juga membantu seseorang dalam mendefinisikan masalah, mencari informasi dalam lingkungan,

mengumpulkan data, ketidaksadaran aktivitas mental pada masalah, pencerahan dari pemecahan masalah, evaluasi atas solusi, dan implementasi solusi tersebut (Shalley, 1991:180).

Selain melibatkan proses mental, proses kreativitas juga melibatkan motivasi intrinsik. Dimana pada motivasi intrinsik ini, individu merasa tertarik terhadap masalah yang dapat memunculkan kemauan dari dalam diri individu dalam mencari solusi (Shalley, 1991:180).

Jadi kreativitas merupakan kesatuan atas proses, produk, dan lingkungan dimana produk itu berkembang. Tanpa adanya produk yang berhasil, pemikiran kreatif tidak akan bisa disebut kreatif. Tanpa adanya lingkungan yang menilai produk tersebut, tidak akan ada yang menerima dan menganggap produk tersebut sebagai sesuatu yang brilian. Dan tanpa adanya proses, produk yang dapat berguna juga tidak akan dapat ditemukan.

Menurut hasil survey, menunjukkan bahwa tingkat kreativitas seseorang menurun sangat drastis yang semula dari 98% pada umur 5 tahun menjadi 2% pada saat berumur 25 tahun (Ayan, 2002:32; Mauzy et al., 2003:1 dalam [http://www.tanadisantoso.com/v40/review/index.php?act=show\\_detail&p\\_id=26](http://www.tanadisantoso.com/v40/review/index.php?act=show_detail&p_id=26)). Penurunan ini dikarenakan adanya perbedaan penekanan pendidikan, dimana di Indonesia lebih menekankan pada kepatuhan untuk menerima informasi dari figur otoritas (Poetri, 1992:6).

Kreativitas sendiri dapat dipengaruhi secara positif dengan membaca, dan salah satu dari tujuan terpenting dari membaca adalah mengobarkan gagasan dan upaya kreatif. Bacaan yang terbaik mencabut kita dari zona

kenyamanan dan melejitkan inti kreativitas kita. Dengan membaca, kita mampu menyelami pikiran orang lain dan menambahkan pemikiran serta pengalaman orang lain ke dalam pemikiran dan pengalaman kita sendiri. Kita menambah perbendaharaan dengan menggabungkan visi, nilai, motivasi dan perspektif mereka, untuk selanjutnya mengobarkan karya kreatif. Membaca memicu imajinasi, buku yang baik mengajak kita membayangkan dunia beserta isinya, lengkap dengan segala kejadian, lokasi dan karakternya. Bayangan yang terkumpul dari tiap buku atau artikel ini melekat dalam pikiran, dan seiring berlalunya waktu, membangun sebuah bentang jaringan ide dan perasaan yang menjadi dasar bagi ide kreatif. Bayangan ini akhirnya menjadi dasar metafora yang kita tulis, gambar yang kita buat, bahkan keputusan yang kita ambil (Ayan, 2002:163-164).

Sedangkan menurut Linda K. Fowler (2005:1 dalam <http://ohiolone.osu.edu/flm97/pdf/fso6.pdf>), buku-buku dan permainan seharusnya juga disediakan oleh keluarga jika mereka menginginkan anak-anaknya menjadi kreatif, karena dengan adanya buku-buku dan permainan ini, maka keluarga dapat menyajikan lingkungan yang menstimulasi perkembangan kemampuan anak sesuai dengan tingkatan usianya.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Untuk mengembangkan kreativitas, dibutuhkan minat baca yang tinggi. Namun sayangnya di Indonesia, minat baca masih sangat rendah,

yaitu sekitar 10%-20% (Indarso, dalam majalah Gema PetroKimia Gresik April/2005:pp.12-13).

Bahkan berdasarkan IEA Test (Mochtar Bucheri, 1997) tingkat minat baca Indonesia bisa berada di tingkat terendah kedua setelah Venezuela karena menurut survey, ratio masyarakat Indonesia satu buku dibaca empat orang. Sebagai pembandingan di negara maju setiap orang melahap empat buku sekaligus. Begitu pula akses surat kabar yang hanya 2,8% di negara maju angkanya sudah mencapai 10-30% (Indarso, dalam majalah Gema PetroKimia Gresik April/2005:pp.12-13).

Dengan rendahnya minat baca di Indonesia, maka dimungkinkan kreativitas di Indonesia juga rendah, karena kreativitas dipengaruhi secara positif dengan membaca. Sayangnya, tidak ada ahli yang menyebutkan dengan jelas mengenai bagaimana buku yang dapat meningkatkan kreativitas, namun kreativitas sendiri memiliki beberapa elemen yang diantaranya yaitu, kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas (Guilford, 1950 dalam Medinnus et al, 1976:132). Dimana elemen-elemen tersebut dipengaruhi secara kuat dengan adanya imajinasi. *Manga/komik* Jepang merupakan salah satu jenis komik yang dapat merangsang imajinasi anak. Hampir semua anak menyenangi buku komik, baik yang bersifat lelucon atau petualangan. Buku komik dapat menarik karena menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan merangsang imajinasi anak (Hurlock, 1997:162). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *manga* atau komik Jepang memiliki kemampuan untuk memberikan rangsangan terhadap imajinasi

anak. Dimana imajinasi tersebut bisa memunculkan suatu hasil yang bebas penilaian baik dari diri sendiri maupun dari orang lain.

Rangsangan terhadap imajinasi inilah yang dibutuhkan untuk mendapatkan kelancaran dan fleksibilitas atau keluwesan terhadap peningkatan kreativitas. Karena pada tahap imajinasi, kita tidak diberikan batasan yang melarang kita untuk melakukan eksplorasi sepenuhnya terhadap setiap ide (Petty, 1997:25-30).

Flexibilitas atau keluwesan ini dapat muncul bila orang tersebut memiliki atribut-atribut kreativitas sebagai berikut: *youthful attitude*, terbuka terhadap pengalaman, toleransi terhadap ambiguitas, humor, *childlike creativity* (Lugo et al., 1976:137-139). Keterbukaan terhadap pengalaman akan banyak terjadi bila kita berada di lingkungan yang memiliki keragaman budaya, sehingga memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluas-luasnya. Keragaman budaya ini bisa didapat anak melalui informasi yang terdapat dalam suatu bacaan. Salah satu jenis bacaan yang dapat menambahkan keragaman budaya adalah *manga*. Hal tersebut dikarenakan *manga* merupakan salah satu bentuk dari kreativitas dalam bidang seni, seringkali mengekspresikan suatu keinginan terdalam dari pembuat, sehingga kadang dalam *manga* terdapat representasi dari kebudayaan Jepang (MacKinnon, 1971:405).

Munculnya gambaran budaya yang lain dapat memperkaya kreativitas (MacKinnon, 1971:404). Karena salah satu tahapan untuk menciptakan kreativitas yang baik adalah Inkubasi (Lucas, 2003:50; Solso, 2001:466),



dimana pada tahapan ini individu meninggalkan masalahnya dan tetap mempertimbangkan hal yang lain, sehingga terdapat suatu proses mengkaitkan ide. Dalam proses pengaitan ide ini, terdapat proses membayangkan yang didalamnya terjadi penggunaan imajinasi dan fantasi untuk menghasilkan ide baru dari ide lama (Ayan, 2002:56). Maka gambaran budaya lain yang diperoleh dengan membaca manga, dapat menjadi bahan untuk melakukan proses pengkaitan ide sehingga dimungkinkan munculnya ide baru dari ide lama.

Selain itu, kreativitas membutuhkan sejumlah ide yang "liar" dan terlihat "bodoh" (Torrance, 1962 dalam Medinnus et al. 1976:134), hal tersebut dikarenakan kreativitas ditekankan lebih untuk mendapatkan jawaban yang lebih banyak daripada memunculkan suatu jawaban benar (Helms et al., 1981:342-343), sehingga lebih dibutuhkan humor yang dapat berasal dari komik, yang sering menjadi letupan awal yang menyatakan bahwa boleh-boleh saja membayangkan sesuatu yang lucu-asyik, atau ganjil – inilah yang sangat kita butuhkan untuk memicu suatu asosiasi atau kaitan ide yang meruntuhkan penghalang kreatif (Ayan, 2002:156).

Menurut Lavin (2003:1 dalam <http://ublib.buffalo.edu/lml/comics/pages/creativity.html>) buku komik dapat mempengaruhi kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian bahwa kebanyakan anak dan remaja akan berusaha untuk menulis ataupun menggambar komik mereka sendiri. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat dari White (1980:375) bahwa 9 dari 10 anak yang membaca komik, berusaha untuk membuat karya

tulis mereka sendiri. Selain hal tersebut di atas, Lavin (2003:1 dalam <http://ublib.buffalo.edu/lml/comics/pages/creativity.html>) juga menyebutkan bahwa banyak novelis, penulis naskah, sutradara, penggambar ilustrasi, aktor, dan bakat kreatif yang lain mengaku bahwa mereka merupakan pembaca komik dari kecil, bahkan ada yang tetap membacanya sampai dewasa.

Di Indonesia sendiri dengan adanya salah satu penerbit buku yang berskala besar, menyebabkan perputaran jumlah komik di Indonesia menjadi sangat besar, baik itu komik dalam negeri, maupun komik yang berasal dari luar negeri (Jepang ataupun Amerika). Meskipun banyak bermunculan judul komik, tetapi terlihat tanda-tanda kreativitas di Indonesia (khususnya untuk penulis naskah dan sutradara periklanan) masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari siaran pers oleh Badan Pengawas Periklanan pada tahun 2003 yang menyatakan bahwa pada saat ini masih terdapat banyak sekali pelanggaran-pelanggaran dalam etika periklanan. Salah satu contoh pelanggaran etika periklanan adalah dengan menggunakan tenaga ahli (dalam hal ini dokter ataupun setting laboratorium) yang masih banyak digunakan dalam mempromosikan suatu produk ([www.pppi.or.id/id/pppi/rambu/pressrelease-isi1.html](http://www.pppi.or.id/id/pppi/rambu/pressrelease-isi1.html)).



### 1.3. Batasan Masalah

#### 1.3.1. Kreativitas

Kreativitas yang dipakai adalah Tes Kreativitas Figural, dimana alat tes ini mampu mengukur kemampuan subyek untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari unsur-unsur yang diberikan, yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan, originalitas, bonus originalitas, dan juga elaborasi.

#### 1.3.2. Kegemaran Membaca *Manga*/Komik Jepang

Kegemaran membaca *manga*/komik Jepang adalah seberapa banyak waktu dan uang yang telah dihabiskan untuk membaca *manga*/komik Jepang dan juga seberapa banyak siswa yang mengerti tentang *manga*/komik Jepang.

#### 1.3.3. Siswa kelas 7 SMP Negeri 5 di Surabaya

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengetahui tentang *manga*/komik Jepang yang sampai saat ini masih tercatat sebagai siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya.

### 1.4. Perumusan Masalah

“Apakah ada hubungan antara tingkat kegemaran membaca *manga*/komik Jepang dengan tingkat kreativitas siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya?”

### 1.5. Tujuan

- Mengetahui apakah ada hubungan antara tingkat kegemaran membaca *manga* komik Jepang terhadap tingkat kreativitas siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya.

### 1.6. Manfaat

#### 1.6.1. Manfaat Teoritis

Dengan mengetahui adanya hubungan bacaan *manga* (komik Jepang) terhadap kreativitas, diharapkan adanya penelitian lebih lanjut untuk memanfaatkan *manga* (komik Jepang) sebagai sarana peningkatan kreativitas siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya, bahkan mungkin orang dewasa.

#### 1.6.2. Manfaat Praktis

##### 1.6.2.1. Untuk Orang Tua

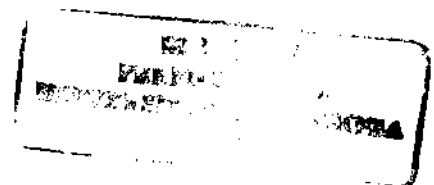
Memberikan masukan terhadap orang tua terhadap pentingnya pemberian sarana dan prasarana yang dapat menunjang peningkatan kreativitas anak.

##### 1.6.2.2. Untuk Pendidik

Mengharapkan pendidik (dalam hal ini guru) dapat menciptakan suatu media ajar yang menarik bagi siswa dan juga dapat meningkatkan kreativitas siswa.

### 1.6.2.3. Untuk Instansi

Penambahan sarana dan prasarana yang berguna untuk meningkatkan kreativitas anak pada Sekolah Menengah Pertama.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Kreativitas

Tiap individu memiliki kreativitas yang berbeda-beda baik hal tersebut dalam hal tingkatan maupun dalam hal macamnya (Lugo et al., 1976:135; Medinnus et al., 1976:132; Akbar-Hawadi et al., 2001:5). Hanya saja kreativitas yang muncul tidak selalu mendapatkan label kreatif pada diri individu yang memunculkan inovasi tersebut (Lucas, 2003:46).

Ada berbagai macam bentuk kreativitas diantaranya adalah seni, penciptaan, pemecahan masalah, inisiatif, kewirausahaan, dan sebagainya (Petty, 2002:7). Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan Jordan E. Ayan (2002:39) yang menyatakan bahwa terdapat tujuh jenis kreativitas. Pertama adalah verbal/linguistik, yang mengacu pada kemampuan memanipulasi kata secara lisan atau tertulis. Kedua adalah matematis atau logis. Kemampuan ini lebih mengacu pada kemampuan seseorang untuk memanipulasi sistem nomor atau konsep logis. Ketiga adalah spasial, yaitu kemampuan untuk melihat dan memanipulasi pola dan desain. Selanjutnya adalah musical, yaitu kemampuan untuk mengerti dan memanipulasi konsep musik, seperti nada, irama, dan keselarasan. Kelima adalah kinestetis-tubuh. Kemampuan ini berupa kemampuan untuk memanfaatkan tubuh dan gerakan, seperti dalam olahraga atau tari. Keenam adalah kemampuan intrapersonal yang lebih menitikberatkan pada memahami perasaan diri sendiri, gemar merenung dan

berfilsafat. Dan yang terakhir adalah kemampuan interpersonal, yaitu kemampuan untuk memahami orang lain, pikiran, serta perasaan mereka.

### 2.1.1. Definisi Kreativitas

Banyak ahli yang telah melakukan pendefinisian terhadap kreativitas. Dan kebanyakan diantaranya menekankan pada suatu kebaruan atas produk (Medinnus et al., 1976:132; Helms et al., 1981:342; Ayan, 2002:26-27; Kaufmann, 2001:44-46), komposisi (Medinnus et al., 1976:132; Czikszenmihalyi, 2001:12), ide (Guilford, 1970:309; Medinnus et al., 1976:132; Lucas, 2003:48), cara (Lugo et al., 1976:132; Petty, 2002:3-5), cara pandang (Solso, 2001:465), solusi (Shalley, 1991:176; Kaufmann, 2001:44-46), melihat hubungan yang baru (Guilford, 1970:309). Jadi secara esensial, sesuatu yang dihasilkan haruslah memiliki suatu kebaruan, dimana kebaruan ini diartikan sebagai secara statistik jarang ada (MacKinnon, 1971:404) atau tidak diketahui oleh produsen (Medinnus et al., 1976:132) dan lingkungannya (Czikszenmihalyi, 2001:12).

Kebanyakan kreativitas ini muncul karena timbulnya suatu masalah (Shalley, 1991:176; Solso, 2001:465; Petty, 2002:3-5). Jadi kreativitas adalah sebagian dari cara manusia untuk memecahkan masalah yang dihadapinya (Kaufmann, 2001:44-46). Karena lebih sebagai pemecahan masalah yang memunculkan hal yang baru, maka

sesuatu akan dipandang kreatif bila terdapat nilai dan kegunaan atas barang atau ide tersebut (Shalley, 1991:179; Kaufmann, 2001:44-46).

Kreativitas sangat membutuhkan aktivitas otak manusia (Solso, 2001:465). Untuk menciptakan sesuatu yang baru, manusia menggunakan kemampuan berfikirnya secara konvergen dan divergen (Helms et al., 1981:342-343).

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan dari seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non-aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Akbar-Hawadi et al., 2001:5).

Menurut Donald W. MacKinnon (dalam Ripple, 1971:404) produk yang dianggap sebagai hasil dari pemikiran yang kreatif seharusnya memenuhi setidaknya tiga kondisi. Pertama adalah hal tersebut terkait dengan respon atau ide yang baru atau jarang dimunculkan secara statistik. Kedua, hal tersebut harus disajikan untuk memecahkan masalah, cocok dengan situasi, atau memenuhi tujuan yang dapat dikenali. Dan yang terakhir, kreativitas sejati menyertakan meneruskan pencerahan yang original, suatu evaluasi dan elaborasi atas hal produk, dan pengembangan terhadap produk secara penuh. Dari sudut pandang ini, kreativitas merupakan suatu proses waktu yang



panjang, dan dikarakteristikan dengan originalitas, penyesuaian, dan realisasi.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan di atas, terdapat empat faktor yang merumuskan kreativitas. Faktor-faktor tersebut adalah *person*, *process*, *press*, dan *product*, yang pada akhirnya dikenal dengan istilah "*Four P's of Creativity*" (Rhodes, 1961, dalam Munandar, 1999:15).

### 2.1.2. Proses Kreativitas

Proses kreativitas yang banyak diakui oleh banyak ahli kreativitas adalah model yang dibuat oleh Graham Wallas (1926 dalam Munandar, 1999:15; Lucas, 2003:50; Solso, 2001:466; Akbar-Hawadi et al., 2001:5). Pada model ini terdapat empat tahapan kreativitas, yaitu preparasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Pada tahapan preparasi, individu yang kreatif berusaha untuk mendapatkan suatu rumusan permasalahan (Lucas, 2003:50; Solso, 2001:466). Setelah merumuskan permasalahan mereka berusaha untuk mendapatkan informasi yang sekiranya dapat memecahkan permasalahan yang sedang dihadapinya (Solso, 2001:466; Lucas, 2003:50). Pencarian informasi ini bertujuan untuk mencari jawaban dengan berbagai cara (Munandar, 1999:15). Informasi ini digunakan sebagai dasar bagi kemungkinan pemecahan permasalahan yang dihadapinya (Akbar-Hawadi et al., 2001:5).



Kedua adalah tahap inkubasi. Pada tahapan ini, individu yang kreatif kebanyakan berusaha melakukan pengendalian atas semua masalah ataupun alternatif pemecahan yang sedang dipikirkannya. Bukan berarti aktivitas otak berhenti, tetapi lebih tepatnya membiarkan *subconsciousness*-nya untuk bekerja (Munandar, 1999:15; Lucas, 2003:50; Akbar-Hawadi et al., 2001:5). Selain itu, individu yang kreatif lebih berusaha untuk mempertimbangkan hal lain yang sekiranya belum masuk kedalam pemikirannya (Solso, 2001:466).

Tahapan ketiga adalah iluminasi yang memunculkan suatu pencerahan secara tiba-tiba kepada individu yang kreatif tersebut (Munandar, 1999:15; Lucas, 2003: 50; Solso, 2001:466). Pencerahan ini adalah saat dimana inspirasi atau gagasan yang baru muncul (Munandar, 1999:16; Akbar-Hawadi et al., 2001:5). Pencerahan terhadap cara untuk memecahkan masalah tersebut memang belum terbukti, sehingga masih membutuhkan suatu evaluasi pada tahap akhir.

Verifikasi merupakan tahapan yang paling akhir yang akan menentukan apakah ide mereka dapat dianggap baru dan berguna. Dimana pada tahapan ini terjadi uji coba terhadap solusi yang telah didapatkan oleh individu yang kreatif lewat pencerahan (Munandar, 1999:16; Lucas, 2003:50; Solso, 2001:466; Akbar-Hawadi et al., 2001:6). Pada tahapan ini diperlukan proses berpikir divergen (pemikiran kreatif) dan konvergen (pemikiran kritis) yang berguna untuk mencocokkan antara gagasan yang berhasil didapatkan dengan

kondisi yang ada pada realita (Munandar, 1999:17; Akbar-Hawadi et al., 2001:6).

Selain proses diatas, masih terdapat lagi proses yang lain yang dikemukakan oleh Geoffrey Petty (2002:7-15) Tahapan yang lebih mengutamakan pada usaha untuk membangkitkan kreativitas ini disebut dengan istilah *ICEDIP*. Tahapan-tahapan tersebut antara lain: Inspirasi, Klarifikasi, Evaluasi, Distalasi, Inkubasi, dan Prespirasi.

Pada tahapan inspirasi, individu berusaha untuk membangkitkan gagasan yang sebanyak-banyaknya. Pembangkitan gagasan ini dibolehkan untuk mengabaikan bentuk, kepraktisan, irama atau kualitas (Petty, 2002:7-8). Sehingga tidak ada nilai yang mengikatnya, termasuk juga nilai kegunaan.

Pada tahapan yang kedua, yaitu klarifikasi, individu kreatif tersebut berusaha untuk mendapatkan suatu maksud dan tujuan dari pekerjaan yang sedang dilakukannya. Pem-fokusan atas maksud dan tujuan ini membutuhkan suatu pemikiran yang logis dan strategis (Petty, 2002:8-9).

Pada tahapan satu individu berusaha untuk menarik ide atau gagasan yang sebanyak-banyaknya. Ide atau gagasan tersebut akan disaring pada tahapan distalasi dengan tujuan dan maksud dari pekerjaan yang dibuat pada tahapan klarifikasi. Dari tahapan distalasi ini diharapkan muncul suatu gagasan yang terbaik yang akan dipilih untuk dilaksanakan (Petty, 2002:9-10).

Tahapan keempat inilah yang merupakan tahapan pelaksanaan rencana, yaitu tahap prespirasi. Pada tahapan ini masih dimungkinkan terjadi tahapan inspirasi, distilasi, dan klarifikasi lebih lanjut (Petty, 2002:10).

Pada tahapan evaluasi, individu yang kreatif berusaha melihat kelemahan dan kekuatan dari produk atau ide yang telah dibuatnya. Di sini terjadi proses perbaikan atas ide tersebut, sehingga dimungkinkan terjadi siklus yang berulang-ulang antara tahapan evaluasi ini dengan tahapan prespirasi (Petty, 2002:10-11).

Yang terakhir adalah tahapan inkubasi, dimana pada tahapan ini individu yang kreatif meninggalkan permasalahannya untuk memberikan keleluasaan bagi *subconsciousness* untuk memproses lebih lanjut. Kadang tahapan ini sangat bermanfaat bila terdapat hambatan yang ditemui pada saat inspirasi dan prespirasi (Petty, 2002:11-12).

### 2.1.3. Faktor-faktor yang menghambat kreativitas

Menurut Alenxander Hiam (2003:23-43) terdapat sembilan perilaku yang dapat menghambat kreativitas seseorang:

#### 1) Gagal dalam membuat suatu pertanyaan.

Hambatan yang terbesar dalam diri individu adalah menumbuhkan kembali rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu ini dapat muncul dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang mungkin kadang

terdengar aneh, atau bahkan membuat pertanyaan-pertanyaan pengandaian.

2) *Gagal dalam menyimpan ide.*

Kebanyakan ide yang muncul dari hasil kreativitas memang tidak memiliki kegunaan, tetapi hal tersebut hanya untuk saat ini. Ide yang tidak berguna ini dapat kita evaluasi dan dapat diubah kembali untuk mendapatkan ide yang lebih baik. Kadang seseorang lupa untuk menyimpan semua ide-nya kedalam bentuk tulisan, sehingga tanpa sengaja mereka melupakan ide yang mungkin akan menjadi ide yang lebih berguna pada saat yang dibutuhkan.

3) *Gagal dalam memunculkan kembali ide.*

Selain perekaman ide, juga diperlukan untuk melihat ide tersebut secara berkala. Dengan memunculkan kembali ide tersebut, individu dapat melakukan evaluasi terhadap ide-ide yang telah dibuat dan mungkin dapat dimunculkan pada saat yang lebih tepat.

4) *Gagal dalam mengekspresikan ide.*

Individu kebanyakan tidak mengemukakan idenya secara verbal kepada dirinya sendiri atau kepada orang lain. Hal ini karena terdapat sensor dalam diri untuk tidak memikirkan ide tersebut lebih dalam untuk mengetahui apakah ide itu berguna atau tidak.

5) **Gagal untuk berpikir dengan cara yang baru.**

Kegagalan ini lebih dikarenakan individu tidak dapat berpikir di luar dari kotaknya. Hal ini terjadi karena individu terlalu larut dalam rutinitas.

6) **Gagal untuk berharap lebih.**

Harapan yang lebih disini yang dimaksud adalah ketidak-puasan akan sesuatu. Kegagalan terjadi pada saat individu merasa puas akan hal yang telah ada, dan tidak berusaha untuk membuat kehidupannya menjadi lebih mudah dari yang sekarang.

7) **Gagal untuk berusaha menjadi kreatif.**

Perasaan tidak kreatif seringkali muncul dalam diri individu, dan hal tersebut menyebabkan mereka tidak berusaha untuk menjadi kreatif.

8) **Gagal untuk tetap mencoba.**

Ide yang bagus tidak akan muncul dalam sekali olah. Ide harus mengalami berkali-kali perubahan untuk menjadi lebih baik. Kadang individu menyerah pada percobaan yang pertama dan tidak berusaha lebih lanjut untuk tetap mencoba mendapatkan ide yang lebih baik.

9) **Gagal dalam memberikan toleransi terhadap perilaku kreatif.**

Individu yang kreatif kadang terlihat aneh. Hal tersebut menimbulkan penilaian yang buruk kepada orang tersebut. Tidak adanya toleransi terhadap perilaku yang kreatif akan menimbulkan



penilaian-penilaian yang buruk terhadap hasil kerja individu tersebut. Penilaian yang buruk terhadap setiap hasil kerja individu yang kreatif ini menghambat seseorang untuk berpikir dengan cara individu kreatif tersebut atau bahkan untuk berpikir diluar kerangka berpikir mereka sendiri.

