

ABSTRAK

Perbedaan Kreativitas Mahasiswa yang Bermain PC game online Ragnarok dengan Mahasiswa yang tidak Bermain PC game

Desy Widya Kristina
Fakultas Psikologi
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2005

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas mahasiswa yang bermain PC *game online* Ragnarok dengan mahasiswa yang tidak bermain PC *game*. Kreativitas memungkinkan mahasiswa untuk dapat memberikan respon yang adekuat terhadap situasi-situasi baru yang ada di masyarakat. Mahasiswa dapat mengembangkan semua bakat dan kemampuan yang dimiliki.

Subyek dalam penelitian ini berjumlah 62 orang, 31 orang yang bermain PC *game online* Ragnarok, 31 orang yang tidak bermain PC *game*.

Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes kreativitas figural tipe B milik Torrance yang disebut Torrance Test of Creative Thinking (TTCT). Aspek-aspek dalam kreativitas ada 4 yaitu: (1) *fluency*, (2) *flexibility*, (3) *originality*, (4) *elaboration*.

Hasil uji homogenitas didapat nilai probabilitasnya sebesar 0,846 ($p > 0,05$). Uji normalitas skor kreativitas mahasiswa yang bermain PC *game online* Ragnarok diperoleh p sebesar 0,179 ($p > 0,05$). Hasil uji normalitas skor kreativitas mahasiswa yang tidak bermain PC *game* diperoleh p sebesar 0,381 ($p > 0,05$). Uji homogenitas menunjukkan bahwa subyek penelitian homogen dan uji normalitas menunjukkan bahwa sebaran data normal. Analisis data dilakukan dengan Anova satu jalur dilanjutkan dengan *post hoc test*. Tehnik *post hoc* yang digunakan adalah *scheffe test*. Hasil uji Anova satu jalur dari skor total kreativitas didapat nilai probabilitasnya sebesar 0,044 ($p < 0,05$). Hasil analisis *scheffe test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,131 ($p > 0,1$). Artinya “tidak ada perbedaan kreativitas mahasiswa yang bermain PC *game online* Ragnarok dengan mahasiswa yang tidak bermain PC *game*”. Hasil uji Anova satu jalur dari masing-masing aspek kreativitas menunjukkan nilai signifikansi untuk aspek *fluency* (0,341), *flexibility* (0,123), *originality* (0,138) diatas 0,05. Pada aspek *elaboration* dihasilkan nilai signifikansi sebesar 0,023 ($p < 0,05$). Hasil analisis *scheffe test* dari masing-masing aspek kreativitas menunjukkan nilai signifikansi untuk aspek

fluency (0,723), *flexibility* (0,726), dan *originality* (0,197) diatas 0,1. Pada aspek *elaboration* ditunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,049 ($p < 0,1$).

Hasil analisis dari masing-masing aspek kreativitas dapat diambil kesimpulan “tidak ada perbedaan aspek *fluency*, *flexibility*, dan *originality*, tetapi ada perbedaan aspek *elaboration* pada mahasiswa yang bermain PC *game online* Ragnarok dengan mahasiswa yang tidak bermain PC *game*”.

Dalam penelitian ini juga menyertakan subyek yang tidak bermain PC *game online* Ragnarok tetapi bermain PC *game* lain sebanyak 31 subyek. Hal ini dilakukan oleh peneliti hanya sebagai informasi tambahan. Hasil analisis *scheffe test* menunjukkan nilai signifikasinya sebesar 0,071 ($p < 0,1$). Artinya “ada perbedaan kreativitas mahasiswa yang tidak bermain PC *game online* Ragnarok tetapi bermain PC *game* lain dengan mahasiswa yang tidak bermain PC *game*”. Hasil analisis *scheffe test* dari masing-masing aspek kreativitas menunjukkan nilai signifikansi untuk aspek *fluency* (0,342), *flexibility* (0,127), dan *originality* (0,261) diatas 0,1. Pada aspek *elaboration* ditunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,069 ($p < 0,1$).

Hasil analisis dari masing-masing aspek kreativitas dapat diambil kesimpulan “tidak ada perbedaan aspek *fluency*, *flexibility*, dan *originality*, tetapi ada perbedaan aspek *elaboration* pada mahasiswa yang tidak bermain PC *game online* Ragnarok tetapi bermain PC *game* lain dengan mahasiswa yang tidak bermain PC *game*”.

ABSTRACT

The Creativity Differences Between Students Who Play PC game online Ragnarok And Who Don't Play PC game

Desy Widya Kristina
Faculty of Psychology
Sanata Dharma University
Yogyakarta
2005

This research is aimed to know creativity differences between students who play PC game online Ragnarok and who do not play PC game. The creativity is possible for students to give responses about new situation in our society. The students can develop all of their aptitude and capability.

The subjects in this research were 62 students, 31 students who play PC game online Ragnarok, 31 students who do not play PC game.

The data is taken using creativity figural test form B by Torrance, titled Torrance Test of Creativity Thinking (TTCT). There are 4 aspects of creativity: (1) fluency, (2) flexibility, (3) originality, (4) elaboration.

The results test of homogeneity indicated that signification value is 0,846 ($p > 0,05$). The probability value of Normality test creativity score students who play PC game online Ragnarok is 0,179 ($p > 0,05$). The probability value of Normality test creativity score students who don't play PC game is 0,381 ($p > 0,05$). Test of Homogeneity indicated that the subjects of this research are homogeneous and test of Normality indicated that the data of dissemination is normal. The data analysis used was Anova and then continued by post hoc test with scheffe test technique. One-Way Anova results of creativity total score indicated that probability value is 0,044 ($p < 0,05$). The results of scheffe test analysis indicated that signification value is 0,131 ($p > 0,1$). It means there are no differences of students between who play PC game online Ragnarok and who don't play PC game. The results of One-Way Anova analysis from each aspect indicated that signification value for aspect *fluency* (0,341), *flexibility* (0,123), *originality* (0,138) it means $p > 0,05$. The results of aspect *elaboration* indicated that signification value is 0,023 ($p < 0,05$). The results of scheffe test analysis from each aspect indicated that signification value for aspect *fluency* (0,723), *flexibility* (0,726), and *originality* (0,197) it means $p > 0,1$. The result of aspect *elaboration* indicated that signification value is 0,049 ($p < 0,1$).

The results of scheffe test analysis from each aspect of creativity indicated “there are no differences aspect *fluency*, *flexibility* and *originality*, but there is difference aspect *elaboration* between students who play PC game online Ragnarok and who do not play PC game”.

The students who do not play PC game