Kegagalan-kegagalan tersebut terjadi karena adanya jebakan atas pemikiran-pemikiran yang rutin (Hiam, 2003:22). Senada dengan apa yang diungkapkan Alexander Hiam, Geir Kaufmann (2001:55) mengungkapkan bahwa hambatan atas kreativitas kebanyakan muncul karena sifat alami manusia untuk melakukan sesuatu hal dengan praktis. Hal-hal yang dapat menimbulkan fiksasi dan penolakan terhadap perubahan dalam pemecahan masalah akan dijelaskan dibawah ini.

Pertama adalah efek *Einstellung* yang menyatakan bahwa pada saat seseorang telah menemukan strategi yang berfungsi baik untuk memecahkan tugas permasalahan, tetapi pada saat selanjutnya mengalami hambatan untuk menemukan solusi yang baru dan lebih sederhana pada masalah yang sama (Geir Kaufmann, 2001:55).

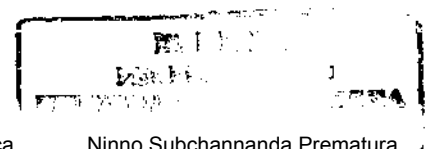
Kedua adalah "*Functional Fixedness*". Duncker (1945 dalam Geir Kaufmann, 2001:56) telah melakukan penelitian bagaimana pengalaman masa lalu dapat menghambat pemecahan masalah yang produktif. Duncker menciptakan istilah "*functional fixedness*" untuk menyatakan adanya hambatan menggunakan obyek dengan cara baru yang dibutuhkan untuk memecahkan persoalan. Penelitian juga

dilakukan oleh Weizenbaum (1984 dalam Geir Kaufmann, 2001:56) untuk membuktikan adanya "*functional fixedness*" dalam konteks yang sesungguhnya.

Ketiga adalah "*Hidden Assumption*". Fiksasi dalam memecahkan masalah dapat dikarenakan beberapa asumsi bagaimana suatu masalah dapat dipecahkan yang pada akhirnya justru membatasi pencarian solusi yang produktif (Scheerer, 1963 dalam Geir Kaufmann, 2001:56-57).

Keempat adalah "*Confirmation Bias*". Beberapa penelitian memperlihatkan bahwa orang cenderung memiliki kecenderungan alamiah untuk mencari bukti yang memperkuat dan menghindari bukti yang lemah atau menghancurkan bukti yang tidak memperkuat pada saat bukti tersebut muncul (Wason, 1968; Einhorn dan Hogarth, 1978; Doherty dkk., 1979 dalam Geir Kaufmann, 2001:57).

Kelima adalah "*Conservatism in Hypothesis Testing*". Penelitian dalam perilaku pengetesan hipotesa mengemukakan bahwa ada kecenderungan alami untuk penulakan terhadap perubahan dan penstrukturan kembali dalam pemecahan masalah (Geir Kaufmann, 2001:57). Kelima hal yang telah disebutkan di atas menyebutkan bahwa ada kecenderungan *dysfunctional cognitive* yang dapat menghambat kreativitas dalam pemecahan masalah (Geir Kaufmann, 2001:57).





#### 2.1.4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Untuk mendapatkan produk yang berguna dan benar-benar baru, dibutuhkan empat komponen dasar yang harus dimiliki oleh individu kreatif. Komponen dasar dari individu yang kreatif adalah kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan imajinasi (Lugo dan Hershey, 1976:135). Menurut Parloff et al. (dalam Helms dan Turner, 1981:341) kreativitas mungkin merupakan hasil dari cara yang unik dalam melihat dunia, dari pemikiran yang tidak biasa, atau sebagian dari karakteristik kepribadian dari individu tersebut. Dari pernyataan tersebut, Helms dan Turner (1981:342) menarik kesimpulan bahwa kreativitas dapat didefinisikan sebagai proses mental yang unik yang beroperasi pada tubuh pengetahuan dalam cara yang mengembangkan hasil produk yang baru. Proses mental itu sendiri meliputi pembentukan, pengujian hipotesis, dan kemampuan untuk meneruskan hasil akhir.

Menurut Amabile (2001:4-5) Terdapat tiga komponen dari kreativitas. Pertama adalah keahlian merupakan suatu pengetahuan, baik itu secara teknik, prosedur, maupun intelektual. Yang kedua adalah kemampuan berpikir kreatif yang menentukan seberapa fleksibel dan imajinatif seseorang dalam melakukan pendekatan terhadap masalah. Yang ketiga adalah motivasi, yaitu keinginan untuk memecahkan masalah yang mengarah pada pemecahan masalah.

Individu yang kreatif biasanya memiliki ciri-ciri sebagai berikut: mempunyai sedikit kecemasan, sikap defensif yang sedikit, mau

mengakui kesalahan, mempunyai kemampuan untuk mengatasi masalah secara tepat, cenderung radikal, tidak konvensional, sensitif terhadap perasaan orang lain, tidak tergantung pada orang lain, dan tidak membutuhkan persetujuan dari orang lain (Medinnus et al., 1976:133), terbuka pada perasaan dan emosi, intelektual yang sensitif terhadap permasalahan, dan mengerti tentang kewaspadaan diri, serta memiliki keluasan ketertarikan pada berbagai bidang (MacKinnon, 1971:409).

Hal inilah yang akan menunjang atribut-atribut yang dibutuhkan dalam kreativitas. Atribut-atribut tersebut antara lain (Lugo et al., 1976:137-139):

- 1) *Youthful Attitude*: perasaan muda dan segar terhadap kehidupan dan masalah. Dengan perasaan ini, dihaparkan seseorang menjadi lebih fleksibel dan mau untuk mencoba sesuatu setidaknya satu kali.
- 2) Percaya diri: untuk berbuat sesuatu, kadang terjadi banyak sekali kegagalan, sehingga dibutuhkan rasa percaya diri untuk dapat terus melanjutkan penelitian terhadap produk yang ditemukannya tersebut.
- 3) Bekerja Keras: kemauan untuk bekerja keras dan dalam waktu yang lama.
- 4) Terbuka terhadap pengalaman: membiarkan dirinya untuk mendapatkan informasi yang seluas-luasnya.

- 5) Toleransi terhadap ambiguitas: untuk mencapai keterbukaan terhadap pengalaman, diperlukan toleransi yang tinggi terhadap ambiguitas, kerancuan, kontradiksi, kekacauan, dan keraguan. Hal ini berguna untuk pengorganisasian kembali pengetahuan yang lebih baik dari sebelumnya.
- 6) Humor: siswa SMU yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi cenderung untuk memiliki rasa humor yang tinggi. Karena dengan humor, kita dapat memandang secara obyektif ketidaksesuaian antarfaktor.
- 7) *Childlike Creativity*: pekerjaan kreatif tidak hanya dikarakteristikan dengan humor, tetapi juga melakukan dengan bermain-main, relaksasi, dan perasaan umum bahwa tidak mengetahui semua jawaban adalah wajar.

Dari penjelasan atribut-atribut di atas dapat disimpulkan bahwa, individu yang memiliki kreativitas yang tinggi cenderung untuk bisa menerima informasi, ide, atau gagasan dari orang lain, meskipun kadang hal tersebut bertentangan dengan informasi, ide ataupun gagasan yang telah dia dapatkan. Walaupun individu kreatif tersebut mau menerima informasi yang mungkin bertentangan dengan informasi yang telah dia dapat, tetapi mereka memiliki keyakinan bahwa apa yang dikerjakannya pasti akan berhasil, sehingga mereka selalu berusaha untuk mendapatkan pemecahan yang terbaik. Hal tersebut tidaklah lepas dari faktor motivasi (keinginan untuk memecahkan masalah yang

mengarah pada pemecahan masalah) (Amabile, 2001:5), yang dapat membuat seseorang tetap bertahan pada pekerjaannya meskipun mereka mendapatkan hambatan.

Individu yang memiliki kreativitas yang tinggi biasanya memiliki hubungan dengan keluarga yang termasuk hangat (Medinnus et al., 1976:134). Orang tua yang menghasilkan individu yang kreatif biasanya memberikan kebebasan yang bertanggung jawab kepada anak untuk mengadakan eksplorasi lingkungannya, untuk membuat pilihannya sendiri (MacKinnon, 1971:414), dan untuk berekspresi (Medinnus et al., 1976:134), dengan cara memberikan standar-standar yang jelas kepada anak tersebut (Medinnus et al., 1976:134).

Ada kecenderungan pengucilan dari masyarakat terhadap individu yang kreatif ini. Tetapi hal ini lebih dikarenakan adanya perbedaan nilai dan budaya antara lingkungan dengan keluarga (Medinnus et al., 1976:134). Dan adanya perbedaan budaya yang terjadi pada lingkungan dan keluarga, dapat menimbulkan suatu pengkayaan budaya pada diri anak (MacKinnon, 1971:415), sehingga anak cenderung untuk terbiasa melihat perbedaan-perbedaan, yang akhirnya menimbulkan keterbukaan anak akan pengalaman dan pendapat orang lain.

## 2.2. Kegemaran Membaca *Manga*/Komik Jepang

### 2.2.1. Definisi Kegemaran

Definisi gemar menurut *Kamus Umum Bahasa Indonesia* adalah suka sekali (akan). Sedangkan kegemaran sendiri didefinisikan sebagai kesukaan, kesenangan, atau barang apa yang digemari (Poerrwadarminta, 1983:311).

Sedangkan definisi Hobby dalam <http://www.free-definition.com/Hobby.html> memiliki arti sebagai berikut: merupakan aktivitas tambahan, pencarian terhadap benda favorit, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan kesenangan darinya pada waktu luang orang tersebut.

Sedangkan kegemaran sendiri memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan hobby, yaitu menggunakan waktu luangnya untuk melakukan aktivitas kegemaran tersebut, mendapatkan kesenangan dari aktivitas tersebut, dan juga mengalokasikan uangnya untuk kegiatan tersebut (Buntoro, 2005:1; [www.riau2020.com/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=1055](http://www.riau2020.com/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=1055)).

### 2.2.2. Definisi Membaca

Membaca dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* didefinisikan sebagai melihat tulisan dan mengerti atau dapat melisankan apa yang tertulis itu (Poerrwadarminta, 1983:71).



Senada dengan definisi di atas, *Hyperdictionary* (<http://www.hyperdictionary.com/dictionary/Reading>), mendefinisikan membaca menjadi beberapa hal, antara lain:

- 1) suatu proses kognitif untuk memahami pesan yang tertulis;
- 2) petunjuk atas keadaan fisik yang berupa alat ukur;
- 3) interpretasi yang pasti dari suatu penampilan;
- 4) materi yang tertulis yang dimaksudkan untuk di baca;
- 5) representasi mental atas arti sesuatu;
- 6) bentuk aksi dari mengukur dengan alat ukur;

Dari keenam definisi yang disebutkan di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa membaca adalah suatu proses kognitif dalam menginterpretasi, memberikan arti, dan memahami tulisan huruf alphabet dan angka.

Selain definisi yang telah disebutkan di atas, Knuth & Jones (1991:1 dalam [http://www.ncrel.org/sdrs/areas/stw\\_esys/str\\_read.htm](http://www.ncrel.org/sdrs/areas/stw_esys/str_read.htm)) menyatakan bahwa membaca memiliki dua komponen, yaitu tujuan dan proses. Dimana definisi tujuan dalam membaca adalah membentuk arti dan *self-regulated learning*. Sedangkan definisi membaca merupakan sebuah proses adalah merupakan interaksi antara pembaca, teks, dan isi yang dia baca. Dalam membaca arti bukanlah huruf dalam lembar halaman. Pembaca membentuk arti dengan membuat kesimpulan dan interpretasi.



Sehingga dalam membaca dibutuhkan suatu kemampuan kognisi yang cukup rumit dalam menginterpretasikan suatu kalimat.

### 2.2.3. Definisi Komik dan *Manga*/Komik Jepang

Komik menurut Ensiklopedia "*World IQ*" dapat diartikan sebagai lelucon panggung, radio, atau artis film. Pada sisi ini berarti *comedian*. Komik juga merupakan seni bentuk yang menggunakan serangkaian gambar yang statis dalam rangkaian yang tetap. Teks yang dituliskan biasanya terdapat pada gambar juga. Komik secara tradisional dicetak dalam koran atau buku komik. Menurut Will Eisner, komik merupakan seni yang berkelanjutan, sedangkan menurut Scott McCloud, komik merupakan gambar yang berangkaian dengan serangkaian makna didalamnya, yang bertujuan untuk menyatakan informasi dan/atau untuk menghasilkan respon estetik pada orang yang melihatnya. Dengan adanya hal ini, ilustrasi dengan satu panel, bukanlah suatu komik, tetapi merupakan kartun (dalam Ensiklopedia pada online *World IQ*).

Hal senada juga diungkapkan oleh Christopher Butcher (2004:1 dalam <http://www.toptwothreefilm.com/films/christopherbutcherdiscussion>) bahwa buku komik hanyalah sebuah versi cetak dari film. Gambar yang terdapat pada bingkai yang mengisahkan suatu cerita yang tercetak pada tiap halaman. Biasanya dituliskan kata-kata di atas

gambar tersebut untuk memberikan cerita yang lebih lengkap yang sedang terjadi.

Sedangkan *manga* sendiri menurut Ensiklopedia *World IQ*, *Manga* merupakan karya orang Jepang yang sejajar dengan komik. Yang secara literal, *manga* berarti gambar yang acak. Meskipun secara kasar sejajar dengan buku komik Amerika, tetapi *manga* memberikan arti penting yang lebih pada kebudayaan Jepang dibandingkan dengan kebudayaan Amerika. *Manga* lebih dihargai sebagai bentuk seni dan bentuk atas literatur populer.

Hal tersebut didukung oleh pernyataan Shigeo (1983:258) pada buku *Kodansha Encyclopedia of Japan*. Shegeo berpendapat bahwa *manga* yang awal mulanya berarti “sketsa acak” menjadi istilah umum untuk komik. Pada tahun 1905, Kitazawa Rakuten (1876-1955) mendirikan *Magazine Tokyo Puck*, yang memimpin produksi dari beberapa *manga* yang muncul secara periodik, sampai dengan munculnya koran komik dan kartun yang menjadi sangat penting pada periode Taisho (1912-1926).

#### 2.2.3.1. Perbedaan dan Persamaan antara Komik dan *Manga*/Komik Jepang

Berkembangnya “budaya komik” merupakan ciri-ciri dari kebudayaan Jepang pada saat ini. Kebudayaan ini ter-refleksi-kan dari besarnya sirkulasi dari majalah komik dan banyaknya cerita yang ada di dalamnya. Majalah komik dibagi menjadi empat kategori, yaitu

komik untuk anak laki-laki (*shonen komiku*), komik untuk anak perempuan (*shojo komiku*), komik untuk pemuda (*seinen komiku*), dan komik untuk orang dewasa (*seijin komiku*).

Hal ini berbeda dengan komik di Amerika Serikat, yang lebih berusaha untuk melindungi keadaan psikologis anak mereka, sehingga muncul adopsi dari Kode Otoritas Komik tahun 1954, yang menghalangi produksi komik horor ataupun produksi komik dengan materi yang dilarang (White, 1944:373).

Menurut Hurlock (1997:161) anak menunjukkan minat yang lebih besar dalam membaca dan minat kepada buku-buku komik semakin berkurang dengan bertambahnya usia. Hal tersebut dikarenakan adanya kepercayaan di Amerika Serikat bahwa komik hanya diperuntukkan bagi anak kecil (Izawa, 2004).

Perbedaan yang mendasar pada *manga* dan komik menurut Eri Izawa (2004) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2.1. Perbedaan *Manga* dengan Komik**

<i>Manga</i>	Komik
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asal Jepang;</li> <li>- Tokoh utama melakukan kegiatan sehari-hari, seperti sekolah ataupun bekerja;</li> <li>- Kebanyakan manga memiliki pakaian yang modis dan tidak hanya berpakaian super hero;</li> <li>- Kebanyakan memadukan antara kenyataan saat ini (dengan kehidupan sehari-hari) dengan fantasy;</li> <li>- Manga cenderung seperti novel, antar judul yang berbeda kadang tidak ada keterkaitan;</li> <li>- Karakter tokoh utama yang digambarkan kebanyakan jauh dari sempurna, bahkan kebanyakan dari karakter tokoh utama memiliki permasalahan, sehingga mereka memiliki harapan dan mimpi yang berbeda;</li> <li>- Fakta yang ditawarkan bahwa setiap musuh tidaklah jahat, mereka juga memiliki harapan sendiri yang berbeda dari tokoh utama;</li> <li>- Tokoh utama dapat tumbuh dan berubah menjadi lebih pintar, lebih kuat, dewasa, dan mungkin lebih bijaksana;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asal Amerika;</li> <li>- Kadang tidak disertakan;</li> <li>- Kebanyakan kostum yang dipakai adalah kostum super hero, dan kadang kurang memperhatikan mode;</li> <li>- Jika menonjolkan tentang fantasy, kehidupan nyata kurang diperhatikan, begitu pula sebaliknya;</li> <li>- Seperti DC Comic dan Marvel Comic, selalu memiliki beberapa tokoh utama yang sering kali bertemu dalam satu buku yang sama;</li> <li>- Kadang harapan yang ditawarkan di dalam komik adalah harapan global, yaitu kedamaian di muka bumi, tapi tidak terdapat harapan dan mimpi dari karakter tokoh utama;</li> <li>- Harapan antara tokoh utama dan musuh berbeda, tetapi kebanyakan harapan dari musuh adalah menghancurkan;</li> <li>- Tidak ada perkembangan dari karakter tokoh utama pada komik, contohnya Donald bebek yang tidak pernah belajar dari kesalahannya;</li> </ul>

#### 2.2.4. Definisi Kegemaran Membaca *Manga*/Komik Jepang

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegemaran membaca *manga*/komik Jepang adalah penggunaan waktu luang untuk menginterpretasi, memberikan arti, dan memahami gambar, tulisan, maupun angka yang terdapat dalam bingkai yang memiliki alur cerita yang jelas dan berasal dari Jepang.

#### 2.3. Hubungan antara Kegemaran Membaca *Manga*/Komik Jepang dengan Kreativitas

Faktor pertama yang menghubungkan antara kreativitas dan membaca *manga*/komik Jepang adalah imajinasi. *Manga* yang merupakan salah satu dari jenis komik dapat merangsang imajinasi anak (Hurlock, 1997:162), karena terdapat kejadian-kejadian yang tidak biasa (MacKinnon, 1971:404) yang merupakan representasi keinginan terdalam dari pengarang (MacKinnon, 1971:405).

Rangsangan terhadap imajinasi dan kejadian yang tidak biasa dapat merangsang kelancaran (Helms et al., 1981:345), fleksibilitas, serta originalitas dari sebuah ide (MacKinnon, 1971:404). Pendapat tersebut didukung oleh Geoffrey Petty (1997:25-30) yang menyatakan bahwa pada tahap imajinasi, kita tidak diberikan batasan yang melarang kita untuk melakukan eksplorasi sepenuhnya terhadap setiap ide. Sehingga hal inilah yang dapat mempengaruhi adanya kelancaran dan fleksibilitas terhadap ide.



Selain itu, kreativitas juga membutuhkan sejumlah ide yang “liar” dan terlihat “bodoh” (Torrance, 1962 dalam Medinnus et al., 1976:134), sehingga lebih dibutuhkan *manga* yang kadang terlihat selalu membolehkan adanya imajinasi yang bebas, yang sering kali berupa kejadian-kejadian yang ganjil dan lucu. Sehingga muncul pemicu suatu asosiasi atau kaitan ide yang meruntuhkan penghalang kreatif (Ayan, 2002:156) yang berupa suatu kebolehan untuk mempunyai ide (yang mungkin dianggap konyol) apapun juga.

Yang kedua adalah faktor keterbukaan atas pengalaman. Faktor ini muncul bila kita berada pada lingkungan yang memiliki keragaman budaya.

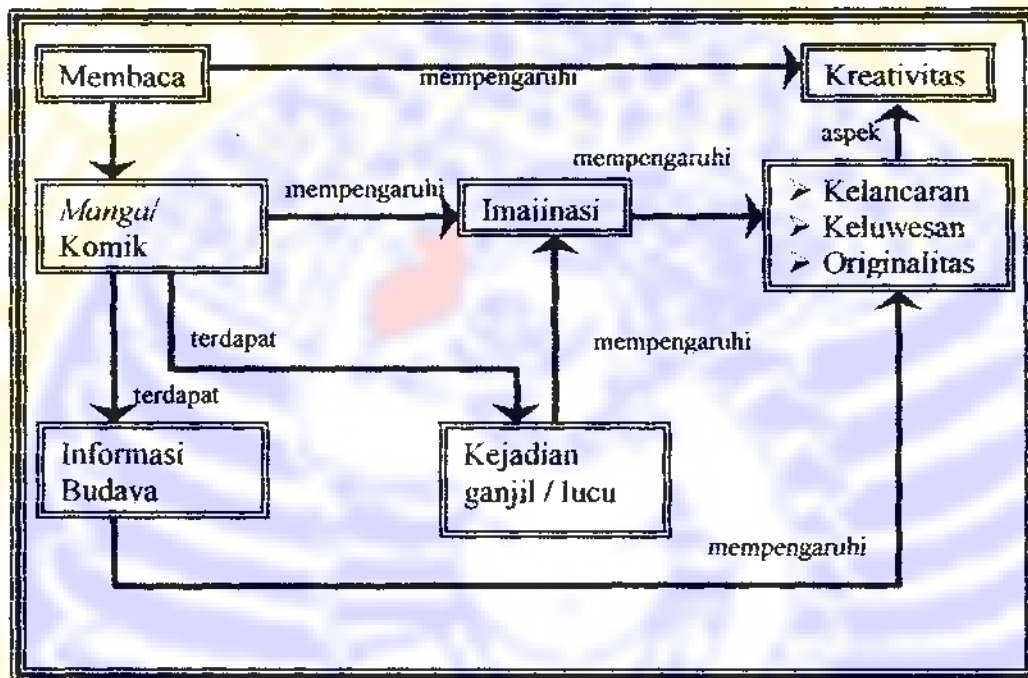
Individu yang memiliki kreativitas tinggi cenderung mendapatkan banyak masukan dari variasi budaya yang berbeda dari lingkungannya (Medinnus et al., 1976:134; MacKinnon, 1971:404). Meskipun kadang mereka mengalami pengucilan dari lingkungannya, tetapi mereka mendapatkan kebebasan dalam mengeksplorasi dan berekspresi dalam keluarganya (Medinnus et al., 1976:134).

Sebagian besar *manga* memiliki karakteristik selalu memberikan gambaran budaya yang ada di Jepang. Sehingga pengkayaan budaya yang biasanya terjadi pada faktor lingkungan yang berbeda, bisa terjadi dengan mendapatkan pola pikir yang lain yang didapatkan dari membaca *manga*.



## 2.4. Kerangka Konseptual

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual



## 2.5. Hipotesis

Ada hubungan antara tingkat kegemaran membaca *manga/komik* jepang dengan tingkat kreativitas pada siswa SMPN 5 Surabaya klas 1.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian penjelasan (*explanatory* atau *confirmatory research*) yang menjelaskan beberapa variabel penelitian dan mengungkapkan hubungan antara variabel-variabel penelitian serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Singarimbun et. al., 1989:3; Kerlinger, 1990:651).

#### 3.2. Identifikasi Variabel

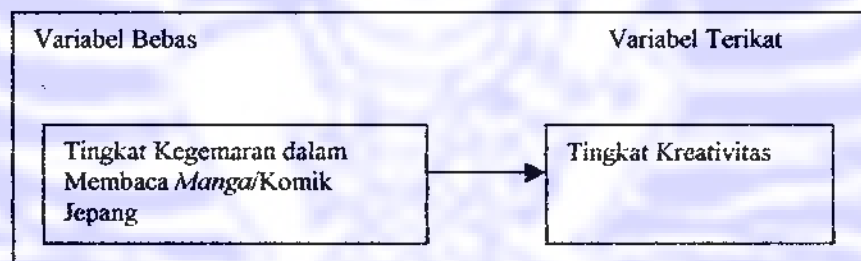
Untuk dapat meneliti suatu konsep secara empiris, konsep tersebut harus dioperasikan dengan mengubahnya menjadi variabel (Singarimbun et al., 1989:42). Variabel adalah suatu sifat yang dapat memiliki bermacam-macam nilai, atau seringkali diartikan sebagai simbol yang padanya kita dapat melekatkan bilangan atau nilai (Kerlinger, 1990:42). Di dalam sebuah penelitian, variabel yang diteliti disusun berdasarkan landasan teorinya dan dipertegas oleh hipotesis penelitian (Suryabrata, 1991:37).

Berdasarkan landasan teori dan perumusan hipotesis yang telah diuraikan pada bab terdahulu, maka variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel tingkat kegemaran dalam membaca *manga*/komik Jepang (X).  
Variabel ini berkedudukan sebagai variabel bebas, yaitu variabel yang secara logis dapat menimbulkan pengaruh tertentu terhadap variabel tergantung (Kerlinger, 1990:59).
2. Variabel tingkat kreativitas (Y).  
Variabel ini berkedudukan sebagai variabel terikat, yaitu variabel yang diamati variasinya sebagai hasil yang dipradugakan berasal dari variabel bebas (Kerlinger, 1990:59).

Adapun skema hubungan antara kedua variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 3.1. Skema Hubungan antara Variabel Terikat dan Variabel Bebas**



### 3.3. Definisi Operasional

Variabel-variabel yang merupakan terjemahan dari konsep-konsep tertentu, kerap kali masih memiliki pengertian yang bersifat umum. Agar suatu penelitian mempunyai batas yang mudah diukur, maka perlu dijabarkan arti setiap variabel tersebut dalam suatu definisi operasional (Kerlinger, 1990:51).

Definisi operasional memberikan arti pada suatu variabel dengan menunjukkan cara melakukan kegiatan yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Dengan kata lain, definisi operasional merupakan semacam petunjuk pelaksanaan bagaimana cara mengukur suatu variabel (Kerlinger, 1990:5).

Definisi operasional dari variabel kreativitas adalah kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari unsur-unsur yang diberikan, yang tercermin kelancaran (jumlah gagasan yang dihasilkan subyek), kelenturan (jumlah ragam gagasan yang dihasilkan subyek), originalitas (jumlah gagasan yang secara statistik unik dalam populasi tertentu yang dihasilkan subyek), bonus originalitas (jumlah lingkaran yang berhasil disatukan oleh subyek), dan elaborasi (jumlah perkembangan, perincian, dan pe-merkayaa-an suatu gagasan yang dihasilkan subyek).

Definisi operasional dari tingkat kegemaran dalam membaca *manga/komik* Jepang, didefinisikan sebagai seberapa banyak subyek menghabiskan waktu luangnya untuk membaca *manga/komik* Jepang, seberapa banyak subyek mengalokasikan uangnya untuk membeli atau menyewa *manga/komik* Jepang, seberapa besar kesenangan yang didapatkan dengan membaca *manga/komik* Jepang, seberapa banyak pengertiannya tentang *manga/komik* Jepang, seberapa besar pemahaman dirinya tentang *manga/komik* Jepang, seberapa banyak respon estetika yang muncul setelah membaca *manga/komik* Jepang, dan seberapa banyak informasi yang didapatkan dari *manga/komik* Jepang.

### 3.4. Populasi

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari unit analisis yang cirinya akan diduga (Singarimbun et al., 1989:152) yang memiliki kesamaan karakteristik (Nurgiyantoro et al., 2002:10) dan akan mendapatkan pengambilan kesimpulan terhadapnya (Winarsunu, 2002:12). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya. Jumlah populasi siswa kelas 7 pada SMP Negeri 5 Surabaya adalah 350 siswa yang terbagi dalam delapan kelas (7A sampai dengan 7H).

Populasi ini dipilih berdasarkan alasan:

- Kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju masa dewasa hal ini disebabkan cara didik yang salah dan halangan dari kebudayaan (Ayan, 1997:32; Torrance, 1962 dalam Medinnus et al., 1976:134);
- Pada masa kanak-kanak, anak melakukan suatu aktivitas untuk mengisi waktu luangnya –bila tidak bersama kelompoknya– dengan menghibur diri seperti membaca komik, mendengarkan radio, menonton televisi atau melamun. Dalam lamunan atau khayalan yang di bangun ini, anak kebanyakan meperoleh bahan dari cerita-cerita yang dibacakan oleh orang-orang dewasa kepada anak (Hurlock, 1997:161);
- Hampir semua anak menyenangi buku komik, baik yang bersifat lelucon atau petualangan. Buku komik dapat menarik karena menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan merangsang imajinasi anak (Hurlock, 1997:162);

### 3.5. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi atau sejumlah individu yang jumlahnya kurang dari jumlah populasi (Hadi, 2000:221) yang juga memiliki karakteristik populasi (Nurgiyantoro et al.,2002:10; Winarsunu, 2002:12).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena yang akan diteliti adalah sampel dengan karakteristik tertentu (Winarsunu, 2002: 17).

Adapun ciri-ciri yang harus dipenuhi dalam penelitian ini adalah:

- Siswa kelas 7 SMP Negeri 5 di Surabaya;
- Mengetahui *manga/komik* Jepang;
- Tidak dibatasi oleh gender.

Setelah diperoleh sejumlah subyek yang memenuhi syarat, kemudian digunakan metode *simple random sampling*. Dalam metode ini sampel diambil sedemikian rupa sehingga tiap unit penelitian mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Dalam hal ini penentuan sampel dilakukan dengan cara undian dari nomor-nomor anggota populasi (Winarsunu, 2002:18). Dari jumlah populasi sebesar 360 siswa, diambil sekitar 230 siswa untuk mengisi angket awal tentang pengetahuan siswa akan *manga/komik* Jepang. Dari 230 siswa ini didapatkan 225 siswa yang mengetahui tentang *manga/komik* Jepang. Jumlah sampel penelitian dihitung dengan cara melihat tabel *Krejcie* dalam Sugiyono (2000:63) dan didapatkan sekitar 144 siswa sebagai sampel. Untuk memperkecil kesalahan generalisasi dan juga untuk menghindari adanya halangan dari ketidak-hadiran subyek dalam



melaksanakan tes, maka diambil 195 siswa untuk dijadikan sampel dalam penelitian.

### 3.6. Alat Pengumpul Data

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan secara tepat, yaitu relevan dengan tujuan penelitian dan sevalid serta sereliabel mungkin, maka dalam penelitian ini digunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data. Hal ini karena jawaban pada kuesioner dapat dimanifestasikan kedalam angka-angka, tabel statistik, dan uraian serta kesimpulan hasil penelitian (Singarimbun et al., 1989:5).

Alat yang digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa adalah Tes Kreativitas Figural (TKF), yang berupa stimulus gambar yang pada akhirnya akan diketahui banyaknya ragam gambar yang bisa dihasilkan oleh subyek dan seberapa berbeda gambar tersebut dengan kebanyakan gambar yang dihasilkan oleh subyek lain.

Adapun untuk mendapatkan data tentang tingkat kegemaran dalam membaca *manga/komik* Jepang adalah menggunakan kuesioner dimana nantinya akan diketahui sebagai seberapa banyak subyek menghabiskan waktu luangnya untuk membaca *manga/komik* Jepang, seberapa banyak subyek mengalokasikan uangnya untuk membeli atau menyewa *manga/komik* Jepang, seberapa besar kesenangan yang didapatkan dengan membaca *manga/komik* Jepang, seberapa banyak pengertiannya tentang *manga/komik* Jepang, seberapa besar pemahaman dirinya tentang *manga/komik* Jepang, seberapa

banyak respon estetika yang muncul setelah membaca *manga/komik* Jepang, dan seberapa banyak informasi yang didapatkan dari *manga/komik* Jepang.

### 3.7. Analisis Butir

Analisis butir dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*, dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dengan skor totalnya. Analisis dilakukan dengan bantuan software SPSS.

Butir diseleksi berdasar besarnya korelasi, makin besar korelasi, item makin baik. Pada penelitian ini, penulis menggunakan batas korelasi sebesar 0,30. Item yang memiliki korelasi item total diatas 0,30 digunakan dalam penelitian ini.

### 3.8. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas merupakan petunjuk sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya untuk dapat diandalkan, atau dengan kata lain sejauh mana alat ukur tersebut dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda jika dilakukan pengukuran ulang (Azwar, 2000:4). Reliabilitas alat ukur tingkat kegemaran membaca *manga/komik* Jepang diuji dengan menggunakan formula *Alpha Cronbach*.

### 3.9. Metode Analisis Data

Setelah data dikumpulkan dan diolah, maka dilakukan analisis data. Untuk itu digunakan metode analisis statistik, yaitu cara ilmiah untuk mengumpulkan, menyusun, menyajikan, dan menganalisis data penelitian yang berwujud angka-

angka. Dengan cara ini diharapkan dapat menyediakan dasar-dasar yang dapat dipertanggungjawabkan untuk menarik kesimpulan yang benar dan mengambil keputusan-keputusan yang baik (Hadi, 1986:221).

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan teknik korelasi *product moment* untuk menguji signifikansi hubungan antara dua variabel. Namun sebelum dilakukan analisis data dengan *product moment*, akan dilakukan uji asumsi terlebih dahulu.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

##### **4.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 5 Surabaya yang terletak di Jalan Rajawali No. 57 Surabaya. Lokasi Sekolah terletak di dekat jalan besar, dimana jalan tersebut merupakan jalan yang menghubungkan Kota Surabaya dengan Pulau Madura, sehingga sering kali dilewati oleh kendaraan berat dan kendaraan umum. Meskipun terletak di pinggir jalan, tetapi suara mesin dari mobil tidak begitu terdengar dari dalam kelas. Pada bagian depan, terdapat ruang kelas untuk kelas 3 (tiga), dimana ruang kelas tersebut merupakan bangunan Belanda yang beratap tinggi. Sedangkan untuk kelas 7 (tujuh) terletak di bagian belakang, yang seluruhnya merupakan bangunan modern. Antara bagian depan dan belakang terdapat aula yang berbentuk joglo. Jadi antara kelas 7 (tujuh) atau bagian depan dengan kelas 3 (tiga) atau bagian belakang terpisah cukup jauh.

##### **4.1.2. Gambaran Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya. Usia dari siswa berkisar antara 11 sampai dengan 14 tahun. Pengelompokan siswa untuk tiap kelas didasarkan atas hasil NEM yang ada, jadi kelas yang memiliki hasil NEM yang tinggi dimasukkan kedalam kelas A dan B.

## 4.1.2.1. Kelas

**Tabel 4.1 Jumlah dan Prosentase Murid yang Menjadi Subyek Penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah di Tes	Prosentase yang di tes
A	44	25	56,82%
B	44	25	56,82%
C	44	25	56,82%
D	44	24	54,55%
E	43	25	58,14%
F	44	25	56,82%
G	43	22	51,16%
H	44	24	54,55%
Total	350	195	55,71%

## 4.1.2.2. Jenis Kelamin

**Tabel 4.2 Jumlah dan Prosentase Jensi Kelamin Murid yang Menjadi Subyek Penelitian**

Kelas	Jenis Kelamin				Total
	Laki-laki		Perempuan		
	Jumlah	%	Jumlah	%	
A	14	56%	11	44%	25
B	12	48%	13	52%	25
C	12	48%	13	52%	25
D	12	50%	12	50%	24
E	10	40%	15	60%	25
F	12	48%	13	52%	25
G	11	50%	11	50%	22
H	8	33,34%	16	66,66%	24
Total	91	46,67%	104	53,33%	195

#### 4.1.3. Persiapan Penelitian

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian adalah:

- 1) Merumuskan masalah yang akan dikaji, menentukan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini sampai dengan rencana analisis statistik dan mengajukan usulan penelitian tersebut.
- 2) Melakukan studi kepustakaan melalui buku-buku, jurnal atau dengan internet, dan lain-lain guna mendapatkan kejelasan atas permasalahan yang akan diteliti.
- 3) Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.
- 4) Menyusun kerangka dan instrumen penelitian.
- 5) Menentukan populasi, daerah penelitian, dan sampel penelitian yang dirasa sesuai dengan tujuan dan landasan teoritis yang digunakan.
- 6) Melakukan observasi awal pada tempat dimana akan dilakukan penelitian.
- 7) Menyebarkan angket awal untuk mengetahui seberapa banyak dari populasi yang mengetahui tentang *manga*/komik Jepang.
- 8) Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data.
- 9) Pekerjaan lapangan yaitu mulai menyebarkan kuesioner hingga mengumpulkannya kembali.
- 10) Skoring dan pengolahan data-data lapangan.
- 11) Analisis data dan pelaporan.



#### 4.1.3.1. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen digunakan dalam penelitian ini berupa satu jenis kuesioner dan satu jenis alat ukur kreativitas, yaitu Tes Kreativitas Figural (TKF). Peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut untuk membuat suatu instrumen alat ukur (khususnya kuesioner):

- 1) Menentukan definisi konseptual dan definisi operasional kegemaran membaca *manga/komik* Jepang.
- 2) Menyusun obyek sikap dari kegemaran membaca *manga/komik* Jepang.
- 3) Menyusun pernyataan favorable dan unfavorable berdasarkan objek sikap dalam kegemaran membaca *manga/komik* Jepang.

#### 4.1.3.2. Persiapan Administrasi

Langkah-langkah yang dilakukan dalam persiapan administrasi untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajukan permohonan izin penelitian dari Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya.
- 2) Mengajukan proposal penelitian dan ijin penelitian dari Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya guna mendapatkan ijin penelitian dari SMP Negeri 5 Surabaya.
- 3) Mengajukan permohonan untuk mendapatkan "Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian" dari SMP Negeri 5 Surabaya.

#### 4.1.3.3. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan dari tanggal 21 Februari 2005 sampai dengan tanggal 26 Februari 2005 dengan rincian pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Tanggal 21 Februari 2005 membagikan kuesioner tentang kegemaran membaca *manga* pada siswa kelas 7.
- 2) Tanggal 22 Februari 2005 mengadakan tes kreativitas untuk kelas 7E dan 7F
- 3) Tanggal 23 Februari 2005 mengadakan tes kreativitas untuk kelas 7D, 7G dan 7H.
- 4) Tanggal 24 Februari 2005 mengadakan tes kreativitas untuk kelas 7A.
- 5) Tanggal 25 Februari 2005 mengadakan tes kreativitas untuk kelas 7C.
- 6) Tanggal 26 Februari 2005 mengadakan tes kreativitas untuk kelas 7B.

#### 4.1.4. Pengukuran Analisis Butir dan Reliabilitas Alat Ukur

Di dalam program SPSS versi 10.00, pengukuran validitas dan reliabilitas dilakukan menjadi satu dimana syarat-syarat untuk menyatakan butir-butir item pernyataan sah adalah sebagai berikut:

- 1) Korelasi harus positif,
- 2)  $r \geq r$  tabel, atau
- 3)  $P \leq 0,05$

Variabel kegemaran membaca komik terdiri dari 75 butir pernyataan dimana butir item nomor 1 (satu) sampai dengan butir item nomor 75 mewakili 3 (tiga) indikator, yaitu:

- 1) Hobi;
- 2) Membaca;
- 3) Komik.

Di bawah ini adalah gambaran sebaran butir-butir item pernyataan sebelum dilakukan uji analisis butir:

**Tabel 4.3 Tabel Jumlah Item dalam Tiap Aspek dan Sebaran Item Pernyataan**

Aspek	Indikator	Jumlah	Favorable	Jumlah F	Unfavorable	Jumlah UF
Hobby	Waktu luang untuk aktivitas	12 item	13, 24, 50, 53, 58, 69	6 item	5, 11, 34, 36, 48, 62	6 item
	Mendapat Kesenangan	9 item	1, 16, 43, 52, 59	5 item	18, 30, 57, 71	4 item
	Alokasi Uang	10 item	2, 22, 45, 61, 68	5 item	9, 49, 56, 72, 75	5 item
Membaca	Interpretasi	8 item	27, 35, 41, 65	4 item	4, 23, 28, 55	4 item
	Memberi Arti	4 item	7, 60	2 item	15, 25	2 item
	Memahami	8 item	3, 12, 19, 47	4 item	26, 33, 39, 67	4 item
Komik Jepang	Gambar yang berangkai	6 item	37, 64, 74	3 item	8, 14, 31	3 item
	Menyatakan informasi	6 item	20, 21, 29	3 item	38, 46, 66	3 item
	Menghasilkan respon estetika	12 item	10, 17, 40, 44, 51, 73	6 item	6, 32, 42, 54, 63, 70	6 item
<b>Total</b>		<b>75 item</b>		<b>38 item</b>		<b>37 item</b>

#### 4.1.4.1. Analisis Butir

Pengukuran analisis butir pada kuesioner tersebut menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Pearson. Uji analisis butir akan didapatkan dengan mengkorelasikan skor item dengan skor total. Item yang digunakan adalah item yang memiliki korelasi item total diatas 0,30. Uji analisis butir ini menunjukkan bahwa dari 75 butir item yang dibuat, terdapat 61 butir item yang sah, yang berarti bahwa terdapat 14 butir item (butir item nomor 6, 8, 19, 20, 26, 34, 40, 42, 51, 55, 64, 67, 70, dan 73) yang dinyatakan gugur atau tidak andal. Di bawah ini adalah butir item yang dinyatakan sah:

**Tabel 4.4 Tabel Nomor Item yang Sahih dalam Tiap Aspek**

Aspek	Indikator	Jumlah	Favorable	Jumlah F	Unfavorable	Jumlah UF
Hobby	Waktu luang untuk aktivitas	11 item	13, 24, 50, 53, 58, 69	6 item	5, 11, 36, 48, 62	5 item
	Mendapat Kesenangan	9 item	1, 16, 43, 52, 59	5 item	18, 30, 57, 71	4 item
	Alokasi Uang	10 item	2, 22, 45, 61, 68	5 item	9, 49, 56, 72, 75	5 item
Membaca	Interpretasi	7 item	27, 35, 41, 65	4 item	4, 23, 28	3 item
	Memberi Arti	4 item	7, 60	2 item	15, 25	2 item
	Memahami	5 item	3, 12, 47	3 item	33, 39	2 item
Komik Jepang	Gambar yang berangkai	4 item	37, 74	2 item	14, 31	2 item
	Menyatakan informasi	5 item	21, 29	2 item	38, 46, 66	3 item
	Menghasilkan respon estetika	6 item	10, 17, 44	3 item	32, 54, 63	3 item
<b>Total</b>		<b>61 item</b>		<b>32 item</b>		<b>29 item</b>

#### 4.1.4.2. Reliabilitas Alat Ukur

Perhitungan reliabilitas kuesioner ini menggunakan formula Alpha Cronbach dan hasilnya menunjukkan koefisien reliabilitas sebesar 0,9382 sehingga kuesioner ini dapat dinyatakan andal.

#### 4.1.5. Analisis Statistik

Ada tidaknya hubungan antara variabel tingkat kegemaran membaca komik (X) dengan variabel tingkat kreativitas (Y) diuji dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson. Tetapi untuk dapat menggunakan korelasi Pearson ini harus diadakan uji terlebih dahulu terhadap distribusi variabel-variabelnya. Uji distribusi variabel dilakukan dengan Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Selain itu, perlu juga diadakan uji linearitas terhadap tingkat kegemaran membaca komik dengan tingkat kreativitas. Berikut ini adalah hasil uji-uji yang dilakukan:

##### 4.1.5.1. Uji Distribusi Normal

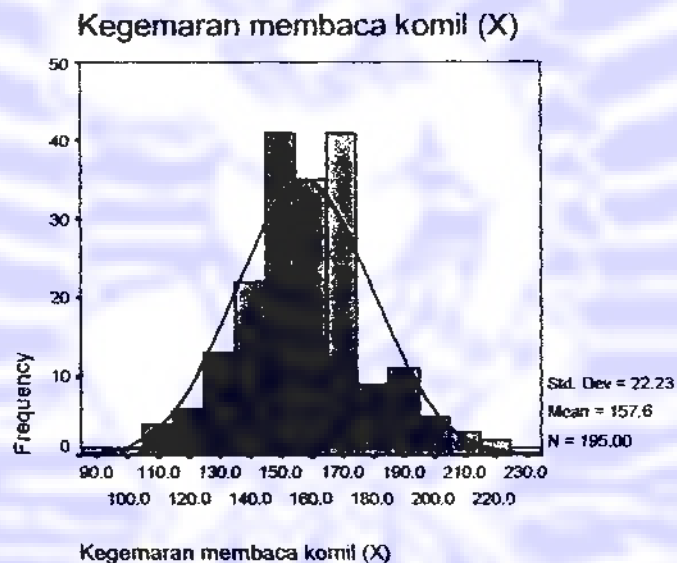
###### 4.1.5.1.1. Variabel Tingkat Kegemaran Membaca Komik

Ho: Sebaran Variabel tingkat kegemaran membaca komik mengikuti distribusi normal.

Ha: Sebaran Variabel tingkat kegemaran membaca komik tidak mengikuti distribusi normal.

**Tabel 4.5 Uji Distribusi Normal Kegemaran Membaca Komik**

		Kegemaran Membaca Komik (X)
N		195
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	157,6205
	Std. Deviation	22,2263
Most Extreme Differences	Absolute	0,075
	Positive	0,075
	Negative	-0,054
Kolmogorov-Smirnov Z		1,051
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,219

**Gambar 4.1 Distribusi Data Kegemaran Membaca Komik**

#### 4.1.5.1.2. Variabel Tingkat Kreativitas

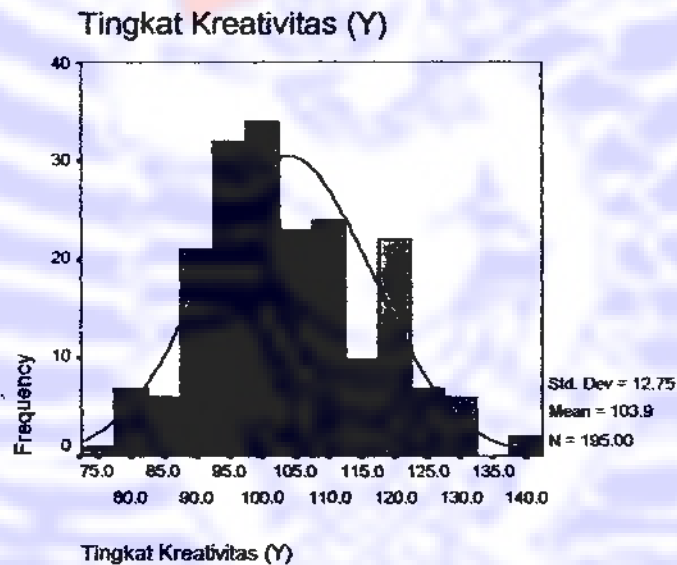
Ho: Sebaran Variabel tingkat kreativitas mengikuti distribusi normal.

Ha: Sebaran Variabel tingkat kreativitas tidak mengikuti distribusi normal.



**Tabel 4.6 Uji Distribusi Normal Kreativitas**

		Kreativitas (Y)
N		195
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	103,9282
	Std. Deviation	12,7524
Most Extreme Differences	Absolute	0,078
	Positive	0,078
	Negative	-0,056
Kolmogorov-Smirnov Z		1,090
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,186

**Gambar 4.2. Distribusi Data Kreativitas**

#### 4.1.5.2. Uji Linearitas

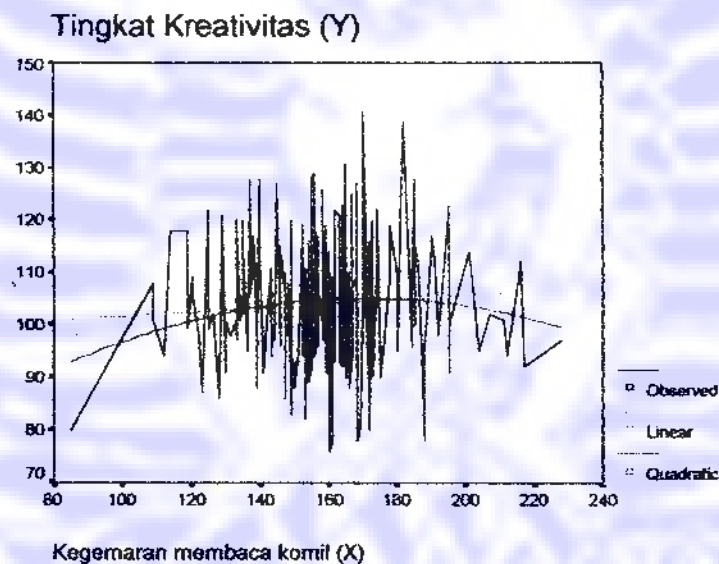
**Tabel 4.7 Uji Linearitas Kegemaran Membaca Komik dan Kreativitas**

Independent: X

Dependent	Mth	Rsq	d.f.	F	Sigf	b.0	b.1	b.2
Y	Lin	0,005	193	0,94	0,334	97,6363	0,0399	
Y	Qua	0,016	192	1,60	0,204	57,0202	0,5617	-0,0016

**Tabel 4.8 Uji Linearitas Kegemaran Membaca Komik dan Kreativitas**

			Sum of Squares	d.f	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Kreativitas (Y) * Kegemaran Membaca Komik (X)	Between Group	(Combined)	13910,860	79	176,087	1,148	0,248
		Linearity	152,715	1	152,715	0,996	0,320
		Deviation from Lin	13758,145	78	176,386	1,150	0,246
	Within Group		17638,135	115	153,375		
Total		31548,995	194				

**Gambar 4.3. Linieritas Kreativitas dan Kegemaran Membaca Komik**

#### 4.1.5.3. Uji Korelasi

**Tabel 4.9 Statistik Deskriptif Kegemaran Membaca Komik dan Kreativitas**

#### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Kegemaran membaca komik (X)	157.6205	22.2263	195
Tingkat Kreativitas (Y)	103.9282	12.7524	195

**Tabel 4.10 Uji Korelasi Kegemaran Membaca Komik dan Kreativitas**

		<b>Correlations</b>	
		Kegemaran membaca komik (X)	Tingkat Kreativitas (Y)
Kegemaran membaca komik (X)	Pearson Correlation	1.000	.070
	Sig. (2-tailed)		.334
	Sum of Squares and Cross-products	95837.918	3825.687
	Covariance	494.010	19.720
	N	195	195
Tingkat Kreativitas (Y)	Pearson Correlation	.070	1.000
	Sig. (2-tailed)	.334	
	Sum of Squares and Cross-products	3825.687	31548.995
	Covariance	19.720	162.624
	N	195	195

#### 4.2. Pembahasan

Dari hasil uji distribusi normal untuk tingkat kegemaran membaca komik dengan teknik Kolmogrov-Smirnov diperoleh significance sebesar 0,219 ( $>0,05$ ). Maka hipotesa nol, yaitu distribusi sampel mengikuti distribusi normal, diterima. Demikian pula untuk tingkat kreativitas diperoleh signifikansi sebesar 0,186 ( $>0,05$ ), yang berarti bahwa distribusi tingkat kreativitas mengikuti distribusi normal. Hal tersebut juga terlihat pada gambar histogram untuk kedua variabel tersebut.

Dari uji linearitas, hubungan antara tingkat kegemaran membaca komik dengan tingkat kreativitas mendapatkan signifikansi sebesar 0,246 ( $<0,05$ ). Hal tersebut mengindikasikan bahwa distribusi data yang ada berbentuk linear.

Setelah syarat-syarat untuk menggunakan korelasi product moment dari Pearson (*random sampling*, distribusi normal untuk kedua variabel, dan linearitas atas hubungan antara kedua variabel) terpenuhi, maka dapat dihitung koefisien korelasi antara kedua variabel tersebut. Hasil pengolahan statistik menggunakan SPSS ver 10.00 mengindikasikan bahwa tidak ada hubungan antara tingkat kegemaran membaca komik dengan tingkat kreativitas pada siswa kelas 1 SMP Negeri V Surabaya. Hasil tersebut didapat dengan melihat nilai  $P > 0,05$  (nilai  $P$  yang didapat adalah 0,334).

Tidak adanya hubungan antara kegemaran membaca manga dengan tingkat kreativitas lebih disebabkan karena adanya variabel yang memiliki kekuatan lebih besar untuk mempengaruhi kreativitas, yaitu pola asuh dalam keluarga, dimana anak remaja, masih mengalami ketergantungan yang sangat besar terhadap orang tuanya, khususnya secara sosial ekonomi (Soekanto, 1992:87; Helms et al., 1981:344). Variabel yang memiliki pengaruh yang sangat besar ini seharusnya menjadi variabel kontrol, sehingga adanya variabel ini tidak mengotori hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat (Sugiyono, 2000:4; Winarsunu, 2002:5).

Ketergantungan secara sosial ekonomi ini, sangat mempengaruhi tingkat kreativitas pada anak remaja, karena keadaan sosial ekonomi keluarga akan mempengaruhi pilihan rekreasi yang bisa dilakukan oleh anak (Soekanto, 1992:63-64). Anak yang berasal dari tingkat sosial ekonomi yang rendah lebih mendapat tekanan dari orang tua dalam memilih aktivitas rekreasi yang ingin dilakukannya, hal ini lebih terkait dengan adanya sumber daya ekonomi yang

kurang, sehingga pola asuh yang diterapkan cenderung otoriter agar sumber daya yang ada dapat dibagi secara adil (Hurlock, 1978:329 dalam Jetti Herawati Hartojo Poetri, 1992; Soekanto, 1992:63-64). Sedangkan anak pada keluarga dengan tingkat sosial ekonomi menengah dan atas cenderung berusaha menerapkan pola asuh yang mengembangkan inisiatif, keingintahuan, dan kreativitas anak, dengan cara memberikan kebebasan pada anak dalam memilih jenis rekreasi yang dibutuhkan, sehingga anak lebih mudah untuk mendapatkan kebebasan dalam berekspresi baik itu dengan cara mengeksplor lingkungannya ataupun dengan membuat keputusannya sendiri atas aktivitas yang ingin dilakukannya (Yusuf, 2000:53; Soekanto, 1992:64; MacKinnon, 1971:414; MacKinnon, 1962 dalam Medinnus et al., 1976:134; Hurlock, 1978:329 dalam Jetti Herawati Hartojo Poetri, 1992). Hal tersebut di atas menyebabkan tingkat kreativitas yang tinggi cenderung dimunculkan dari keluarga dengan tingkat ekonomi menengah dan atas (Yusuf, 2000:53).

Tingkat sosial ekonomi selain dapat mempengaruhi pilihan rekreasi, juga mempengaruhi pola asuh dalam keluarga. Dalam keluarga yang memiliki tingkat sosial ekonomi yang tinggi, cenderung mendidik dengan cara demokratis, sedangkan keluarga yang memiliki tingkat sosial ekonomi yang rendah mendidik dengan cara otoriter (Hurlock, 1978:329 dalam Jetti Herawati Hartojo Poetri, 1992).

Terdapat beberapa persamaan dalam kedua pola asuh ini. Kedua pola asuh ini, sama-sama menerapkan standar perilaku yang harus dipatuhi oleh anak mereka (Yusuf, 2000:51-53; Turner et al., 1991:224-225). Hanya saja terdapat



perbedaan yang mendasar pada cara penerapan kontrol terhadap standar ini. Pada pola asuh otoriter, anak diharuskan mematuhi segala aturan dari orang tua tanpa mengetahui penyebab diberlakukannya aturan tersebut, sedangkan pada pola asuh demokratis, segala aturan yang diberlakukan pada anak didiskusikan terlebih dahulu (Yusuf, 2000:51-53; Turner et al., 1991:321-332).

Pada pola asuh otoriter terjadi banyak pengekan terhadap kebebasan anak untuk berekspresi, sedangkan pada pola asuh demokratis, anak memiliki otoritas untuk menentukan langkah sendiri dan membuat pilihannya sendiri, asal tidak bertentangan dengan aturan yang telah mereka ketahui sebelumnya, selain itu, anak pada pola asuh demokratis mengetahui maksud dari diberlakukannya aturan tersebut. Perbedaan yang lain ada pada cara penegakan disiplin. Pola asuh otoriter cenderung memberikan hukuman secara fisik, sedangkan pola demokratis memberikan hukuman secara verbal dan menjelaskan secara rasional kenapa anak mendapatkan hukuman tersebut (Yusuf, 2000:51-53; Turner et al., 1991:321-332).

Pola asuh demokrasi menyebabkan anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mampu mengendalikan diri, bersikap sopan, mau bekerja sama, anak berperilaku bersahabat, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai tujuan/arrah hidup yang jelas, dan berorientasi kepada prestasi, sikap independensi, dan peka terhadap kebutuhan orang lain, serta dapat mendorong kemampuan imajinasi dan kreativitas pada anak (Yusuf, 2000:51-52; Turner et al., 1991:225; Baldwin, 1949 dalam Medinnus et al., 1976:134; Helms et al., 1981:344; Hurlock, 1978:330 dalam Jetti Herawati Hartojo Poetri, 1992).



Seperti halnya yang sudah disebutkan di atas, kebanyakan pola asuh yang bisa memacu anak untuk kreatif, lebih menekankan pada pengembangan kemandirian (Turner et al., 1991:225; MacKinnon, 1971:414), otonomi (MacKinnon, 1971:414), serta rasa percaya diri anak (Turner et al., 1991:225). Untuk mengembangkan otonomi pada anak, orang tua pada anak yang kreatif cenderung memberikan batasan perilaku yang jelas dan dapat dipahami oleh anak (MacKinnon, 1971:414; MacKinnon, 1962 dalam Medinnus et al., 1976:134; Helms et al., 1981:344), serta cenderung memberikan disiplin yang ketat secara psikologis dibandingkan secara fisik (MacKinnon, 1962 dalam Medinnus et al., 1976:134), seperti halnya pada pola asuh demokratis.

Pola asuh demokratis ini mulai diterapkan sejak balita, dimana lingkungan keluarga berusaha untuk mengajari sang anak untuk lebih mandiri, tetapi tidak menjadikan anak terlalu overdependensi ataupun menolak keberadaan sang anak (Albert et al., 1986; MacKinnon, 1971:414). Adanya didikan untuk mandiri secara rasional dan bertanggung jawab ini kebanyakan memunculkan perasaan ditolak oleh keluarganya, selain itu juga menyebabkan kurang adanya ikatan emosional yang kuat baik itu secara positif maupun negatif (MacKinnon, 1971:414; Weisberg & Springer, 1961 dalam Helms et al., 1981:345; Siegelman, 1973 dalam Helms et al., 1981:345).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas lebih banyak dipengaruhi oleh latar belakang kehidupan seseorang, yaitu kondisi sosial ekonomi keluarga dan pola asuh yang diterapkan dalam keluarga (Soekanto, 1992:44-46; Yusuf, 2000:51-52; Turner et al., 1991:224-225; Hurlock, 1978:329

dalam Jeti Herawati Hartojo Poetri, 1992). Selain itu kenyataan bahwa anak remaja masih sangat tergantung kepada orang tuanya mengakibatkan pola asuh yang diterapkan keluarga kepada dirinya menjadi lebih berpengaruh terhadap tingkat kreativitas dibandingkan dengan kegemaran anak dalam membaca komik (Soekanto, 1992:87; Helms et al., 1981:344).

Selain hal diatas, terdapat kesalahan metodologi, khususnya dalam pengumpulan data. Pada pengumpulan data, peneliti memperbolehkan subyek penelitian untuk membawa pulang kuesioner. Hal ini menyebabkan adanya kemungkinan kuesioner diisikan oleh orang lain selain subyek penelitian.

Jumlah item kuesioner yang terlalu banyak juga merupakan salah satu penyebab tidak adanya hubungan antara tingkat kegemaran membaca komik dengan tingkat kreativitas. Hal tersebut lebih dikarenakan munculnya kemungkinan bahwa subyek penelitian tidak mengisi kuesioner dengan optimal, sehingga pada item-item akhir, subyek merasa enggan untuk berusaha mengerti tentang item yang sedang dia baca.

Tidak adanya uji validitas terhadap alat ukur, juga merupakan salah satu hal yang memungkinkan munculnya ketiadaan hubungan. Tanpanya uji terlebih dahulu, menimbulkan suatu kemungkinan bahwa subyek kurang mengerti dengan pernyataan-pernyataan yang terdapat pada kuesioner.

## BAB V

## SIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara tingkat kegemaran membaca *manga/komik* Jepang dengan tingkat kreativitas pada siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya. Tidak adanya hubungan antara tingkat kegemaran membaca *manga/komik* Jepang dengan tingkat kreativitas pada siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Surabaya disebabkan karena adanya kesalahan metodologi, yaitu dimana peneliti memperbolehkan subyek penelitian untuk membawa kuesioner, dan juga jumlah item kuesioner yang terlalu banyak. Selain itu, dimungkinkan terdapat pengaruh variabel yang lebih besar terhadap tingkat kreativitas dibandingkan tingkat kegemaran membaca *manga/komik* Jepang.

## 5.2 Saran

## 5.2.1. Bagi Peneliti.

- 1) Jumlah item kuesioner lebih baik diperkecil, dikarenakan dengan jumlah item 61, memungkinkan anak untuk tidak mengisi seluruhnya secara optimal.
- 2) Kuesioner seharusnya diisi ditempat. Hal ini untuk menghindari kuesioner diisi oleh orang selain subyek penelitian.
- 3) Kuesioner sebaiknya dibagikan pada semua siswa (bukan hanya untuk subyek penelitian). Hal ini digunakan agar tidak muncul adanya perasaan dibedakan antara satu siswa dengan siswa yang lain.

- 4) Perlu dilakukan uji validitas alat ukur. Hal ini digunakan untuk memudahkan siswa untuk mengerti item-item pernyataan dalam kuesioner.
- 5) Peneliti seharusnya hati-hati dengan variabel-variabel lain yang mungkin mempengaruhi hubungan antara variabel dependen dan independen.
- 6) Penelitian sebaiknya dilakukan dengan cara eksperimen dengan mengontrol variabel-variabel tertentu yang dapat mengotori hubungan antara variabel dependen dan independen, dalam hal ini contohnya adalah tingkat sosial ekonomi keluarga.

#### 5.2.2. Bagi Pendidik

- 1) Membentuk materi pendidikan dalam bentuk yang lebih merangsang imajinasi anak dalam mencerna materi tersebut, sehingga anak tidak cepat mengalami kejenuhan dalam menyerap materi pendidikan.
- 2) Menciptakan analogi yang bersifat menarik dalam menjelaskan suatu materi pendidikan kepada anak, sehingga anak akan lebih mudah mengingat materi tersebut.

#### 5.2.3. Bagi Instansi

- 1) Menyediakan sarana dan prasarana yang lebih menunjang bagi anak didik untuk lebih meningkatkan kreativitasnya, dalam bentuk buku bacaan yang menarik (misal: buku cerita, buku novel petualangan anak-anak, dan lain-lain).

- 2) Mengembangkan metode-metode pendidikan yang didalamnya melibatkan kreativitas anak didik (misal: anak dilatih sejak dini membuat alat peraga sendiri ketika mempresentasikan hasil kerja mereka atas tugas-tugas sekolah).

### Daftar Pustaka

- Akbar-Hawadi, R., Wihardjo, R.S.D., & Wiyono, M. (2001). *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo.
- Albert, R.S. & Runco, M.A. (1986). The Achievement of Eminence: A Model Based on A Longitudinal Study of Exceptionally Gifted Boys and Their Family. Dalam Robert J. Sternberg & Janet E. Davidson (Eds.), *Conceptions of Giftedness* (pp. 93-111). London: Cambridge University Press.
- Amabile, T. (2001). How to Kill Creativity. Dalam Jane Henry (Eds.), *Creative Management* (2<sup>nd</sup> ed., pp. 4-10). London: SAGE Publication, Ltd.
- Ayan, J.E. & Benzel, R. (Eds.). (2002). *Bengkel Kreativitas*. Terjemahan: Ibnu Setiawan. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Azwar, S. (2000). *Reliabilitas dan Validitas (Edisi Ketiga)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Badan Pengawas Periklanan. (2003. Agustus). *Tantangan Etika: Antara Kreativitas dan Bisnis*. (online), ([www.pppi.org.id/id/pppi/rambu/pressrelease-isi1.html](http://www.pppi.org.id/id/pppi/rambu/pressrelease-isi1.html), diakses 10 Maret 2004).
- Buntoro, A. (2005). *Gemar Membaca*, (online), ([www1.bpkpenabur.or.id/kps-jkt/widya/65/lap07.htm](http://www1.bpkpenabur.or.id/kps-jkt/widya/65/lap07.htm), diakses 10 Maret 2004).
- Butcher, C. (2001). *A Discussion Related to Advanture into Digital Comics*, (online), (<http://www.toptwothreefilm.com/films/christopherbutcherdiscussion.html>, diakses 20 Juni 2005)
- Cavazos-Kottke, S. (2001). *The Reading Interests of Talented Boys*, (online), (<http://www.msularc.org/AERA.ppt>, diakses 10 Maret 2004).
- Claxton, G. (2001). The Innovative Mind: Becoming Smarter by Thinking Less. Dalam Jane Henry (Eds.), *Creative Management* (2<sup>nd</sup> ed., pp. 4-10). London: SAGE Publication, Ltd.
- Csikzentmihalyi, M. (2001). A System Perspective on Creativity. Dalam Jane Henry (Eds.), *Creative Management* (2<sup>nd</sup> ed., pp. 4-10). London: SAGE Publication, Ltd.
- Feldhusen, J.F. (1986). A Conception of Giftedness. Dalam Robert J. Sternberg & Janet E. Davidson (Eds.), *Conceptions of Giftedness* (pp. 112-127). London: Cambridge University Press.



- Fowler, K.L. (2005). *Families The Strongest Link Encouraging Creativity in Children*, (online), (<http://ohioline.osu.edu/flm97/pdf/fs06.pdf>, diakses 23 Juni 2005).
- Hadi, S. (1986). *Statistik*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.
- Hadi, S. (2000). *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta.
- Helms, D.B. & Turner, J.S. (1981). *Exploring Child Behaviour* (2<sup>nd</sup> ed.). Tokyo: Holt-Saunders Japan, Ltd.
- Hiam, A. (2003). *The Manager's Pocket Guide to Creativity*. Mumbai: Jaico Publishing House.
- Hurlock, E. (1997). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Indarso, B.P. (2005, April). Minat Baca Rendah. *Gema PetroKimia Gresik*, IV/2005.
- Izawa, F. (2004). *What are Manga and Anime?*, (online), (<http://www.mit.edu/people/rei/Anime.html>, diakses 10 Maret 2004).
- Kaufmann, G. (2001). Creativity and Problem Solving. Dalam Jane Henry (Eds.), *Creative Management* (2<sup>nd</sup> ed., pp. 4-10). London: SAGE Publication, Ltd.
- Kerlinger, F.N. (1990). *Azas-azas Penelitian Behavioral Edisi Ketiga*. Terjemahan: Landung Simatupang. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Knuth, R.A. & Jones, B.F. (1991). *What Does Research Say About Reading?*, (online), ([http://www.ncrel.org/sdrs/areas/stw\\_esys/str\\_read.htm](http://www.ncrel.org/sdrs/areas/stw_esys/str_read.htm), diakses 13 Juni 2004).
- Lavin., M.R. (2003). *Comic Book and Creativity*. (online), (<http://ublib.buffalo.edu/lml/comics/pages/creativity.html>, diakses 19 Desember 2004).
- Lucas, R.W. (2003). *The Creative Training Idea Book: Inspired Tips and Techniques for Engaging and Effective Learning*. New York: AMACOM.
- Lugo and Hershey (1976). *Living Psychology: Research in Action* (2<sup>nd</sup> ed.). New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- MacKinnon, D.W. (1971). The Nature and Nurture of Creative Talent. Dalam Richard E. Ripple (Eds.), *Readings in Learning and Human Ability*:

- Educational Psychology* (2<sup>nd</sup> ed., pp. 403-419). New York: Harper and Row Publisher, Inc.
- Mahmud, M.D. (1989). *Psikologi Suatu Pengantar* (1<sup>st</sup> ed.). Yogyakarta: BPFE.
- Medinnus, G.R. & Johnson, R.C. (1976). *Child and Adolescent Psychology* (2<sup>nd</sup> ed.). Toronto: John Wiley & Sons, Inc.
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Nonaka, I. & Takeuchi, H (2001). Organizational Knowledge Creation. Dalam Jane Henry (Eds.), *Creative Management* (2<sup>nd</sup> ed., pp. 64-81). London: SAGE Publication, Ltd.
- Nurgiyantoro, B., Gunawan, & Marzuki. (2002). *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Petty, G. (2002). *How to be Better at Creativity: Memaksimalkan Potensi Kreatif*. Terjemahan: Hari Wahyudi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Poerwadarminta, W.J.S. (1983). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Poetri, J.I.I.I. (1992). *Studi Perbedaan Peran Seks Terhadap Kecenderungan Perilaku Kreatif pada Mahasiswa Psikologi di Universitas Airlangga Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Airlangga. Surabaya.
- Renzulli, J.S. (1986). The Three-ring Conception of Giftedness: A Developmental Model for Creative Productivity. Dalam Robert J. Sternberg & Janet E. Davidson (Eds.), *Conceptions of Giftedness* (pp. 53-92). London: Cambridge University Press.
- Ripple, R.E. & May, F.B. (1971). Caution in Comparing Creativity and IQ. Dalam Richard E. Ripple (Eds.), *Readings in Learning and Human Ability: Educational Psychology* (2<sup>nd</sup> ed., pp. 403-419). New York: Harper and Row Publisher, Inc.
- Sari, I.S. (2001) *Kreativitas Anak Jalanan yang Bekerja Di Jalan dan Kreativitas Anak yang Tidak Bekerja: Suatu Studi Kasus*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Airlangga. Surabaya.
- Shalley, C.E. (1991). Effects of Productivity Goals, Creativity Goals, and Personal Discretion on Individual Creativity. *Journal of Applied Psychology*, 76 (2), 179-185.

- Shigeo, M. (1983). *Kodansha Encyclopedia of Japan* (1<sup>st</sup> ed., Vol. 5). Kodansha, Ltd.
- Singarimbun, M. & Sofian, E. (1989). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Soeda, Y. (1983). *Kodansha Encyclopedia of Japan* (1<sup>st</sup> ed., Vol.1). Kodansha, Ltd.
- Soekanto, S. (1992). *Sosiologi Keluarga: Tentang Ikhwal Keluarga, Remaja dan Anak*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Solso, R.L. (2001). *Cognitive Psychology 6<sup>th</sup> Edition*. Boston: Allyn and Bacon A Pearson Education Company.
- Sugiyono (2000). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit CV Alfabeta.
- Suryabrata, S. (1991). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: C.V. Rajawali.
- Turner, J.S. & Helms, D.B. (1991). *Lifespan Development* (4<sup>th</sup> ed.). Fort Worth: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Wandasari, Y. (1995). *Perbedaan Kreativitas Kognitif dan Afektif antara Remaja yang Memiliki Peran Seks Maskulin, Feminin, Androgini, dan Undifferentiated pada Siswa Kelas 2 SMUK St. Albertus di Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Airlangga. Surabaya.
- White, D.M. (1980). *Encyclopedia of America* (5<sup>th</sup> ed., Vol. 1). Boston: McGraw-Hill.
- Winarsunu, T. (2002). *Statistika dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yusuf, S. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Hyperdictionary*, (online), (<http://www.hyperdictionary.com/dictionary/Reading>, diakses 10 Maret 2004).
- Mengajar Anak untuk Gemar Membaca*, (online), ([www.riau2020.com/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=1055](http://www.riau2020.com/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=1055), diakses 10 Maret 2004).
- (online), (<http://www.free-definition.com/Hobby.html>, diakses 10 Maret 2004).



**LAMPIRAN 1**  
**ANGKET AWAL TENTANG**  
**MANGA/KOMIK JEPANG**

Saya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, mengharapkan kesediaan Anda untuk mengisi angket yang saya bagikan ini dalam rangka membantu saya menyelesaikan tugas akhir yang sedang saya kerjakan.

Judul penelitian saya adalah "Hubungan antara Tingkat Kegemaran Membaca *Manga* (Komik Jepang) dengan Tingkat Kreativitas Siswa Kelas Tujuh SMP Negeri 5 Surabaya."

*Anda diharapkan mengisi sesuai dengan pendapat anda yang sebenarnya, dan mohon diingat bahwa dalam mengisi angket ini tidak ada jawaban yang salah.*

Atas kesediaan Anda untuk membantu saya dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Nama : .....

Kelas : .....

Umur : .....

1) Apa Anda mengenal komik Jepang?

Ya       Tidak

2) Apa Anda pernah mendengar tentang komik Jepang?

Ya       Tidak

3) Apa Anda pernah membaca komik Jepang?

Ya       Tidak

4) Komik Jepang dengan tema apa saja yang pernah Anda baca?

Olah Raga       Misteri       Humor

Detektif       Romantis       Kepahlawanan

Musik       Legenda       .....

5) Ada berapa judul komik Jepang yang pernah Anda baca?

.....

6) Sebutkan salah satu judul komik Jepang favorit Anda?

.....

7) Sebutkan salah satu judul komik Amerika yang pernah Anda baca?

.....

8) Apa Anda bisa membedakan antara komik Jepang dengan komik Amerika?

Ya       Tidak

9) Apakah Anda tahu perbedaan antara komik Jepang dengan komik Amerika?

Ya       Tidak

10)Sebutkan salah satu perbedaan antara komik Jepang dengan komik Amerika?

.....





**LAMPIRAN 2**  
***BLUE PRINT* PERNYATAAN SEBELUM**  
**UJI ANALISIS BUTIR**

Indikator:

## A. Hobi

Aspek	Favorable		
Waktu luang untuk aktivitas			
	1.	Bila tugas rumah dan sekolah sudah saya selesaikan, saya lebih suka membaca komik Jepang untuk mengisi waktu luang saya.	58
	2.	Pilihan pertama saya ketika akan berpergian pada waktu luang saya adalah ke toko buku untuk membaca komik Jepang.	24
	3.	Saya lebih sering datang ke persewaan buku komik Jepang untuk membaca komik Jepang bila ada waktu senggang.	13
	4.	Pada waktu luang, saya menyukai pergi ke toko buku meskipun hanya untuk sekedar melihat terbitan komik Jepang yang terbaru.	50
	5.	Apabila ada teman yang membawa komik Jepang di sekolah, saya akan segera meminjam untuk membacanya pada saat istirahat sekolah.	69
	6.	Saya akan membawa komik Jepang ke sekolah untuk dibaca bila mengetahui akan ada jam pelajaran yang kosong di sekolah.	53
		Unfavorable	
	1.	Saya lebih suka menghabiskan waktu liburan sekolah saya untuk bepergian dari pada membaca komik Jepang.	11
	2.	Jika datang ke toko buku, tempat pertama yang saya tuju bukan tempat komik Jepang.	36
	3.	Menghabiskan waktu di tempat lain, lebih menjadi pilihan saya dari pada pergi ke persewaan komik Jepang, ketika sekolah pulang lebih awal.	34
	4.	Ketika ada jam pelajaran yang kosong saya lebih suka melakukan aktivitas yang lain daripada membaca komik Jepang.	62
	5.	Saya lebih suka tidur di kendaraan ketika melakukan perjalanan yang panjang daripada membaca komik Jepang.	5
	6.	Hari libur saya tidak akan menarik apabila saya harus menghabiskannya untuk membaca komik Jepang.	48
Mendapat Kesenangan		Favorable	
	1.	Saya merasa lebih bersemangat setelah membaca komik Jepang.	1

	2.	Saya seringkali tertawa ketika membaca komik Jepang.	16
	3.	Menurut saya, membaca komik Jepang lebih membuat saya senang daripada melakukan aktivitas lain.	59
	4.	Kesenangan yang saya peroleh setelah membaca komik Jepang tidak mudah digantikan oleh hal lain.	43
	5.	Karena mendapatkan kesenangan dari membaca komik Jepang, saya akan membaca semua jenis komik Jepang, baik itu komik untuk anak lelaki maupun untuk anak perempuan.	52
		Unfavorable	
	1.	Buku komik Jepang sering membuat pikiran saya semakin kacau.	18
	2.	Saya tidak merasa terhibur dengan membaca komik Jepang.	30
	3.	Ketika saya merasa tertekan (stress) karena banyaknya tugas, komik Jepang bukan pilihan saya untuk melepaskan tekanan (stress) saya.	57
	4.	Aktivitas lain akan lebih membuat saya senang dari pada membaca komik Jepang.	71
Alokasi Uang		Favorable	
	1.	Uang jajan saya sering saya sisihkan hanya untuk dapat membeli komik Jepang yang saya suka.	61
	2.	Jika mendapat uang pada hari besar, uang saya akan saya habiskan untuk membeli komik Jepang yang saya suka.	68
	3.	Saya akan berusaha menyisakan uang jajan saya untuk menyewa komik Jepang bila saya tidak bisa membelinya.	2
	4.	Bila saya memiliki uang lebih, saya akan menggunakannya untuk membeli komik Jepang.	22
	5.	Ketika seseorang memberi sedikit uang hadiah kepada saya, barang pertama yang ingin saya beli adalah komik Jepang.	45
		Unfavorable	
	1.	Saya lebih suka menabung sisa uang jajan saya dari pada membeli komik Jepang.	9
	2.	Bila memiliki kelebihan uang, saya akan menggunakannya untuk membeli barang lain selain komik Jepang.	72
	3.	Bila memiliki kelebihan uang, saya lebih sering menabungnya daripada untuk dibelikan komik Jepang.	56

	4.	Apabila memiliki anggaran keuangan, saya tidak akan mencantumkan anggaran untuk pembelian komik Jepang.	75
	5.	Saya tidak akan menggunakan uang tabungan saya untuk membeli komik Jepang.	49

### B. Membaca

Aspek			
Interpretasi		Favorable	
	1.	Meskipun alur cerita komik Jepang sangat berbelit-belit, tapi hal tersebut sama sekali tidak membingungkan saya.	35
	2.	Saya dapat memahami pola pikir tokoh utama dalam komik Jepang.	27
	3.	Setiap komik Jepang memiliki judul yang sesuai dengan alur cerita yang ada di dalamnya.	41
	4.	Saya seringkali mengkaitkan antara kehidupan tokoh-tokoh dalam komik Jepang dengan kehidupan nyata.	65
	Unfavorable		
	1.	Saya bingung dengan alur cerita yang berbelit-belit yang ada dalam komik Jepang.	55
	2.	Saya seringkali tidak mengerti dengan maksud adegan yang digambarkan dalam komik Jepang.	4
	3.	Saya seringkali tidak mengerti dengan pola pikir sebagian besar tokoh cerita dalam komik Jepang.	23
	4.	Hanya sedikit dari pola pikir tokoh cerita dalam komik Jepang yang dapat saya mengerti.	28
	Unfavorable		
Memberi Arti		Favorable	
	1.	Menurut saya, komik Jepang memberikan pengaruh yang positif bagi semua orang.	60
	2.	Banyak motivasi atau semangat yang bisa saya peroleh setelah membaca cerita dalam komik Jepang.	7
	Unfavorable		
	1.	Menurut saya, komik Jepang tidak memiliki pengaruh yang positif buat semua orang.	15
	2.	Menurut saya, komik Jepang jarang memberikan kesan tersendiri kepada saya.	25
	Unfavorable		
Memahami		Favorable	
	1.	Saya bisa mengetahui maksud apa yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam cerita yang ada di komik Jepang.	47
	2.	Saya memahami pesan moral yang termuat dalam setiap cerita dalam komik Jepang.	3

	3.	kepribadian tokoh-tokoh yang ada dalam cerita di komik Jepang.	12
	4.	Saya mau membaca komik Jepang jika sesuai dengan jenis kelamin saya.	19
		Unfavorable	
	1.	Saya mau membaca komik Jepang jika sesuai dengan jenis kelamin saya.	26
	2.	Saya tidak mengetahui perbedaan antara komik Jepang dengan komik Amerika.	33
	3.	Sangatlah sulit bagi saya untuk menangkap makna yang terdapat dalam setiap cerita di dalam komik Jepang.	39
	4.	Hanya ada sedikit pelajaran yang bisa saya ambil dari cerita dalam komik Jepang.	67

### C. Manga/Komik Jepang

Aspek	Favorable		
Gambar yang berangkai	1.	Dalam komik Jepang terdapat keterkaitan antar gambar yang dapat mengutarakan maksud dari penulis komik Jepang.	74
	2.	Rangkaian gambar dalam komik Jepang seringkali disajikan secara runtut.	64
	3.	Setiap rangkaian gambar dalam komik Jepang pasti memiliki maksud tertentu.	37
		Unfavorable	
	1.	Seringkali saya menemukan tidak adanya keterkaitan antargambar dalam komik Jepang dengan yang dimaksud oleh penulis komik Jepang.	14
	2.	Saya sangat jarang melihat komik Jepang yang memiliki rangkaian gambar yang runtut.	8
	3.	Setiap rangkaian gambar dalam komik Jepang belum tentu memiliki maksud tertentu.	31
Menyatakan informasi		Favorable	
	1.	Komik Jepang sering kali memuat beberapa informasi tentang kebudayaan Jepang.	29
	2.	Banyak sekali pengetahuan yang berguna yang bisa saya dapatkan dari komik Jepang.	21
	3.	Dalam alur cerita yang disajikan di komik Jepang, terdapat informasi bagaimana kehidupan sehari-hari yang sesungguhnya di Jepang.	20



		Unfavorable	
	1.	Komik Jepang hanyalah untuk bersantai saja, sama sekali tidak terdapat pengetahuan yang berguna bagi saya di dalamnya.	46
	2.	Dalam komik Jepang, tidak terdapat gambaran bagaimana anak-anak seusia saya menjalani kehidupannya di Jepang.	66
	3.	Saya tidak merasa pengetahuan saya bertambah setelah membaca komik Jepang.	38
Menghasilkan respon estetika		Favorable	
	1.	Seringkali saya memiliki keinginan untuk menggambar setelah membaca komik Jepang.	10
	2.	Kadang saya memilih komik Jepang didasarkan atas bentuk gambar yang bagus.	73
	3.	Pakaian atau aksesoris yang digunakan didalam gambar komik Jepang, seringkali menginspirasi saya untuk mendesain pakaian.	51
	4.	Terkadang cara saya berpenampilan terinspirasi oleh gambar yang ada di komik Jepang.	44
	5.	Banyak ide cerita yang ingi saya buat dalam suatu karya tulis setelah membaca komik Jepang.	40
	6.	Teknik menggambar yang menciptakan emosi dan ekspresi dalam gambar di komik Jepang membuat saya ingin mempelajarinya lebih lanjut.	17
		Unfavorable	
	1.	Komik Jepang hanyalah serangkaian gambar yang kedudukannya tidak bisa disejajarkan (di bawah) dengan benda seni yang lain.	6
	2.	Tidak pernah ada keinginan dari saya untuk mencoba membuat sketsa komik setelah membaca komik Jepang.	32
	3.	Saya jarang memilih komik Jepang hanya berdasarkan pada bentuk gambarnya.	42
	4.	Cara saya berpenampilan jarang terinspirasi oleh gambar yang ada di komik Jepang.	54
	5.	Tidak banyak ide cerita yang saya peroleh setelah membaca komik Jepang.	63
	6.	Dalam melukis, saya jarang terinspirasi oleh komposisi warna yang ada dalam komik Jepang.	70





**LAMPIRAN 3**  
**CONTOH ANGKET SEBELUM**  
**UJI ANALISIS BUTIR**

Saya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, mengharapkan kesediaan Anda untuk mengisi angket yang saya bagikan ini dalam rangka membantu saya menyelesaikan tugas akhir yang sedang saya kerjakan.

Judul penelitian saya adalah "Hubungan antara Tingkat Kegemaran Membaca Manga (Komik Jepang) dengan Tingkat Kreativitas Siswa Kelas Tujuh SMP Negeri 5 Surabaya."

*Anda diharapkan mengisi sesuai dengan pendapat anda yang sebenarnya, dan mohon diingat bahwa dalam mengisi angket ini tidak ada jawaban yang salah.*

Atas kesediaan Anda untuk membantu saya dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Nama : .....

Kelas : .....

Umur : .....

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa lebih bersemangat setelah membaca komik Jepang.				
2.	Saya akan berusaha menyisakan uang jajan saya untuk menyewa komik Jepang bila saya tidak bisa membelinya.				
3.	Saya memahami pesan moral yang termuat dalam setiap cerita dalam komik Jepang.				
4.	Saya seringkali tidak mengerti dengan maksud adegan yang digambarkan dalam komik Jepang.				
5.	Saya lebih suka tidur di kendaraan ketika melakukan perjalanan yang panjang daripada membaca komik Jepang.				
6.	Komik Jepang hanyalah serangkaian gambar yang kedudukannya tidak bisa disejajarkan (di bawah) dengan benda seni yang lain.				
7.	Banyak motivasi atau semangat yang bisa saya peroleh setelah membaca cerita dalam komik Jepang.				
8.	Saya sangat jarang melihat komik Jepang yang memiliki rangkaian gambar yang runtut.				
9.	Saya lebih suka menabung sisa uang jajan saya dari pada membeli komik Jepang.				

10.	Seringkali saya memiliki keinginan untuk menggambar setelah membaca komik Jepang.				
11.	Saya lebih suka menghabiskan waktu liburan sekolah saya untuk bepergian dari pada membaca komik Jepang.				
12.	Saya bisa melihat sisi positif yang bisa ditiru dari kepribadian tokoh-tokoh yang ada dalam cerita di komik Jepang.				
13.	Saya lebih sering datang ke persewaan buku komik Jepang untuk membaca komik Jepang bila ada waktu senggang.				
14.	Seringkali saya menemukan tidak adanya keterkaitan antargambar dalam komik Jepang dengan yang dimaksud oleh penulis komik Jepang.				
15.	Menurut saya, komik Jepang tidak memiliki pengaruh yang positif buat semua orang.				
16.	Saya seringkali tertawa ketika membaca komik Jepang.				
17.	Teknik menggambar yang menciptakan emosi dan ekspresi dalam gambar di komik Jepang membuat saya ingin mempelajarinya lebih lanjut.				
18.	Buku komik Jepang sering membuat pikiran saya semakin kacau.				
19.	Saya bisa mencermati sisi negatif yang tidak perlu ditiru dari kepribadian tokoh-tokoh yang ada dalam cerita di komik Jepang.				
20.	Dalam alur cerita yang disajikan di komik Jepang, terdapat informasi bagaimana kehidupan sehari-hari yang sesungguhnya di Jepang.				
21.	Banyak sekali pengetahuan yang berguna yang bisa saya dapatkan dari komik Jepang.				
22.	Bila saya memiliki uang lebih, saya akan menggunakannya untuk membeli komik Jepang.				
23.	Saya seringkali tidak mengerti dengan pola pikir sebagian besar tokoh cerita dalam komik Jepang.				
24.	Pilihan pertama saya ketika akan berpergian pada waktu luang saya adalah ke toko buku untuk membaca komik Jepang.				
25.	Menurut saya, komik Jepang jarang memberikan kesan tersendiri kepada saya.				
26.	Saya mau membaca komik Jepang jika sesuai dengan jenis kelamin saya.				
27.	Saya dapat memahami pola pikir tokoh utama dalam komik Jepang.				
28.	Hanya sedikit dari pola pikir tokoh cerita dalam komik Jepang yang dapat saya mengerti.				
29.	Komik Jepang sering kali memuat beberapa informasi tentang kebudayaan Jepang.				
30.	Saya tidak merasa terhibur dengan membaca komik				

	<b>Jepang.</b>				
31.	Setiap rangkaian gambar dalam komik Jepang belum tentu memiliki maksud tertentu.				
32.	Tidak pernah ada keinginan dari saya untuk mencoba membuat sketsa komik setelah membaca komik Jepang.				
33.	Saya tidak mengetahui perbedaan antara komik Jepang dengan komik Amerika.				
34.	Menghabiskan waktu di tempat lain, lebih menjadi pilihan saya dari pada pergi ke persewaan komik Jepang, ketika sekolah pulang lebih awal.				
35.	Meskipun alur cerita komik Jepang sangat berbelit-belit, tapi hal tersebut sama sekali tidak membingungkan saya.				
36.	Jika datang ke toko buku, tempat pertama yang saya tuju bukan tempat komik Jepang.				
37.	Setiap rangkaian gambar dalam komik Jepang pasti memiliki maksud tertentu.				
38.	Saya tidak merasa pengetahuan saya bertambah setelah membaca komik Jepang.				
39.	Sangatlah sulit bagi saya untuk menangkap makna yang terdapat dalam setiap cerita di dalam komik Jepang.				
40.	Banyak ide cerita yang ingin saya buat dalam suatu karya tulis setelah membaca komik Jepang.				
41.	Setiap komik Jepang memiliki judul yang sesuai dengan alur cerita yang ada di dalamnya.				
42.	Saya jarang memilih komik Jepang hanya berdasarkan pada bentuk gambarnya.				
43.	Kesenangan yang saya peroleh setelah membaca komik Jepang tidak mudah digantikan oleh hal lain.				
44.	Terkadang cara saya berpenampilan terinspirasi oleh gambar yang ada di komik Jepang.				
45.	Ketika seseorang memberi sedikit uang hadiah kepada saya, barang pertama yang ingin saya beli adalah komik Jepang.				
46.	Komik Jepang hanyalah untuk bersantai saja, sama sekali tidak terdapat pengetahuan yang berguna bagi saya di dalamnya.				
47.	Saya bisa mengetahui maksud apa yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam cerita yang ada di komik Jepang.				
48.	Hari libur saya tidak akan menarik apabila saya harus menghabiskannya untuk membaca komik Jepang.				
49.	Saya tidak akan menggunakan uang tabungan saya untuk membeli komik Jepang.				
50.	Pada waktu luang, saya menyukai pergi ke toko buku meskipun hanya untuk sekedar melihat terbitan komik Jepang yang terbaru.				
51.	Pakaian atau aksesoris yang digunakan didalam gambar				



	komik Jepang, seringkali menginspirasi saya untuk mendesain pakaian.				
52.	Karena mendapatkan kesenangan dari membaca komik Jepang, saya akan membaca semua jenis komik Jepang, baik itu komik untuk anak lelaki maupun untuk anak perempuan.				
53.	Saya akan membawa komik Jepang ke sekolah untuk dibaca bila mengetahui akan ada jam pelajaran yang kosong di sekolah.				
54.	Cara saya berpenampilan jarang terinspirasi oleh gambar yang ada di komik Jepang.				
55.	Saya bingung dengan alur cerita yang berbelit-belit yang ada dalam komik Jepang.				
56.	Bila memiliki kelebihan uang, saya lebih sering menabungnya daripada untuk dibelikan komik Jepang.				
57.	Ketika saya merasa tertekan (stress) karena banyaknya tugas, komik Jepang bukan pilihan saya untuk melepaskan tekanan (stress) saya.				
58.	Bila tugas rumah dan sekolah sudah saya selesaikan, saya lebih suka membaca komik Jepang untuk mengisi waktu luang saya.				
59.	Menurut saya, membaca komik Jepang lebih membuat saya senang daripada melakukan aktivitas lain.				
60.	Menurut saya, komik Jepang memberikan pengaruh yang positif bagi semua orang.				
61.	Uang jajan saya sering saya sisihkan hanya untuk dapat membeli komik Jepang yang saya suka.				
62.	Ketika ada jam pelajaran yang kosong saya lebih suka melakukan aktivitas yang lain daripada membaca komik Jepang.				
63.	Tidak banyak ide cerita yang saya peroleh setelah membaca komik Jepang.				
64.	Rangkaian gambar dalam komik Jepang seringkali disajikan secara runtut.				
65.	Saya seringkali mengkaitkan antara kehidupan tokoh-tokoh dalam komik Jepang dengan kehidupan nyata.				
66.	Dalam komik Jepang, tidak terdapat gambaran bagaimana anak-anak seusia saya menjalani kehidupannya di Jepang.				
67.	Hanya ada sedikit pelajaran yang bisa saya ambil dari cerita dalam komik Jepang.				
68.	Jika mendapat uang pada hari besar, uang saya akan saya habiskan untuk membeli komik Jepang yang saya suka.				
69.	Apabila ada teman yang membawa komik Jepang di sekolah, saya akan segera meminjam untuk membacanya pada saat istirahat sekolah.				
70.	Dalam melukis, saya jarang terinspirasi oleh komposisi				

	warna yang ada dalam komik Jepang.				
71.	Aktivitas lain akan lebih membuat saya senang dari pada membaca komik Jepang.				
72.	Bila memiliki kelebihan uang, saya akan menggunakannya untuk membeli barang lain selain komik Jepang.				
73.	Kadang saya memilih komik Jepang didasarkan atas bentuk gambar yang bagus.				
74.	Dalam komik Jepang terdapat keterkaitan antar gambar yang dapat mengutarakan maksud dari penulis komik Jepang.				
75.	Apabila memiliki anggaran keuangan, saya tidak akan mencantumkan anggaran untuk pembelian komik Jepang.				





**LAMPIRAN 4  
DATA KASAR  
UJI ANALISIS BUTIR**



No	BUTIR																									TOT AL	TOTAL VALID		
	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73			74	75
1	1	2	4	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	1	3	1	2	2	1	1	2	2	1	119	86
2	2	1	2	1	2	2	2	1	4	1	1	1	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	127	97
3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	2	3	1	1	4	1	3	4	1	1	4	3	1	137	98
4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	1	138	107
5	1	2	2	1	1	3	2	1	1	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	140	103
6	2	2	2	1	1	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	3	1	1	2	1	3	1	2	2	3	3	3	154	121
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	159	128
8	1	1	2	2	1	2	3	1	3	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	1	2	3	1	165	128
9	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	170	135
10	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	1	3	3	2	170	136
11	2	3	1	1	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	1	3	3	2	174	144
12	2	3	1	1	1	2	4	1	3	3	1	1	1	1	2	3	2	3	4	1	2	3	2	2	3	1	1	176	135
13	1	2	2	2	3	2	2	2	1	4	4	4	3	2	1	4	4	1	1	3	3	2	1	1	3	2	3	183	148
14	1	3	4	2	1	2	2	1	2	2	1	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	2	183	144
15	2	3	1	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	186	151
16	1	1	2	2	1	1	3	1	1	4	1	2	1	2	4	1	2	3	1	1	4	4	1	1	1	3	2	187	154
17	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	1	2	3	4	192	160
18	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	194	158
19	1	3	1	4	3	2	2	2	1	3	4	2	3	2	2	2	1	3	2	1	3	4	1	1	4	3	3	195	158
20	2	2	2	2	3	2	3	2	1	4	4	2	3	2	2	3	3	3	3	1	4	2	4	2	2	3	2	196	163
21	2	1	3	4	2	2	2	1	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	3	2	2	3	2	196	158
22	3	4	2	3	4	1	1	1	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	4	4	3	1	3	2	3	198	157
23	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	206	171
24	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	2	4	3	2	1	2	4	3	1	211	175
25	2	3	2	4	4	2	2	3	3	4	2	2	3	3	4	2	4	4	1	2	4	2	2	2	2	3	2	213	176
26	3	4	2	2	2	2	2	1	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	2	1	4	2	3	1	4	3	3	221	180
27	3	3	1	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	224	186
28	3	3	4	2	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	4	3	1	4	4	4	3	4	3	4	4	240	198
29	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	1	4	4	4	4	1	1	4	4	240	208
30	3	4	4	2	4	3	1	2	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	3	4	4	1	3	2	2	3	3	253	213



**LAMPIRAN 5  
HASIL UJI ANALISIS BUTIR DAN  
RELIABILITAS ALAT UKUR**

\*\*\*\* \*\* Method (aver) will be used for this analysis \*\*\*\*

□

RE LIABILIANALYSIS - SCALE (ALPHA)

	Mean	Std Dev	Cases
1 X_1	2.7667	0.8584	30
2 X_2	2.7333	0.8683	30
3 X_3	2.7	0.7497	30
4 X_4	2.4333	1.04	30
5 X_5	2.8	1.0954	30
6 X_6	2.8333	0.7915	30
7 X_7	2.7	1.0875	30
8 X_8	2.7	0.7022	30
9 X_9	2.0333	1.0334	30
10 X_10	2.5	1.0422	30
11 X_11	2.1667	0.9499	30
12 X_12	2.9333	0.8683	30
13 X_13	2.4	0.9685	30
14 X_14	2.6333	0.8503	30
15 X_15	2.4667	0.8604	30
16 X_16	3.3	0.7022	30
17 X_17	2.7	0.9523	30
18 X_18	2.9	1.0289	30
19 X_19	3.1333	0.6288	30
20 X_20	2.8333	0.8339	30
21 X_21	2.7333	1.0148	30
22 X_22	2.3667	1.0981	30
23 X_23	2.2333	0.8584	30
24 X_24	2.3	0.8769	30
25 X_25	2.3	0.7022	30
26 X_26	3	1.0505	30
27 X_27	2.7667	0.6789	30
28 X_28	2.4333	0.6789	30
29 X_29	3.1	0.8847	30
30 X_30	2.9333	0.9444	30
31 X_31	2.3	0.6513	30
32 X_32	2.0667	0.7397	30
33 X_33	2.2667	1.0807	30
34 X_34	2.3	0.9879	30
35 X_35	2.7667	0.9353	30
36 X_36	2	0.871	30
37 X_37	3	0.8305	30
38 X_38	2.4333	1.0063	30
39 X_39	2.3	0.8769	30
40 X_40	2.2667	0.9444	30
41 X_41	3.3	0.596	30
42 X_42	2.1333	0.8604	30
43 X_43	2.4333	0.9714	30
44 X_44	2.0667	0.9444	30



	if Item Deleted	if Item Deleted	Total Correlation	if Item Deleted
X_1	182.1333	1091.361	0.8037	0.957
X_2	182.1667	1095.592	0.719	0.9573
X_3	182.2	1113.614	0.4697	0.958
X_4	182.4667	1099.913	0.5318	0.9578
X_5	182.1	1096.714	0.5481	0.9577
X_6	182.0667	1122.478	0.2748	0.9585 gugur
X_7	182.2	1083.338	0.7425	0.957
X_8	182.2	1130.924	0.1326	0.9588 gugur
X_9	182.8667	1095.085	0.6072	0.9575
X_10	182.4	1106.662	0.4316	0.9581
X_11	182.7333	1108.409	0.4485	0.9581
X_12	181.9667	1108.516	0.4913	0.9579
X_13	182.5	1091.914	0.7004	0.9573
X_14	182.2667	1112.823	0.4254	0.9581
X_15	182.4333	1109.151	0.4849	0.9579
X_16	181.6	1118.8	0.3914	0.9582
X_17	182.2	1108.924	0.4391	0.9581
X_18	182	1110.276	0.3842	0.9583
X_19	181.7667	1124.599	0.3008	0.9584 gugur
X_20	182.0667	1126.616	0.1852	0.9588 gugur
X_21	182.1667	1088.833	0.714	0.9572
X_22	182.5333	1080.671	0.7729	0.9569
X_23	182.6667	1105.609	0.5489	0.9578
X_24	182.6	1101.903	0.6013	0.9576
X_25	182.6	1108.524	0.613	0.9577
X_26	181.9	1152.576	-0.2243	0.9604 gugur
X_27	182.1333	1110.947	0.5805	0.9578
X_28	182.4667	1114.051	0.5112	0.9579
X_29	181.8	1112.441	0.4144	0.9582
X_30	181.9667	1101.413	0.5643	0.9577
X_31	182.6	1118.662	0.4268	0.9581
X_32	182.7333	1110.616	0.4311	0.9581
X_33	182.6333	1111.068	0.3884	0.9584
X_34	182.6	1117.007	0.2983	0.9586 gugur
X_35	182.1333	1106.533	0.4865	0.9579
X_36	182.9	1109.472	0.4731	0.958
X_37	181.9	1107.335	0.5366	0.9578
X_38	182.4667	1094.671	0.6307	0.9575
X_39	182.6	1111.145	0.4407	0.9581
X_40	182.6333	1118.24	0.2936	0.9585 gugur
X_41	181.6	1121.972	0.3845	0.9582

□

## RE LIABILIANALYSIS - SCALE (ALPHA)

Item-	total Statistics	Scale	Scale	Corrected
-------	------------------	-------	-------	-----------

	Mean if Item Deleted	Variance if Item Deleted	Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted	
X_42	182.7667	1130.599	0.1096	0.959	gugur
X_43	182.4667	1094.051	0.6642	0.9574	
X_44	182.8333	1110.626	0.4156	0.9582	
X_45	182.8667	1082.189	0.7514	0.957	
X_46	182.7333	1096.685	0.6947	0.9573	
X_47	182	1104.276	0.6952	0.9575	
X_48	182.6	1108.731	0.4099	0.9582	
X_49	182.9333	1096.961	0.7101	0.9573	
X_50	182.5	1092.879	0.685	0.9573	
X_51	182.7	1133.045	0.0573	0.9593	gugur
X_52	182.8333	1114.971	0.3612	0.9583	
X_53	182.8333	1098.489	0.5149	0.9579	
X_54	182.8333	1118.351	0.3796	0.9582	
X_55	182.6667	1122.644	0.2784	0.9585	gugur
X_56	183.1	1101.266	0.6054	0.9576	
X_57	182.6667	1112.299	0.4483	0.9584	
X_58	182.0333	1092.378	0.6422	0.9574	
X_59	182.5667	1088.875	0.6598	0.9573	
X_60	182.4667	1095.568	0.6402	0.9574	
X_61	182.7333	1092.754	0.7306	0.9572	
X_62	182.7	1096.976	0.751	0.9572	
X_63	182.6	1108.455	0.512	0.9579	
X_64	182.1333	1141.292	-0.0842	0.9593	gugur
X_65	182.5	1107.224	0.4769	0.958	
X_66	182.2667	1096.271	0.6892	0.9573	
X_67	182.6	1151.076	-0.2381	0.96	gugur
X_68	183.0667	1089.168	0.6607	0.9573	
X_69	181.9333	1094.478	0.7202	0.9572	
X_70	182.4333	1125.771	0.1754	0.9589	gugur
X_71	182.8667	1095.43	0.6473	0.9574	
X_72	183.2333	1113.564	0.4383	0.9581	
X_73	182.3667	1135.344	0.0275	0.9592	gugur
X_74	182.1667	1115.661	0.5057	0.958	
X_75	182.6333	1094.585	0.6496	0.9574	

## RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

### Reliability Coefficients

N of Cases = 30.0      N of Items = 75

Alpha = 0.9585

\*\*\*\* \*\* Method (aver) will be used for Is analysis \*\*\*\*

RE LIABILIANALYSIS - SCALE (ALPHA)

	Mean	Std Dev	Cases
1 X_1	2.7667	0.8584	30
2 X_2	2.7333	0.8683	30
3 X_3	2.7	0.7497	30
4 X_4	2.4333	1.04	30
5 X_5	2.8	1.0954	30
6 X_7	2.7	1.0875	30
7 X_9	2.0333	1.0334	30
8 X_10	2.5	1.0422	30
9 X_11	2.1667	0.9499	30
10 X_12	2.9333	0.8683	30
11 X_13	2.4	0.9685	30
12 X_14	2.6333	0.8503	30
13 X_15	2.4667	0.8604	30
14 X_16	3.3	0.7022	30
15 X_17	2.7	0.9523	30
16 X_18	2.9	1.0289	30
17 X_21	2.7333	1.0148	30
18 X_22	2.7	0.7497	30
19 X_23	2.2333	0.8584	30
20 X_24	2.3	0.8769	30
21 X_25	2.3	0.7022	30
22 X_27	2.7667	0.6789	30
23 X_28	2.4333	0.6789	30
24 X_29	3.1	0.8847	30
25 X_30	2.9333	0.9444	30
26 X_31	2.3	0.6513	30
27 X_32	2.1667	0.9129	30
28 X_33	2.2667	1.0807	30
29 X_35	2.7667	0.9353	30
30 X_36	2	0.871	30
31 X_37	3	0.8305	30
32 X_38	2.4333	1.0063	30
33 X_39	2.3	0.8769	30
34 X_41	2.0667	0.9072	30
35 X_43	2.4333	0.9714	30
36 X_44	2.0667	0.9444	30
37 X_45	2.0333	1.0981	30
38 X_46	2.1667	0.8743	30
39 X_47	2.9	0.712	30
40 X_48	2.3	1.0222	30
41 X_49	1.9667	0.8503	30
42 X_50	2.4	0.9685	30
43 X_52	2.0667	0.9072	30
44 X_53	2.0667	1.1121	30

45 X_54	2.0667	0.7397	30
46 X_56	1.8	0.8867	30
47 X_57	2.0667	0.9444	30
48 X_58	2.8667	1.0417	30

## RELIABILIANALYSIS - SCALE (ALPHA)

	Mean	Std Dev	Cases
49 X_59	2.3333	1.0933	30
50 X_60	2.4333	0.9714	30
51 X_61	2.1667	0.9129	30
52 X_62	2.2	0.8052	30
53 X_63	2.3	0.8367	30
54 X_65	2.4	0.9322	30
55 X_66	2.6333	0.8899	30
56 X_68	1.8333	1.0854	30
57 X_69	2.9667	0.8899	30
58 X_71	2.0333	0.9643	30
59 X_72	1.6667	0.8023	30
60 X_74	2.7333	0.6397	30
61 X_75	2.2667	0.9803	30

Statistics for	Variance	Std Dev	N of Variables
SCALE	1044.166	32.3136	61

## RELIABILIANALYSIS - SCALE (ALPHA)

## Item-total Statistics

Item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Alpha if Item Deleted
X_1	146.4333	998.8747	0.8212	0.9654
X_2	146.4667	1004.533	0.7063	0.9657
X_3	146.5	1021.017	0.4714	0.9663
X_4	146.7667	1008.116	0.5295	0.9662
X_5	146.4	1004.8	0.5496	0.9662
X_7	146.5	991.7069	0.7486	0.9655
X_9	147.1667	1002.213	0.6249	0.9659
X_10	146.7	1014.493	0.4306	0.9665
X_11	147.0333	1014.102	0.482	0.9663
X_12	146.2667	1016.547	0.4852	0.9663
X_13	146.8	1000.303	0.7007	0.9657

X_14	146.5667	1020.53	0.4218	0.9665
X_15	146.7333	1017.444	0.4734	0.9663
X_16	145.9	1026.162	0.3892	0.9665
X_17	146.5	1016.259	0.4447	0.9664
X_18	146.3	1020.769	0.4697	0.9668
X_21	146.4667	998.9471	0.6888	0.9657
X_22	146.8333	988.6954	0.7858	0.9653
X_23	146.9667	1011.895	0.5774	0.9661
X_24	146.9	1009.817	0.6025	0.966
X_25	146.9	1016.024	0.6176	0.966
X_27	146.4333	1019.013	0.5697	0.9661
X_28	146.7667	1020.944	0.5246	0.9662
X_29	146.1	1020.3	0.4084	0.9665
X_30	146.2667	1008.409	0.5812	0.966
X_31	146.9	1026.093	0.423	0.9665
X_32	147.0333	1018.102	0.4331	0.9665
X_33	146.9333	1017.444	0.3707	0.9668
X_35	146.4333	1014.461	0.4839	0.9663
X_36	147.2	1018.097	0.4554	0.9664
X_37	146.2	1014.166	0.5541	0.9661
X_38	146.7667	1002.53	0.6375	0.9659
X_39	146.9	1018.507	0.4447	0.9664
X_41	145.9	1028.507	0.4003	0.9665
X_43	146.7667	1001.495	0.6786	0.9657
X_44	147.1333	1018.947	0.4035	0.9666
X_45	147.1667	990.6264	0.7571	0.9654
X_46	147.0333	1005.482	0.6839	0.9658
X_47	146.3	1012.355	0.6909	0.9658
X_48	146.9	1016.3	0.4115	0.9666
X_49	147.2333	1004.668	0.7194	0.9657

□

## RE LIABILIANALYSIS - SCALE (ALPHA)

Item- total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
X_50	146.8	1002.235	0.6685	0.9658
X_52	147.1333	1023.361	0.3845	0.9667
X_53	147.1333	1007.637	0.4999	0.9663
X_54	147.1333	1025.223	0.3884	0.9665
X_56	147.4	1007.076	0.6451	0.9659
X_57	146.9667	1019.344	0.4156	0.9668
X_58	146.3333	1001.402	0.6322	0.9659
X_59	146.8667	996.1195	0.6788	0.9657
X_60	146.7667	1004.392	0.6306	0.9659
X_61	147.0333	1000.585	0.7402	0.9656



X_62	147	1004.138	0.7717	0.9656
X_63	146.9	1016.3	0.5092	0.9662
X_65	146.8	1016.648	0.4483	0.9664
X_66	146.5667	1004.185	0.6948	0.9657
X_68	147.3667	996.9989	0.6709	0.9657
X_69	146.2333	1002.875	0.7185	0.9657
X_71	147.1667	1003.109	0.6569	0.9658
X_72	147.5333	1021.913	0.4213	0.9665
X_74	146.4667	1022.189	0.5273	0.9662
X_75	146.9333	1001.72	0.6686	0.9658

Reliability Coefficients

N of Cases = 30.0      N of Items      61

Alpha      0.9666



**LAMPIRAN 6**  
***BLUE PRINT DAN PERNYATAAN SETELAH***  
**UJI ANALISIS BUTIR**

Indikator:

A. Hobi

Aspek	Favorable		
Waktu luang untuk aktivitas			
	1.	Bila tugas rumah dan sekolah sudah saya selesaikan, saya lebih suka membaca komik Jepang untk mengisi waktu luang saya.	58
	2.	Pilihan pertama saya ketika akan berpergian pada waktu luang saya adalah ke toko buku untuk membaca komik Jepang.	24
	3.	Saya lebih sering datang ke persewaan buku komik Jepang untuk membaca komik Jepang bila ada waktu senggang.	13
	4.	Pada waktu luang, saya menyukai pergi ke toko buku meskipun hanya untuk sekedar melihat terbitan komik Jepang yang terbaru.	50
	5.	Apabila ada teman yang membawa komik Jepang di sekolah, saya akan segera meminjam untuk membacanya pada saat istirahat sekolah.	69
	6.	Saya akan membawa komik Jepang ke sekolah untuk dibaca bila mengetahui akan ada jam pelajaran yang kosong di sekolah.	53
		Unfavorable	
	1.	Saya lebih suka menghabiskan waktu liburan sekolah saya untuk bepergian dari pada membaca komik Jepang.	11
	2.	Jika datang ke toko buku, tempat pertama yang saya tuju bukan tempat komik Jepang.	36
	3.	Ketika ada jam pelajaran yang kosong saya lebih suka melakukan aktivitas yang lain daripada membaca komik Jepang.	62
	4.	Saya lebih suka tidur di kendaraan ketika melakukan perjalanan yang panjang daripada membaca komik Jepang.	5
	5.	Hari libur saya tidak akan menarik apabila saya harus menghabiskannya untuk membaca komik Jepang.	48
Mendapat Kesenangan		Favorable	
	1.	Saya merasa lebih bersemangat setelah membaca	1

		<b>komik Jepang.</b>	
	2.	Saya seringkali tertawa ketika membaca komik Jepang.	16
	3.	Menurut saya, membaca komik Jepang lebih membuat saya senang daripada melakukan aktivitas lain.	59
	4.	Kesenangan yang saya peroleh setelah membaca komik Jepang tidak mudah digantikan oleh hal lain.	43
	5.	Karena mendapatkan kesenangan dari membaca komik Jepang, saya akan membaca semua jenis komik Jepang, baik itu komik untuk anak lelaki maupun untuk anak perempuan.	52
		<b>Unfavorable</b>	
	1.	Buku komik Jepang sering membuat pikiran saya semakin kacau.	18
	2.	Saya tidak merasa terhibur dengan membaca komik Jepang.	30
	3.	Ketika saya merasa tertekan (stress) karena banyaknya tugas, komik Jepang bukan pilihan saya untuk melepaskan tekanan (stress) saya.	57
	4.	Aktivitas lain akan lebih membuat saya senang dari pada membaca komik Jepang.	71
<b>Alokasi Uang</b>		<b>Favorable</b>	
	1.	Uang jajan saya sering saya sisihkan hanya untuk dapat membeli komik Jepang yang saya suka.	61
	2.	Jika mendapat uang pada hari besar, uang saya akan saya habiskan untuk membeli komik Jepang yang saya suka.	68
	3.	Saya akan berusaha menyetor uang jajan saya untuk menyewa komik Jepang bila saya tidak bisa membelinya.	2
	4.	Bila saya memiliki uang lebih, saya akan menggunakannya untuk membeli komik Jepang.	22
	5.	Ketika seseorang memberi sedikit uang hadiah kepada saya, barang pertama yang ingin saya beli adalah komik Jepang.	45
		<b>Unfavorable</b>	
	1.	Saya lebih suka menabung sisa uang jajan saya dari pada membeli komik Jepang.	9
	2.	Bila memiliki kelebihan uang, saya akan menggunakannya untuk membeli barang lain selain komik Jepang.	72
	3.	Bila memiliki kelebihan uang, saya lebih sering menabungnya daripada untuk dibelikan komik Jepang.	56
	4.	Apabila memiliki anggaran keuangan, saya tidak akan	75

		mencantumkan anggaran untuk pembelian komik Jepang.	
	5.	Saya tidak akan menggunakan uang tabungan saya untuk membeli komik Jepang.	49

## B. Membaca

Aspek	Favorable		
Interpretasi	1.	Meskipun alur cerita komik Jepang sangat berbelit-belit, tapi hal tersebut sama sekali tidak membingungkan saya.	35
	2.	Saya dapat memahami pola pikir tokoh utama dalam komik Jepang.	27
	3.	Setiap komik Jepang memiliki judul yang sesuai dengan alur cerita yang ada di dalamnya.	41
	4.	Saya seringkali mengkaitkan antara kehidupan tokoh-tokoh dalam komik Jepang dengan kehidupan nyata.	65
		Unfavorable	
	1.	Saya seringkali tidak mengerti dengan maksud adegan yang digambarkan dalam komik Jepang.	4
	2.	Saya seringkali tidak mengerti dengan pola pikir sebagian besar tokoh cerita dalam komik Jepang.	23
	3.	Hanya sedikit dari pola pikir tokoh cerita dalam komik Jepang yang dapat saya mengerti.	28
Memberi Arti		Favorable	
	1.	Menurut saya, komik Jepang memberikan pengaruh yang positif bagi semua orang.	60
	2.	Banyak motivasi atau semangat yang bisa saya peroleh setelah membaca cerita dalam komik Jepang.	7
		Unfavorable	
	1.	Menurut saya, komik Jepang tidak memiliki pengaruh yang positif buat semua orang.	15
	2.	Menurut saya, komik Jepang jarang memberikan kesan tersendiri kepada saya.	25
Memahami		Favorable	
	1.	Saya bisa mengetahui maksud apa yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam cerita yang ada di komik Jepang.	47
	2.	Saya memahami pesan moral yang termuat dalam setiap cerita dalam komik Jepang.	3
	3.	kepribadian tokoh-tokoh yang ada dalam cerita di komik Jepang.	12



		Unfavorable	
	1.	Saya tidak mengetahui perbedaan antara komik Jepang dengan komik Amerika.	33
	2.	Sangatlah sulit bagi saya untuk menangkap makna yang terdapat dalam setiap cerita di dalam komik Jepang.	39

### C. Manga/Komik Jepang

Aspek		Favorable	
Gambar yang berangkai			
	1.	Dalam komik Jepang terdapat keterkaitan antar gambar yang dapat mengutarakan maksud dari penulis komik Jepang.	74
	2.	Setiap rangkaian gambar dalam komik Jepang pasti memiliki maksud tertentu.	37
		Unfavorable	
	1.	Seringkali saya menemukan tidak adanya keterkaitan antargambar dalam komik Jepang dengan yang dimaksud oleh penulis komik Jepang.	14
	2.	Setiap rangkaian gambar dalam komik Jepang belum tentu memiliki maksud tertentu.	31
Menyatakan informasi		Favorable	
	1.	Komik Jepang sering kali memuat beberapa informasi tentang kebudayaan Jepang.	29
	2.	Banyak sekali pengetahuan yang berguna yang bisa saya dapatkan dari komik Jepang.	21
		Unfavorable	
	1.	Komik Jepang hanyalah untuk bersantai saja, sama sekali tidak terdapat pengetahuan yang berguna bagi saya di dalamnya.	46
	2.	Dalam komik Jepang, tidak terdapat gambaran bagaimana anak-anak seusia saya menjalani kehidupannya di Jepang.	66
	3.	Saya tidak merasa pengetahuan saya bertambah setelah membaca komik Jepang.	38
Menghasilkan respon estetika		Favorable	
	1.	Seringkali saya memiliki keinginan untuk menggambar setelah membaca komik Jepang.	10
	2.	Terkadang cara saya berpenampilan terinspirasi oleh gambar yang ada di komik Jepang.	44

	3.	Teknik menggambar yang menciptakan emosi dan ekspresi dalam gambar di komik Jepang membuat saya ingin mempelajarinya lebih lanjut.	17
		Unfavorable	
	1.	Tidak pernah ada keinginan dari saya untuk mencoba membuat sketsa komik setelah membaca komik Jepang.	32
	2.	Cara saya berpenampilan jarang terinspirasi oleh gambar yang ada di komik Jepang.	54
	3.	Tidak banyak ide cerita yang saya peroleh setelah membaca komik Jepang.	63



**LAMPIRAN 7**  
**CONTOH ANGKET SETELAH**  
**UJI ANALISIS BUTIR**

Saya mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, mengharapkan kesediaan Anda untuk mengisi angket yang saya bagikan ini dalam rangka membantu saya menyelesaikan tugas akhir yang sedang saya kerjakan.

Judul penelitian saya adalah "Hubungan antara Tingkat Kegemaran Membaca *Manga* (Komik Jepang) dengan Tingkat Kreativitas Siswa Kelas Tujuh SMP Negeri 5 Surabaya."

*Anda diharapkan mengisi sesuai dengan pendapat anda yang sebenarnya, dan mohon diingat bahwa dalam mengisi angket ini tidak ada jawaban yang salah.*

Atas kesediaan Anda untuk membantu saya dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Nama : .....

Kelas : .....

Umur : .....

**SS** : Sangat Setuju

**S** : Setuju

**TS** : Tidak Setuju

**STS** : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa lebih bersemangat setelah membaca komik Jepang.				
2.	Saya akan berusaha menyisakan uang jajan saya untuk menyewa komik Jepang bila saya tidak bisa membelinya.				
3.	Saya memahami pesan moral yang termuat dalam setiap cerita dalam komik Jepang.				
4.	Saya seringkali tidak mengerti dengan maksud adegan yang digambarkan dalam komik Jepang.				
5.	Saya lebih suka tidur di kendaraan ketika melakukan perjalanan yang panjang daripada membaca komik Jepang.				
6.	Banyak motivasi atau semangat yang bisa saya peroleh setelah membaca cerita dalam komik Jepang.				
7.	Saya lebih suka menabung sisa uang jajan saya dari pada membeli komik Jepang.				
8.	Seringkali saya memiliki keinginan untuk menggambar setelah membaca komik Jepang.				
9.	Saya lebih suka menghabiskan waktu liburan sekolah saya untuk bepergian dari pada membaca komik Jepang.				
10.	Saya bisa melihat sisi positif yang bisa ditiru dari kepribadian				

	tokoh-tokoh yang ada dalam cerita di komik Jepang.				
11.	Saya lebih sering datang ke persewaan buku komik Jepang untuk membaca komik Jepang bila ada waktu senggang.				
12.	Seringkali saya menemukan tidak adanya keterkaitan antargambar dalam komik Jepang dengan yang dimaksud oleh penulis komik Jepang.				
13.	Menurut saya, komik Jepang tidak memiliki pengaruh yang positif buat semua orang.				
14.	Saya seringkali tertawa ketika membaca komik Jepang.				
15.	Teknik menggambar yang menciptakan emosi dan ekspresi dalam gambar di komik Jepang membuat saya ingin mempelajarinya lebih lanjut.				
16.	Buku komik Jepang sering membuat pikiran saya semakin kacau.				
17.	Banyak sekali pengetahuan yang berguna yang bisa saya dapatkan dari komik Jepang.				
18.	Bila saya memiliki uang lebih, saya akan menggunakannya untuk membeli komik Jepang.				
19.	Saya seringkali tidak mengerti dengan pola pikir sebagian besar tokoh cerita dalam komik Jepang.				
20.	Pilihan pertama saya ketika akan berpergian pada waktu luang saya adalah ke toko buku untuk membaca komik Jepang.				
21.	Menurut saya, komik Jepang jarang memberikan kesan tersendiri kepada saya.				
22.	Saya dapat memahami pola pikir tokoh utama dalam komik Jepang.				
23.	Hanya sedikit dari pola pikir tokoh cerita dalam komik Jepang yang dapat saya mengerti.				
24.	Komik Jepang sering kali memuat beberapa informasi tentang kebudayaan Jepang.				
25.	Saya tidak merasa terhibur dengan membaca komik Jepang.				
26.	Setiap rangkaian gambar dalam komik Jepang belum tentu memiliki maksud tertentu.				
27.	Tidak pernah ada keinginan dari saya untuk mencoba membuat sketsa komik setelah membaca komik Jepang.				
28.	Saya tidak mengetahui perbedaan antara komik Jepang dengan komik Amerika.				
29.	Meskipun alur cerita komik Jepang sangat berbelit-belit, tapi hal tersebut sama sekali tidak membingungkan saya.				
30.	Jika datang ke toko buku, tempat pertama yang saya tuju bukan tempat komik Jepang.				
31.	Setiap rangkaian gambar dalam komik Jepang pasti memiliki maksud tertentu.				
32.	Saya tidak merasa pengetahuan saya bertambah setelah membaca komik Jepang.				
33.	Sangatlah sulit bagi saya untuk menangkap makna yang				



	terdapat dalam setiap cerita di dalam komik Jepang.				
34.	Setiap komik Jepang memiliki judul yang sesuai dengan alur cerita yang ada di dalamnya.				
35.	Kesenangan yang saya peroleh setelah membaca komik Jepang tidak mudah digantikan oleh hal lain.				
36.	Terkadang cara saya berpenampilan terinspirasi oleh gambar yang ada di komik Jepang.				
37.	Ketika seseorang memberi sedikit uang hadiah kepada saya, barang pertama yang ingin saya beli adalah komik Jepang.				
38.	Komik Jepang hanyalah untuk bersantai saja, sama sekali tidak terdapat pengetahuan yang berguna bagi saya di dalamnya.				
39.	Saya bisa mengetahui maksud apa yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam cerita yang ada di komik Jepang.				
40.	Hari libur saya tidak akan menarik apabila saya harus menghabiskannya untuk membaca komik Jepang.				
41.	Saya tidak akan menggunakan uang tabungan saya untuk membeli komik Jepang.				
42.	Pada waktu luang, saya menyukai pergi ke toko buku meskipun hanya untuk sekedar melihat terbitan komik Jepang yang terbaru.				
43.	Karena mendapatkan kesenangan dari membaca komik Jepang, saya akan membaca semua jenis komik Jepang, baik itu komik untuk anak lelaki maupun untuk anak perempuan.				
44.	Saya akan membawa komik Jepang ke sekolah untuk dibaca bila mengetahui akan ada jam pelajaran yang kosong di sekolah.				
45.	Cara saya berpenampilan jarang terinspirasi oleh gambar yang ada di komik Jepang.				
46.	Bila memiliki kelebihan uang, saya lebih sering menabungnya daripada untuk dibelikan komik Jepang.				
47.	Ketika saya merasa tertekan (stress) karena banyaknya tugas, komik Jepang bukan pilihan saya untuk melepaskan tekanan (stress) saya.				
48.	Bila tugas rumah dan sekolah sudah saya selesaikan, saya lebih suka membaca komik Jepang untuk mengisi waktu luang saya.				
49.	Menurut saya, membaca komik Jepang lebih membuat saya senang daripada melakukan aktivitas lain.				
50.	Menurut saya, komik Jepang memberikan pengaruh yang positif bagi semua orang.				
51.	Uang jajan saya sering saya sisihkan hanya untuk dapat membeli komik Jepang yang saya suka.				
52.	Ketika ada jam pelajaran yang kosong saya lebih suka melakukan aktivitas yang lain daripada membaca komik Jepang.				
53.	Tidak banyak ide cerita yang saya peroleh setelah membaca				

	komik Jepang.				
54.	Saya seringkali mengkaitkan antara kehidupan tokoh-tokoh dalam komik Jepang dengan kehidupan nyata.				
55.	Dalam komik Jepang, tidak terdapat gambaran bagaimana anak-anak seusia saya menjalani kehidupannya di Jepang.				
56.	Jika mendapat uang pada hari besar, uang saya akan saya habiskan untuk membeli komik Jepang yang saya suka.				
57.	Apabila ada teman yang membawa komik Jepang di sekolah, saya akan segera meminjam untuk membacanya pada saat istirahat sekolah.				
58.	Aktivitas lain akan lebih membuat saya senang dari pada membaca komik Jepang.				
59.	Bila memiliki kelebihan uang, saya akan menggunakannya untuk membeli barang lain selain komik Jepang.				
60.	Dalam komik Jepang terdapat keterkaitan antar gambar yang dapat mengutarakan maksud dari penulis komik Jepang.				
61.	Apabila memiliki anggaran keuangan, saya tidak akan mencantumkan anggaran untuk pembelian komik Jepang.				



**LAMPIRAN 8**  
**DATA NILAI KEGEMARAN MEMBACA**  
***MANGA/KOMIK JEPANG***

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4
2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
3	3	3	4	4	3	3	3	3	1	3	4	2	1
4	3	3	2	1	4	3	2	2	2	3	2	3	3
5	3	3	3	1	3	3	2	3	1	4	4	3	3
6	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2
7	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3
8	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	4
9	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2
10	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3
11	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2
12	2	4	3	3	2	1	2	3	2	2	3	3	3
13	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2
14	2	3	2	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2
15	4	2	3	4	4	4	1	4	2	4	2	3	3
16	4	3	3	1	4	4	4	2	2	3	1	2	3
17	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2
18	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2
19	2	2	3	2	3	3	2	2	2	4	3	3	3
20	2	3	3	2	4	3	1	3	2	3	2	3	3
21	3	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2
22	2	1	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	3
23	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2
24	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	2	3
25	3	3	3	2	1	3	3	2	1	4	3	2	3
26	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	2	3
27	3	4	3	4	4	4	1	1	1	4	3	1	2
28	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3
29	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2
30	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	1	3
31	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
32	3	3	1	2	4	3	3	3	2	3	3	2	3
33	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4
34	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3
35	1	1	4	2	2	3	1	3	1	4	2	4	1
36	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2
37	3	3	3	3	3	4	1	4	4	3	3	2	2
38	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3
39	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
40	1	1	4	2	2	3	1	3	1	4	2	4	1
41	2	3	4	2	3	4	2	3	2	3	4	3	1
42	4	2	3	2	3	4	1	1	2	4	2	4	3
43	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3
44	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2
45	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	3	3
46	3	3	4	2	3	3	1	4	3	2	3	2	2
47	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
48	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3
49	3	3	3	2	3	3	2	4	2	3	3	1	3
50	3	2	3	2	3	3	1	2	1	2	3	2	2
51	3	3	3	4	3	3	1	4	3	3	4	1	1
52	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3
53	2	2	3	3	4	2	1	1	1	4	3	4	4
54	3	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	3
55	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2
56	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3
57	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	1	2	4
58	3	2	1	2	4	3	1	1	4	1	1	4	2
59	3	2	3	4	4	3	1	4	4	4	4	2	3
60	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3
61	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
62	2	3	2	2	3	1	4	1	4	4	4	1	1
63	2	2	2	3	2	3	1	3	1	3	2	3	3
64	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2
65	3	2	4	3	3	3	1	3	4	3	2	3	3
66	1	3	4	3	4	3	1	4	2	4	3	3	4
67	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
68	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4
69	4	3	3	1	3	4	2	3	2	4	3	2	3
70	2	2	3	3	4	2	1	1	1	4	3	4	4
71	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3
72	2	2	3	3	4	2	1	4	1	2	3	2	3
73	2	2	4	3	4	2	1	4	1	4	1	4	4
74	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4
75	3	2	3	2	4	2	1	2	1	3	3	2	3
76	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
77	4	4	2	1	4	4	3	4	4	2	4	2	4
78	2	3	4	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2
79	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
80	3	3	4	3	4	3	1	2	1	3	3	3	3
81	1	2	1	2	1	4	1	3	1	3	2	2	2
82	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
83	4	2	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	4
84	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3
85	3	4	4	2	3	3	1	4	2	4	4	2	3
86	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4
87	3	2	4	3	4	4	1	4	2	4	3	2	4
88	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3
89	3	2	3	3	3	3	1	3	1	3	2	3	3
90	2	1	3	3	2	3	4	1	2	3	2	3	3
91	3	2	2	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2
92	4	4	4	2	3	3	1	4	2	4	2	3	3
93	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2
94	3	3	4	2	3	2	2	2	4	3	4	4	2



TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
95	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	4
96	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3
97	3	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	4
98	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3
99	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	3	2	2
100	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3
101	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3
102	3	2	3	4	4	2	1	2	4	4	2	2	4
103	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3
104	2	3	1	3	3	2	2	1	1	3	2	4	3
105	3	2	3	3	4	3	1	2	2	3	1	3	3
106	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
107	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2
108	2	3	3	3	2	3	1	2	1	3	2	3	2
109	3	2	3	3	1	2	1	3	1	3	3	3	2
110	3	3	4	4	3	3	3	4	2	4	3	2	3
111	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	1
112	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
113	1	1	2	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2
114	2	3	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2
115	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2
116	3	3	2	2	1	2	1	1	1	3	2	3	3
117	3	4	2	2	3	4	1	2	2	3	2	2	3
118	3	4	3	3	3	3	2	4	2	3	2	4	4
119	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2
120	3	2	4	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4
121	3	2	3	4	3	3	2	4	1	2	2	4	2
122	1	1	3	2	3	1	1	2	1	2	1	2	1
123	3	2	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3
124	3	2	4	1	1	3	1	2	2	3	3	2	1
125	3	2	3	3	2	3	1	2	2	4	3	2	3
126	3	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3
127	4	3	3	1	3	4	4	3	4	4	3	3	3
128	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2
129	4	2	4	2	4	3	3	4	4	4	2	2	4
130	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3
131	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
132	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	2
133	3	2	4	2	4	3	1	2	1	3	2	3	3
134	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4
135	3	3	3	3	2	4	2	4	2	2	4	2	4
136	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2
137	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2
138	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2
139	3	3	3	3	3	1	2	3	3	4	3	2	4
140	3	1	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	2
141	3	2	4	3	1	3	2	3	2	4	2	3	4

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
142	4	2	3	3	3	3	1	2	2	4	2	2	3
143	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
144	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2
145	2	2	3	1	2	3	1	3	3	3	3	3	2
146	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3	2	3	2
147	3	3	3	3	3	4	1	2	2	2	3	1	1
148	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3
149	3	2	3	3	1	2	3	1	2	3	2	2	4
150	3	1	2	4	3	3	1	1	1	2	2	4	2
151	2	3	1	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2
152	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3
153	2	3	3	1	3	3	1	2	2	4	2	1	3
154	2	3	1	1	3	2	3	2	2	3	2	4	3
155	2	2	3	3	2	3	1	3	1	3	2	3	3
156	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3
157	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	1
158	3	3	3	2	3	4	2	4	4	4	4	1	2
159	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3
160	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
161	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3
162	2	4	3	1	1	3	1	3	1	4	2	1	1
163	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	4	3	2
164	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3
165	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4
166	2	3	3	3	1	3	1	2	1	3	1	1	1
167	3	3	2	2	2	3	1	2	1	3	3	2	3
168	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4
169	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3
170	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	2	2
171	3	3	3	2	3	3	1	2	3	2	4	2	4
172	3	2	3	2	4	3	2	2	3	4	2	3	3
173	2	1	2	3	2	2	1	3	2	2	2	4	2
174	3	4	4	3	2	2	1	4	2	4	2	1	4
175	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2
176	4	2	3	2	3	3	2	4	3	2	3	2	2
177	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2
178	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
179	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3
180	3	1	2	2	2	2	4	3	2	3	2	2	2
181	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2
182	3	2	2	3	1	2	1	1	1	3	4	1	4
183	3	3	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	32
184	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2
185	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3
186	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	4
187	4	2	3	3	4	3	1	4	2	3	3	3	2
188	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
189	2	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	3
190	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
191	2	3	3	2	2	3	1	2	2	3	3	2	1
192	2	3	3	4	4	2	1	3	3	3	3	3	4
193	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3
194	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2
195	2	3	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	2	1	2	3	2	1	1	2	3	1	2	4	2
2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2
3	4	3	4	4	3	1	3	4	3	1	3	3	4
4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	4	2
5	3	3	3	4	4	1	3	2	3	2	4	4	3
6	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2
7	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
8	3	2	3	3	2	2	2	2	4	2	3	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
10	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2
11	4	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3
12	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2
13	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2
14	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2
15	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2
16	3	4	3	3	3	2	1	3	3	1	4	3	2
17	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	2	3	2
18	4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3
19	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
20	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2
21	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2
22	3	3	2	3	2	1	4	3	2	2	3	4	2
23	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2
24	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
25	3	4	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3
26	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2
27	4	3	4	4	3	1	3	2	3	4	4	3	2
28	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3
29	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
32	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2
33	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3
34	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
35	4	1	1	1	1	3	4	2	1	4	2	2	3
36	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
37	3	3	3	3	2	2	3	1	3	2	3	4	2
38	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3
39	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
40	4	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	2	2
41	4	4	3	4	2	3	2	4	3	2	4	3	3
42	4	4	4	4	1	2	2	4	3	1	4	3	2
43	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2
44	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
45	3	4	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2
46	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2
47	4	2	1	1	1	2	1	3	1	1	3	1	1



TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
48	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3
49	3	4	1	4	4	3	4	3	3	1	4	3	3
50	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2
51	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	1	3	1
52	4	4	3	2	2	3	2	2	2	2	3	4	3
53	3	1	4	4	1	3	2	2	3	3	3	4	2
54	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3
55	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2
56	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2
57	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	2
58	4	3	4	1	1	4	1	2	1	2	2	4	2
59	3	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	2
60	3	2	4	2	4	4	3	3	2	2	3	3	3
61	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3
62	4	4	1	4	3	1	1	1	1	2	3	4	4
63	3	2	3	2	1	3	1	2	3	3	3	2	3
64	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3
65	4	3	4	3	1	3	2	3	3	4	3	4	3
66	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	4	3
67	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2
68	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	1
69	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2
70	3	1	4	4	1	3	2	2	3	3	3	4	2
71	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2
72	2	3	4	3	1	4	1	3	4	4	1	4	3
73	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4
74	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
75	4	2	2	1	1	1	2	2	4	2	4	3	2
76	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2
77	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3
78	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3
79	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2
80	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3
81	2	3	1	2	1	3	3	3	1	2	4	3	2
82	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3
83	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	1
84	4	2	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	2
85	4	3	3	3	2	2	3	1	3	3	4	4	4
86	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4
87	4	4	3	4	3	4	3	3	1	2	2	3	1
88	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
89	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2
90	4	2	2	3	1	1	1	2	3	3	3	3	2
91	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
92	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	1
93	3	3	1	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2
94	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	4	2



TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
95	2	4	3	3	2	3	1	3	3	3	4	3	3
96	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2
97	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	2
98	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2
99	4	4	2	3	3	1	3	1	4	1	4	2	1
100	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2
101	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
102	4	2	4	4	1	3	2	4	4	3	3	4	2
103	3	1	3	3	1	2	1	2	3	2	3	3	2
104	4	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2
105	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	2
106	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3
107	3	3	3	4	2	2	2	3	2	2	3	3	2
108	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
109	3	3	1	3	1	4	1	4	4	1	1	1	3
110	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3
111	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3
112	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2
113	4	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2
114	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	1	2
115	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2
116	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2
117	4	2	4	3	2	1	2	3	2	1	3	4	2
118	3	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3
119	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	2
120	4	3	3	4	2	2	4	2	3	1	4	3	2
121	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	4	3
122	3	1	4	1	1	2	1	2	1	1	4	2	2
123	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2
124	4	1	3	2	4	1	1	2	3	1	4	1	1
125	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2
126	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2
127	1	4	3	4	4	4	1	2	3	2	4	3	4
128	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
129	4	3	3	4	3	2	2	1	4	2	3	4	2
130	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3
131	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3
132	2	3	4	3	2	2	3	2	2	2	3	4	1
133	4	3	3	2	1	1	1	1	3	3	1	3	1
134	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3
135	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	2
136	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2
137	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2
138	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2
139	4	4	3	3	4	2	1	3	3	3	3	4	2
140	4	4	2	4	4	2	4	2	4	3	4	3	2
141	4	4	4	4	2	3	2	3	3	3	4	2	2

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
142	3	4	3	4	1	3	2	3	3	3	3	4	3
143	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3
144	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
145	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	2
146	3	2	2	3	1	3	2	2	3	3	2	2	2
147	3	2	4	3	4	2	2	4	4	4	3	4	3
148	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
149	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	3	2
150	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
151	2	3	2	3	2	4	1	4	3	2	4	4	2
152	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2
153	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2
154	4	2	2	2	4	1	2	4	2	3	4	1	1
155	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2
156	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	4	3	2
157	4	4	3	4	3	3	2	2	3	2	2	4	2
158	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3
159	3	3	4	3	3	1	2	2	3	3	3	3	2
160	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2
161	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2
162	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3
163	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3
164	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3
165	3	4	3	4	4	3	4	3	1	3	4	4	3
166	1	2	1	2	3	4	1	4	2	1	4	1	1
167	4	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	4	2
168	1	4	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	1
169	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	3	3	3
170	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3
171	4	2	4	4	4	1	4	2	3	4	4	4	4
172	4	2	4	2	4	3	3	3	3	3	4	4	2
173	3	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2	3	2
174	4	3	3	3	2	2	3	1	4	2	3	4	2
175	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2
176	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2
177	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3
178	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2
179	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3
180	4	2	2	2	1	2	2	2	4	2	3	3	1
181	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2
182	4	4	1	3	4	1	4	3	1	4	1	3	3
183	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
184	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2
185	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2
186	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2
187	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2
188	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4

<b>TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)</b>													
<b>N</b>	<b>Butir Item</b>												
	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>
<b>189</b>	4	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3
<b>190</b>	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2
<b>191</b>	3	2	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	2
<b>192</b>	3	3	3	2	1	2	3	3	4	2	3	3	2
<b>193</b>	3	3	2	2	2	2	2	2	4	1	1	3	2
<b>194</b>	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2
<b>195</b>	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
1	3	1	3	3	4	2	3	1	2	4	1	1	3
2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3
3	2	1	2	2	4	1	2	3	3	3	4	2	4
4	3	4	3	1	2	3	2	3	2	2	2	1	3
5	2	3	3	1	4	3	2	3	4	3	4	2	4
6	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3
7	2	3	3	2	1	2	2	1	3	3	3	2	4
8	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	1	2	3
9	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2
10	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3
11	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	2
12	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	3	3
13	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2
14	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3
15	3	3	3	1	3	3	4	4	1	1	2	3	3
16	1	1	3	3	3	2	2	4	1	3	1	1	3
17	3	2	3	1	3	3	1	3	2	3	3	2	4
18	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3
19	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2
20	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	2	3	3
21	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3
22	2	1	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	1
23	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3
24	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3
25	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
26	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3
27	1	1	4	1	4	1	2	4	3	4	1	1	4
28	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3
29	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3
30	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3
31	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	2	1	3
32	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
33	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3
34	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
35	1	1	3	3	2	1	2	4	1	2	1	1	3
36	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3
37	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	3
38	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3
39	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
40	2	2	2	4	3	1	2	3	1	1	1	3	2
41	3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	3
42	1	4	4	3	4	2	2	4	3	2	1	3	4
43	2	1	3	2	3	3	2	4	2	3	2	3	2
44	2	3	2	1	3	2	2	3	1	2	4	1	2
45	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	4	2
46	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
47	1	4	1	4	4	1	1	4	1	3	1	1	3



TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
48	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3
49	1	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4
50	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	2	2	3
51	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3
52	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	2	3	2
53	1	4	4	1	3	1	2	3	1	1	1	2	3
54	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2
55	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	3
56	3	2	4	2	4	3	3	4	1	2	2	4	3
57	4	2	3	1	4	3	2	3	3	4	1	3	3
58	2	1	4	4	3	2	2	3	2	1	1	3	1
59	4	1	4	1	4	4	3	3	4	3	3	4	2
60	3	2	3	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3
61	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	4	3
62	1	1	1	1	4	1	1	4	3	2	2	2	2
63	2	3	3	4	3	2	3	4	2	2	3	3	3
64	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2
65	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3
66	2	1	3	4	3	2	3	4	3	2	1	3	3
67	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3
68	3	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4
69	4	2	3	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3
70	1	4	4	1	3	1	2	3	1	1	1	2	3
71	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3
72	3	4	4	1	4	4	4	4	2	1	1	1	4
73	4	4	4	4	4	4	2	4	2	1	1	4	4
74	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
75	1	3	2	4	3	1	3	3	1	2	1	2	3
76	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3
77	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	1	2
78	4	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3
79	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3
80	2	4	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3
81	1	2	2	1	2	2	4	4	1	3	2	2	4
82	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3
83	3	2	3	4	4	2	3	4	4	1	1	1	1
84	2	3	3	2	4	3	1	4	3	2	2	3	3
85	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	4
86	3	3	4	3	4	3	4	1	3	2	4	4	3
87	2	4	3	3	3	3	1	2	3	3	1	1	2
88	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
89	2	2	3	3	4	4	3	3	2	2	2	4	3
90	1	4	1	1	3	3	2	3	2	1	1	3	2
91	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3
92	1	2	4	1	1	2	2	3	3	1	1	2	3
93	1	3	2	1	3	1	2	3	1	1	1	2	2
94	3	4	2	1	3	2	3	3	2	4	3	2	3



TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
95	4	2	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3
96	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3
97	4	2	3	3	3	3	3	2	4	2	3	4	3
98	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4
99	1	2	4	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3
100	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3
101	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3
102	1	1	3	3	3	4	3	3	3	2	1	4	3
103	1	2	3	3	3	1	2	3	3	2	1	1	2
104	2	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3
105	3	2	3	1	2	3	3	4	2	1	1	1	3
106	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2
107	2	2	3	1	3	1	1	3	2	2	2	4	2
108	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3
109	4	4	1	1	4	2	1	2	1	3	3	2	2
110	4	3	3	2	4	3	4	3	2	4	2	3	3
111	1	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3
112	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3
113	2	3	2	1	4	1	2	3	2	2	2	2	2
114	2	2	1	1	3	1	2	3	2	2	2	1	2
115	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3
116	2	2	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3
117	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2
118	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
119	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3
120	4	4	3	3	4	3	3	4	2	2	2	1	2
121	3	2	4	2	3	2	4	1	1	2	2	2	3
122	1	1	2	1	3	4	2	3	1	1	1	1	2
123	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3
124	2	1	4	4	4	1	1	3	2	2	2	2	4
125	2	2	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3
126	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3
127	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	1	3	3
128	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
129	3	1	3	3	3	3	2	3	1	4	2	4	3
130	4	1	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3
131	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
132	4	1	3	4	4	2	2	4	2	3	2	3	3
133	2	1	3	2	3	1	3	4	2	1	2	2	3
134	3	1	3	3	2	4	2	4	3	2	1	3	3
135	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	1	4
136	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3
137	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
138	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3
139	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3
140	1	1	4	1	4	2	1	4	3	3	4	4	3
141	3	2	3	2	3	3	4	4	2	3	2	3	3

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
142	2	4	3	4	3	3	4	3	2	1	1	3	3
143	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3	3	3	3
144	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
145	2	3	3	4	3	2	3	3	4	2	4	1	2
146	2	1	3	2	2	2	3	3	2	2	1	1	3
147	2	1	3	1	4	3	3	4	3	4	2	2	2
148	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
149	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3
150	2	3	3	3	4	2	2	2	4	1	1	3	2
151	1	4	2	2	3	2	3	4	4	3	1	1	3
152	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3
153	1	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	1	3
154	2	1	4	2	4	2	2	4	1	3	1	3	1
155	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3
156	3	2	3	1	3	1	2	3	2	2	2	1	3
157	4	3	4	4	2	3	3	3	1	1	2	1	3
158	2	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4
159	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
160	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
161	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3
162	1	1	3	3	3	1	2	3	2	1	2	2	2
163	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3
164	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
165	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
166	1	1	1	2	2	3	2	3	4	1	1	1	1
167	2	2	4	2	3	4	3	2	3	2	2	3	2
168	1	1	1	1	1	3	1	4	1	1	1	1	1
169	3	3	4	1	4	3	4	4	3	3	4	4	4
170	3	4	4	3	2	3	4	4	2	3	2	4	3
171	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	4	2	3
172	2	1	3	3	2	3	2	4	2	2	2	2	3
173	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2
174	1	1	3	3	4	2	1	3	2	3	3	2	2
175	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3
176	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3
177	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3
178	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2
179	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
180	3	1	3	1	4	2	1	4	2	2	1	2	2
181	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3
182	4	4	2	2	4	1	1	4	3	4	3	2	4
183	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
184	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2
185	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2
186	2	3	3	3	3	2	4	3	1	1	1	2	3
187	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2
188	3	2	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4

<b>TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)</b>													
<b>N</b>	<b>Butir Item</b>												
	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>32</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>39</b>
<b>189</b>	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2
<b>190</b>	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
<b>191</b>	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2
<b>192</b>	2	2	3	3	2	2	3	4	2	2	1	2	2
<b>193</b>	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1	3
<b>194</b>	2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3
<b>195</b>	2	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	3	4

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
1	4	3	4	3	4	3	1	2	1	2	3	4	2
2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3
3	1	2	4	1	2	2	1	2	3	3	4	3	4
4	2	2	2	2	1	2	1	2	3	3	3	3	1
5	4	2	3	3	4	2	2	3	1	3	4	4	2
6	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
7	2	3	3	3	4	1	2	3	3	3	2	3	2
8	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2
9	2	1	2	1	1	1	1	1	1	4	3	2	1
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2
11	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3
12	2	3	2	3	1	2	2	2	2	3	3	2	3
13	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3
14	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
15	4	2	3	2	1	2	1	2	3	2	3	3	3
16	2	1	2	3	2	4	2	1	1	2	2	2	2
17	2	3	2	3	4	2	2	3	1	3	2	4	3
18	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2
19	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2
20	3	2	2	1	1	2	1	2	3	2	3	2	2
21	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
22	4	1	2	1	1	3	1	3	2	4	2	2	3
23	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3
25	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2
26	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3
27	4	1	3	4	3	2	2	1	3	4	2	3	2
28	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2
29	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3
30	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2
31	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	2	2	2
32	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3
33	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4
34	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3
35	4	1	1	2	1	3	1	4	1	1	1	1	4
36	3	3	3	2	4	2	4	3	4	3	3	4	3
37	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3
38	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3
39	4	4	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	2
40	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2
41	3	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	2	2
42	1	2	1	1	1	2	1	3	1	4	1	1	1
43	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
44	4	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1
45	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4
46	2	2	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	2
47	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1



TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
48	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3
49	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	4	4	1
50	2	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2
51	4	1	2	1	1	1	1	1	3	1	4	3	4
52	2	2	2	2	3	2	2	1	4	4	2	2	3
53	3	2	3	1	1	2	1	3	3	1	1	1	1
54	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2
55	3	3	3	2	1	2	1	1	2	3	3	2	2
56	2	2	3	3	3	1	3	2	3	1	4	2	3
57	1	2	2	3	1	3	1	4	3	4	2	1	2
58	1	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1
59	1	1	2	4	2	3	1	1	4	4	3	2	3
60	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
61	3	2	1	3	1	3	1	1	3	2	2	2	2
62	2	4	1	3	2	2	1	2	1	1	1	4	1
63	3	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3	1	1
64	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
65	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3
66	2	1	3	3	4	2	1	1	3	4	3	2	4
67	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2
68	3	3	4	3	2	3	3	1	4	3	3	4	3
69	3	3	3	1	2	3	2	1	3	3	4	2	2
70	3	2	3	1	1	2	1	3	3	1	1	1	1
71	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2
72	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	2	1	2
73	3	1	2	3	1	1	3	3	2	2	3	2	3
74	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2
75	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1
76	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3
77	3	1	4	4	4	2	1	1	4	4	4	1	3
78	3	2	2	3	2	4	3	4	3	2	2	3	3
79	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2
80	3	2	3	1	3	3	2	1	3	3	3	3	1
81	2	3	3	2	3	2	4	1	2	4	2	1	1
82	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	1
83	1	1	4	1	3	4	1	1	4	3	2	3	1
84	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2
85	3	3	3	2	1	3	2	2	3	3	3	3	1
86	4	4	4	2	3	2	3	4	4	3	4	3	4
87	2	3	1	4	3	3	1	4	3	2	4	2	2
88	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3
89	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2
90	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1
91	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2
92	4	1	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2
93	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
94	3	2	3	1	2	2	4	3	4	3	3	3	2



TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
95	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2
96	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
97	3	3	3	3	1	2	2	1	3	4	2	2	2
98	4	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3
99	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3
100	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2
101	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2
102	3	3	1	4	3	1	1	4	4	2	3	3	4
103	3	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	2	2
104	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2
105	1	1	2	2	1	1	1	3	1	2	3	1	1
106	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2
107	3	3	2	2	3	3	1	3	3	2	2	2	3
108	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3
109	1	4	3	4	1	1	1	4	1	1	3	3	1
110	3	2	3	3	1	3	2	1	4	3	3	1	3
111	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3
112	3	4	2	2	1	3	1	1	2	2	2	1	1
113	1	1	3	1	1	2	1	3	1	1	1	1	4
114	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
115	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
116	2	3	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	2
117	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2
118	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2
119	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	2
120	2	3	4	1	1	4	2	1	1	2	2	1	4
121	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2
122	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
123	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
124	2	1	4	2	1	4	1	4	1	4	3	1	1
125	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3
126	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
127	3	4	3	4	1	3	3	2	3	4	4	3	1
128	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
129	3	1	2	3	1	4	2	3	3	2	4	2	4
130	3	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4
131	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
132	1	1	3	4	3	3	2	1	2	1	2	3	4
133	1	1	1	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2
134	3	1	4	1	4	3	1	4	3	2	4	4	2
135	1	1	4	3	4	2	2	4	4	3	2	3	4
136	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
137	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3
138	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
139	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3
140	2	4	4	2	1	1	2	1	3	4	3	3	4
141	3	2	3	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
142	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2
143	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3
144	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2
145	2	1	2	2	3	3	1	1	3	4	3	2	3
146	1	1	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2
147	2	3	2	2	4	4	3	3	3	1	3	2	3
148	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
149	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2	4	1	2
150	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	1
151	4	1	2	1	2	1	1	4	2	1	2	2	2
152	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2
153	2	2	3	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2
154	3	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	2	3
155	1	1	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	4
156	1	1	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	3
157	4	4	2	2	1	4	2	3	3	1	1	1	3
158	4	3	2	3	1	1	1	4	4	2	4	4	4
159	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3
160	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2
161	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2
162	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2
163	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3
164	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
165	4	4	3	4	3	3	4	1	4	4	4	4	3
166	4	1	2	1	2	2	1	2	2	1	3	4	3
167	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2
168	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4
169	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3
170	3	2	2	3	2	2	3	3	4	2	3	2	4
171	3	2	3	1	1	1	3	3	3	2	3	4	2
172	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3
173	2	1	2	1	1	2	1	1	3	3	2	2	3
174	2	3	4	3	2	2	3	1	3	4	1	4	1
175	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2
176	3	2	3	4	3	2	1	3	2	3	4	2	3
177	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
178	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3
179	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2
180	2	1	1	3	1	2	1	3	3	2	2	1	2
181	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3
182	2	1	2	2	1	3	3	3	2	2	1	3	2
183	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3
184	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3
185	3	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3
186	3	2	1	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2
187	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2
188	3	3	3	1	4	2	4	2	3	3	4	3	4

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)													
N	Butir Item												
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
189	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3
190	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3
191	2	1	3	1	1	2	1	1	2	2	3	2	2
192	2	1	1	3	1	3	1	4	4	2	2	1	1
193	2	1	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2
194	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	4	3
195	2	3	3	3	1	2	2	3	3	2	3	4	3

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)											
N	Butir Item										TOTAL
	53	54	55	56	57	58	59	60	61		
1	3	2	1	3	1	3	3	3	3	161	
2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	171	
3	2	3	2	2	4	2	1	3	1	162	
4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	153	
5	2	3	2	3	2	1	1	4	4	172	
6	3	3	3	2	3	3	3	2	2	154	
7	2	2	1	3	3	1	3	3	1	152	
8	3	3	3	2	2	2	2	3	3	146	
9	2	2	2	1	4	1	1	3	1	120	
10	2	3	3	2	3	3	3	3	3	153	
11	2	3	3	2	3	3	3	3	2	154	
12	2	3	2	1	3	2	2	3	2	147	
13	2	3	2	3	2	2	3	2	3	162	
14	3	3	3	2	3	3	3	2	2	157	
15	2	2	3	2	3	1	2	4	3	170	
16	3	3	3	1	2	2	2	4	4	149	
17	2	2	1	2	3	3	1	3	4	167	
18	2	2	3	2	3	2	2	2	2	149	
19	2	3	2	2	3	2	2	3	3	156	
20	3	2	3	1	2	3	3	2	3	149	
21	2	2	3	2	2	2	3	3	2	156	
22	3	3	3	2	2	3	2	3	2	143	
23	2	2	3	2	2	2	3	3	2	149	
24	3	3	2	2	3	2	3	3	3	170	
25	3	2	2	2	3	2	2	3	2	155	
26	3	2	3	3	3	3	3	3	3	167	
27	2	1	3	1	3	1	1	3	3	158	
28	3	2	3	2	2	2	2	3	2	147	
29	3	3	2	3	2	3	2	2	3	153	
30	3	3	3	2	3	3	2	2	2	168	
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	174	
32	3	3	2	3	2	3	2	2	2	155	
33	3	3	3	4	4	4	4	3	3	216	
34	2	3	2	2	3	3	2	3	3	165	
35	3	2	3	1	1	1	1	4	1	125	
36	3	3	3	3	4	3	3	2	3	192	
37	3	3	3	2	3	3	3	3	3	170	
38	2	3	2	2	2	2	3	3	3	164	
39	3	4	4	4	4	4	4	4	4	228	
40	3	1	2	1	1	2	1	3	1	112	
41	3	3	3	2	3	2	3	3	2	172	
42	1	3	4	1	4	4	2	3	1	153	
43	2	3	3	2	3	2	2	3	2	153	
44	2	2	3	4	2	1	1	2	1	123	
45	1	3	3	1	2	1	1	3	3	141	
46	2	3	2	3	3	2	2	3	2	159	
47	4	3	1	1	1	1	1	3	4	109	



TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)											
N	Butir Item										TOTAL
	53	54	55	56	57	58	59	60	61		
48	3	2	2	2	3	3	3	3	2	166	
49	3	4	3	4	4	3	3	3	3	180	
50	2	3	2	1	4	2	2	2	2	147	
51	1	2	1	3	3	1	2	1	1	154	
52	3	3	3	1	4	4	2	3	2	164	
53	2	2	3	1	2	2	2	1	1	135	
54	3	3	3	2	2	2	2	2	2	157	
55	2	3	3	2	2	2	2	2	3	143	
56	4	3	3	2	3	4	2	4	3	184	
57	3	3	3	1	4	1	1	3	2	157	
58	1	2	3	1	1	1	1	2	2	120	
59	2	4	3	2	3	3	3	1	4	182	
60	3	2	2	2	3	2	2	3	3	164	
61	4	2	3	2	3	3	2	3	3	167	
62	1	2	2	4	4	1	1	4	1	135	
63	2	3	2	1	2	1	2	3	1	137	
64	2	2	3	4	1	1	2	2	1	119	
65	3	3	3	2	2	3	2	3	2	167	
66	3	4	3	1	3	3	1	4	2	174	
67	2	2	3	2	2	2	2	3	3	149	
68	3	3	1	4	4	4	4	4	3	207	
69	3	3	2	2	3	2	3	3	3	170	
70	2	2	3	1	2	2	2	1	1	135	
71	3	3	3	2	3	3	2	3	3	156	
72	4	2	3	1	4	1	1	3	2	146	
73	3	3	2	2	2	1	3	2	2	167	
74	3	3	3	2	3	3	3	3	3	178	
75	3	3	2	2	1	1	1	3	2	129	
76	3	3	3	4	3	3	3	3	3	195	
77	4	4	1	1	4	1	1	3	1	190	
78	3	2	3	2	3	4	3	2	4	159	
79	2	2	2	2	3	3	2	3	2	151	
80	3	2	2	1	3	2	4	2	2	168	
81	1	1	3	1	1	1	4	2	1	130	
82	4	3	3	2	3	4	2	3	3	187	
83	1	1	4	1	1	3	2	1	4	167	
84	3	3	3	2	3	3	2	3	2	159	
85	4	3	3	1	3	3	2	3	2	173	
86	4	1	2	3	3	2	3	3	1	191	
87	3	2	2	3	2	2	4	2	1	163	
88	3	3	2	2	3	3	3	2	3	168	
89	2	2	2	2	3	2	2	3	3	157	
90	2	1	4	1	1	1	1	3	4	125	
91	3	2	2	2	2	3	3	2	3	149	
92	1	4	2	4	3	3	4	3	3	154	
93	2	2	2	1	2	1	1	3	2	114	
94	3	2	1	2	3	2	3	3	1	164	



TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)										
N	Butir Item									TOTAL
	53	54	55	56	57	58	59	60	61	
95	3	3	4	2	3	2	2	3	2	166
96	3	2	2	2	3	2	2	3	2	149
97	3	2	4	1	4	3	2	3	3	178
98	2	3	3	2	3	2	2	3	3	158
99	2	2	3	2	3	2	2	3	2	152
100	2	3	2	2	3	3	2	3	2	153
101	2	2	2	3	3	2	2	3	3	166
102	3	2	1	1	3	3	1	3	2	166
103	3	2	2	1	3	3	2	2	2	139
104	3	2	3	2	3	2	2	3	3	147
105	3	3	3	1	1	1	1	3	1	133
106	2	3	2	2	2	3	2	2	2	149
107	3	3	3	2	2	3	3	3	3	151
108	3	2	2	3	2	1	2	2	2	135
109	3	2	2	1	2	2	3	2	4	139
110	4	4	4	2	3	3	2	2	4	185
111	4	4	3	4	4	3	3	3	2	204
112	1	2	2	1	2	1	1	3	1	126
113	4	2	2	2	2	1	1	2	1	109
114	2	2	2	2	3	2	2	2	2	122
115	3	2	2	2	2	3	2	3	3	157
116	2	3	3	2	3	2	2	3	1	142
117	3	2	3	1	3	3	3	3	3	150
118	3	2	3	2	3	2	3	3	3	173
119	2	2	3	3	3	3	3	3	3	172
120	4	4	1	3	2	2	3	3	4	170
121	3	2	2	2	2	2	3	2	2	150
122	2	2	1	1	1	1	1	1	1	96
123	2	2	2	2	3	2	2	2	2	143
124	1	1	1	1	3	2	2	4	1	133
125	2	3	2	2	3	3	2	3	2	154
126	2	3	2	2	3	2	2	3	2	142
127	3	3	3	3	3	4	4	3	3	188
128	2	3	3	2	3	2	3	3	3	161
129	3	3	2	1	3	2	4	3	3	172
130	3	4	2	2	4	4	4	4	4	211
131	2	2	3	3	3	3	2	2	3	159
132	2	1	1	1	4	2	1	1	1	148
133	3	2	4	1	3	2	1	3	2	136
134	3	2	1	1	3	2	2	3	1	180
135	4	3	2	1	4	3	3	3	2	188
136	2	2	3	2	2	1	2	3	2	139
137	2	2	2	2	3	2	3	3	3	161
138	2	3	2	2	3	2	2	2	2	148
139	4	3	3	3	4	1	2	1	3	184
140	4	3	4	3	2	2	1	3	2	167
141	3	4	3	2	3	2	1	3	2	166

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)										
N	Butir Item									TOTAL
	53	54	55	56	57	58	59	60	61	
142	3	3	2	2	3	3	2	3	2	160
143	3	3	3	3	4	3	2	3	2	195
144	3	3	3	2	3	3	3	3	2	157
145	2	4	2	4	2	3	4	2	1	165
146	2	2	3	1	2	1	3	2	4	133
147	2	2	2	2	4	3	4	3	4	168
148	3	3	3	2	3	3	2	3	3	172
149	3	2	1	2	3	4	2	3	3	154
150	2	2	3	2	2	2	3	3	2	151
151	3	3	3	1	3	2	1	3	2	144
152	3	3	3	2	2	2	2	3	2	146
153	2	2	3	2	2	2	2	3	1	131
154	2	4	3	3	3	2	2	2	2	147
155	3	3	3	2	2	2	2	3	2	146
156	2	1	2	2	3	2	2	3	1	139
157	3	1	4	3	4	4	4	3	4	169
158	2	4	3	2	2	3	2	3	1	189
159	2	3	3	2	3	2	2	3	3	152
160	3	3	3	2	3	3	2	3	2	164
161	3	3	2	2	3	3	2	3	2	175
162	1	2	2	1	2	1	1	4	1	119
163	3	2	2	2	4	3	2	3	3	173
164	3	2	3	2	3	3	3	3	3	185
165	3	4	3	2	4	4	3	2	4	217
166	2	3	4	3	2	3	4	3	1	128
167	3	3	2	1	3	1	1	2	1	139
168	1	1	3	1	1	1	1	1	1	85
169	3	3	3	4	4	3	3	4	4	212
170	3	2	2	2	1	4	2	3	3	173
171	1	1	3	3	3	3	3	3	3	166
172	2	3	1	2	3	3	2	4	1	163
173	2	1	3	1	2	3	3	3	4	130
174	3	3	3	4	3	1	2	1	4	159
175	2	2	3	3	2	3	2	3	3	161
176	2	3	2	2	3	4	3	4	3	171
177	3	4	4	3	3	3	3	2	2	186
178	2	2	3	2	2	2	2	3	3	138
179	2	2	3	2	2	3	3	3	3	170
180	2	2	2	1	2	2	2	3	2	130
181	3	2	2	2	2	2	3	3	2	160
182	2	3	2	2	4	4	2	3	3	154
183	3	3	2	2	3	3	3	3	3	195
184	2	2	3	2	3	2	2	3	2	137
185	3	2	2	1	3	2	3	3	2	185
186	4	2	3	2	2	2	2	2	2	140
187	3	3	3	2	3	3	2	2	2	170
188	3	3	4	4	3	4	2	1	4	201

TABEL SKOR KEGEMARAN MEMBACA MANGA (X)										
N	Butir Item									TOTAL
	53	54	55	56	57	58	59	60	61	
189	3	2	2	2	3	3	2	3	2	155
190	3	3	3	2	2	2	2	3	2	168
191	2	3	2	1	2	2	2	2	2	134
192	1	4	2	1	3	1	1	2	2	145
193	2	2	2	2	3	2	2	3	4	140
194	1	2	1	2	2	3	2	3	3	158
195	3	3	2	2	3	2	3	3	3	181



**LAMPIRAN 9**  
**DATA NILAI KREATIVITAS**

Tabel Skor CQ (Y)												
N	Aspek										Total S.S.	CQ
	R.S					S.S						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	4	4	0	0	2	7	7	7	8	5	34	84
2	13	13	15	27	3	12	16	15	20	6	69	119
3	8	8	7	0	0	9	11	11	8	4	43	93
4	11	9	14	0	9	11	12	14	8	11	56	106
5	5	5	3	0	2	7	8	8	8	5	36	86
6	15	12	16	0	5	13	15	15	8	8	59	109
7	22	17	23	0	2	17	20	19	8	5	69	119
8	9	8	6	0	4	10	11	10	8	7	46	96
9	14	10	17	0	8	12	13	16	8	10	59	109
10	12	12	12	0	1	11	15	13	8	5	52	102
11	8	7	2	0	0	9	10	8	8	4	39	89
12	13	12	17	0	2	12	15	16	8	5	56	106
13	21	17	27	0	4	17	20	20	8	7	72	122
14	9	9	9	0	0	10	12	12	8	4	46	96
15	15	11	12	0	8	13	14	13	8	10	58	108
16	5	4	1	0	0	7	7	7	8	4	33	83
17	10	8	7	0	1	10	11	11	8	5	45	95
18	13	11	14	0	5	12	14	14	8	8	56	106
19	18	18	24	64	2	15	20	19	20	5	79	129
20	13	11	7	0	2	12	14	11	8	5	50	100
21	9	9	6	0	0	10	12	10	8	4	44	94
22	15	14	20	0	3	13	17	17	8	6	61	111
23	11	7	8	0	1	11	10	11	8	5	45	95
24	17	13	14	0	6	14	16	14	8	9	61	111
25	7	7	8	0	2	8	10	11	8	5	42	92
26	20	17	32	2	6	16	20	20	10	9	75	125
27	10	9	13	2	2	10	12	14	10	5	51	101
28	10	9	7	10	10	10	12	11	15	12	60	110
29	3	3	0	0	1	6	6	7	8	5	32	82
30	11	10	11	0	12	11	13	13	8	14	59	109
31	15	12	29	0	2	13	15	20	8	5	61	111
32	11	10	12	0	3	11	13	13	8	6	51	101
33	13	13	24	2	1	12	16	19	10	5	62	112
34	20	20	36	0	5	16	20	20	8	8	72	122
35	21	18	34	0	4	17	20	20	8	7	72	122
36	8	8	5	6	3	9	11	10	12	6	48	98
37	8	5	7	9	12	9	8	11	14	14	56	106
38	8	6	5	2	0	9	9	10	10	4	42	92
39	9	7	12	0	3	10	10	13	8	6	47	97
40	8	8	8	0	2	9	11	11	8	5	44	94
41	8	8	3	2	3	9	11	8	10	6	44	94
42	13	12	12	2	4	12	15	13	10	7	57	107
43	14	13	23	0	3	12	16	19	8	6	61	111
44	7	5	2	0	1	8	8	8	8	5	37	87
45	5	5	3	2	5	7	8	8	10	8	41	91



Tabel Skor CQ (Y)												
N	Aspek										Total S.S.	CQ
	R.S					S.S						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
46	20	16	32	0	1	16	19	20	8	5	68	118
47	11	11	16	4	4	11	14	15	11	7	58	108
48	13	12	17	2	4	12	15	16	10	7	60	110
49	13	12	12	2	6	12	15	13	10	9	59	109
50	4	4	0	0	4	7	7	7	8	7	36	86
51	15	8	12	0	0	13	11	13	8	4	49	99
52	18	16	22	2	5	15	19	18	10	8	70	120
53	16	10	20	0	0	14	13	17	8	4	56	106
54	12	9	10	0	5	11	12	12	8	8	51	101
55	8	7	6	2	1	9	10	10	10	5	44	94
56	9	7	6	0	5	10	10	10	8	8	46	96
57	17	13	27	0	6	14	16	20	8	9	67	117
58	12	8	17	2	5	11	11	16	10	8	56	106
59	24	24	44	13	12	18	20	20	17	14	89	139
60	17	14	27	2	10	14	17	20	10	12	73	123
61	21	16	35	0	4	17	19	20	8	7	71	121
62	12	10	15	0	1	11	13	15	8	5	52	102
63	24	20	39	6	5	18	20	20	12	8	78	128
64	18	14	27	0	5	15	17	20	8	8	68	118
65	15	13	16	0	4	13	16	15	8	7	59	109
66	23	18	33	0	3	18	20	20	8	6	72	122
67	17	15	29	0	7	14	18	20	8	10	70	120
68	13	10	13	0	2	12	13	14	8	5	52	102
69	13	8	18	0	4	12	11	16	8	7	54	104
70	17	16	25	4	3	14	19	20	11	6	70	120
71	16	16	23	2	5	14	19	19	10	8	70	120
72	13	10	17	0	9	12	13	16	8	11	60	110
73	24	16	21	2	8	18	19	18	10	10	75	125
74	15	13	18	0	3	13	16	16	8	6	59	109
75	18	16	30	0	6	15	19	20	8	9	71	121
76	16	12	22	47	3	14	15	18	20	6	73	123
77	13	9	16	64	5	12	12	15	20	8	67	117
78	11	9	18	66	7	11	12	16	20	10	69	119
79	12	12	13	2	5	11	15	14	10	8	58	108
80	9	9	6	2	5	10	12	10	10	8	50	100
81	3	3	3	5	6	6	6	8	12	9	41	91
82	8	8	7	2	3	9	11	11	10	6	47	97
83	8	8	7	10	6	9	11	11	15	9	55	105
84	8	6	6	0	2	9	9	10	8	5	41	91
85	19	15	21	4	5	15	18	18	11	8	70	120
86	16	13	19	0	4	14	16	17	8	7	62	112
87	14	12	17	14	8	12	15	16	18	10	71	121
88	25	19	19	0	11	19	20	17	8	13	77	127
89	8	6	4	2	9	9	9	9	10	11	48	98
90	10	9	16	0	0	10	12	15	8	4	49	99

Tabel Skor CQ (Y)												
N	Aspek										Total S.S.	CQ
	R.S					S.S						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
91	10	10	7	0	2	10	13	11	8	5	47	97
92	15	15	22	2	4	13	18	18	10	7	66	116
93	19	16	21	0	5	15	19	18	8	8	68	118
94	18	17	20	0	7	15	20	17	8	10	70	120
95	16	11	16	0	2	14	14	15	8	5	56	106
96	13	12	22	2	4	12	15	18	10	7	62	112
97	19	17	22	0	5	15	20	18	8	8	69	119
98	26	19	38	0	6	19	20	20	8	9	76	126
99	10	9	12	0	10	10	12	13	8	12	55	105
100	9	5	3	0	3	10	8	8	8	6	40	90
101	6	5	7	0	2	8	8	11	8	5	40	90
102	10	10	12	0	2	10	13	13	8	5	49	99
103	9	8	11	0	2	10	11	13	8	5	47	97
104	14	12	13	0	2	12	15	14	8	5	54	104
105	12	11	12	0	2	11	14	13	8	5	51	101
106	8	7	6	0	0	9	10	10	8	4	41	91
107	9	7	5	0	5	10	10	10	8	8	46	96
108	17	16	22	0	2	14	19	18	8	5	64	114
109	6	6	3	0	2	8	9	8	8	5	38	88
110	23	20	29	0	10	18	20	20	8	12	78	128
111	8	7	7	0	4	9	10	11	8	7	45	95
112	12	12	7	0	4	11	15	11	8	7	52	102
113	11	11	9	0	3	11	14	12	8	6	51	101
114	8	8	11	4	0	9	11	13	11	4	48	98
115	9	9	16	0	12	10	12	15	8	14	59	109
116	9	9	14	0	7	10	12	14	8	10	54	104
117	8	8	8	0	0	9	11	11	8	4	43	93
118	10	10	16	0	4	10	13	15	8	7	53	103
119	16	13	19	0	9	14	16	17	8	11	66	116
120	16	14	17	0	3	14	17	16	8	6	61	111
121	6	5	3	0	3	8	8	8	8	6	38	88
122	10	7	5	0	1	10	10	10	8	5	43	93
123	8	8	17	0	1	9	11	16	8	5	49	99
124	9	8	10	0	3	10	11	12	8	6	47	97
125	6	6	7	0	1	8	9	11	8	5	41	91
126	11	11	18	0	2	11	14	16	8	5	54	104
127	7	7	9	0	5	8	10	12	8	8	46	96
128	9	9	11	0	5	10	12	13	8	8	51	101
129	10	6	13	0	0	10	9	14	8	4	45	95
130	9	9	15	0	3	10	12	15	8	6	51	101
131	11	7	21	0	2	11	10	18	8	5	52	102
132	13	9	12	0	2	12	12	13	8	5	50	100
133	8	8	5	0	4	9	11	10	8	7	45	95
134	9	9	6	0	1	10	12	10	8	5	45	95
135	6	5	7	0	9	8	8	11	8	11	46	96

Tabel Skor CQ (Y)												
N	Aspek										Total S.S.	CQ
	R.S					S.S						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
136	7	6	6	2	2	8	9	10	10	5	42	92
137	12	12	16	0	8	11	15	15	8	10	59	109
138	12	12	15	0	6	11	15	15	8	9	58	108
139	9	9	4	16	2	10	12	9	19	5	55	105
140	13	11	10	0	9	12	14	12	8	11	57	107
141	9	8	14	2	0	10	11	14	10	4	49	99
142	14	14	20	0	7	12	17	17	8	10	64	114
143	5	5	4	0	6	7	8	9	8	9	41	91
144	11	9	17	0	6	11	12	16	8	9	56	106
145	6	6	5	0	2	8	9	10	8	5	40	90
146	13	13	23	0	14	12	16	19	8	15	70	120
147	3	3	4	0	0	6	6	9	8	4	33	83
148	2	2	0	0	1	5	5	7	8	5	30	80
149	11	10	3	8	9	11	13	8	14	11	57	107
150	6	6	8	0	4	8	9	11	8	7	43	93
151	9	9	9	0	2	10	12	12	8	5	47	97
152	10	9	13	0	8	10	12	14	8	10	54	104
153	9	9	14	0	0	10	12	14	8	4	48	98
154	8	8	17	0	0	9	11	16	8	4	48	98
155	12	12	21	0	11	11	15	18	8	13	65	115
156	9	8	9	0	0	10	11	12	8	4	45	95
157	3	3	0	0	0	6	6	7	8	4	31	81
158	12	7	6	0	11	11	10	10	8	13	52	102
159	8	8	7	0	1	9	11	11	8	5	44	94
160	10	8	4	0	6	10	11	9	8	9	47	97
161	7	7	3	0	3	8	10	8	8	6	40	90
162	11	8	14	0	2	11	11	14	8	5	49	99
163	11	8	12	0	2	11	11	13	8	5	48	98
164	8	7	15	2	3	9	10	15	10	6	50	100
165	7	6	2	0	6	8	9	8	8	9	42	92
166	7	6	0	0	0	8	9	7	8	4	36	86
167	8	8	12	2	4	9	11	13	10	7	50	100
168	2	2	0	0	1	5	5	7	8	5	30	80
169	8	5	4	0	8	9	8	9	8	10	44	94
170	8	7	3	0	2	9	10	8	8	5	40	90
171	6	6	3	0	1	8	9	8	8	5	38	88
172	7	7	9	0	2	8	10	12	8	5	43	93
173	7	6	7	0	1	8	9	11	8	5	41	91
174	12	9	18	11	1	11	12	16	16	5	60	110
175	9	9	9	0	4	10	12	12	8	7	49	99
176	12	9	9	0	8	11	12	12	8	10	53	103
177	8	8	14	0	19	9	11	14	8	20	62	112
178	15	14	23	6	3	13	17	19	12	6	67	117
179	14	14	13	4	14	12	17	14	11	15	69	119
180	10	9	9	0	6	10	12	12	8	9	51	101

Tabel Skor CQ (Y)												
N	Aspek										Total S.S.	CQ
	R.S					S.S						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
181	0	0	0	0	0	4	3	7	8	4	26	76
182	6	5	3	2	1	8	8	8	10	5	39	89
183	9	8	10	2	4	10	11	12	10	7	50	100
184	13	12	17	0	2	12	15	16	8	5	56	106
185	12	9	17	0	17	11	12	16	8	18	65	115
186	22	21	40	4	7	17	20	20	11	10	78	128
187	20	20	42	11	18	16	20	20	16	19	91	141
188	11	11	20	5	7	11	14	17	12	10	64	114
189	22	20	25	2	9	17	20	20	10	11	78	128
190	1	1	0	0	0	5	4	7	8	4	28	78
191	10	10	7	0	6	10	13	11	8	9	51	101
192	24	21	22	2	9	18	20	18	10	11	77	127
193	14	9	14	4	11	12	12	14	11	13	62	112
194	9	9	10	0	2	10	12	12	8	5	47	97
195	19	18	30	2	1	15	20	20	10	5	70	120



**LAMPIRAN 10**  
**UJI NORMALITAS DAN**  
**UJI LINIERITAS**



## UJI NORMALITAS

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kegemaran membaca komil (X)	Tingkat Kreativitas (Y)
N		195	195
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	157.6205	103.9282
	Std. Deviation	22.2263	12.7524
Most Extreme Differences	Absolute	.075	.078
	Positive	.075	.078
	Negative	-.054	-.056
Kolmogorov-Smirnov Z		1.051	1.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.219	.186

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## UJI LINIERITAS

### Curve Fit

MODEL: MOD\_1.

Independent: X

Dependent	Mth	Rsq	d.f.	F	Sigf	b0	b1	b2
Y	LIN	.005	193	.94	.334	97.6363	.0399	
Y	QUA	.016	192	1.60	.204	57.0202	.5617	-.0016

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Tingkat Kreativitas (Y) * Kegemaran membaca komil (X)	Between Groups	(Combined) Linearity	13910.860	79	176.087	1.148	.248
		Deviation from Linearity	152.715	1	152.715	.996	.320
			13758.145	78	176.386	1.150	.246
	Within Groups		17638.135	115	153.375		
	Total		31548.995	194			



**LAMPIRAN 11**  
**PERMOHONAN IJIN PENELITIAN**



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
**UNIVERSITAS AIRLANGGA**  
**FAKULTAS PSIKOLOGI**

JL. DHARMAWANGSA DALAM SELATAN 4 - 6 TELP. & FAX. (031) 5032770 - 5025910  
S U R A B A Y A

No. : 199 / J03.1.16/PP/2005  
Lamp. : --  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah SMP Negeri V  
Surabaya.

Dengan hormat,  
Dalam rangka tugas penyusunan skripsi, bersama ini kami mohon agar mahasiswa  
Fakultas Psikologi Universitas Airlangga:

Nama : Ninno S. Prematura  
NIM : 119810258

mohon diberikan ijin untuk mengadakan penelitian di SMP Negeri V, Surabaya.

Judul Skripsi : Hubungan Antara Tingkat Kreativitas Dengan Tingkat  
Kegemaran Membaca Komik Pada Siswa Kelas 7 SMP  
Negeri V Surabaya.

Pembimbing Skripsi : Nono H. Yoenanto, S.Psi., M.Pd  
Lama Penelitian : 1 (satu) bulan

Demikian, atas perhatian dan bantuan Saudara kami ucapkan terimakasih.

Surabaya, 23 Pebruari 2005

a.n. Dekan,  
Pembantu Dekan I

Drs. Seger Handoyo, M.Si  
NIP. 131967668



**LAMPIRAN 12**  
**SURAT KETERANGAN**  
**TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**



PEMERINTAH KOTA SURABAYA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5**  
Jl. Rajawali No. 57 ☎ 3550149 Kodepos 60175  
SURABAYA

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.3/049/402.4.9.7.105/2005

Yang berranda tangan di bawah ini

Nama : Drs. R. HARI PURNOMO,MM  
NIP : 130 932 372  
Jabatan : Kepala SMP Negeri 5 Surabaya

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NINNO S. PREMATURA  
NIM. : 119810258  
Fakultas : Psikologi Unair

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian mulai tanggal 21 s.d. 26 Pebruari 2005.  
Dengan judul HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KREATIVITAS DENGAN TINGKAT  
KEGEMARAN MEMBACA KOMIK PADA SISWA KELAS 7 SMP NEGERI 5  
SURABAYA.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai syarat kelengkapan  
menyempatkan skripsi.

Surabaya, 16 Maret 2005

Kepala SMP Negeri 5 Surabaya,

Drs. R. HARI PURNOMO, MM  
NIP : 130 932 372





**LAMPIRAN 13**  
**CONTOH MANGA/KOMIK JEPANG**

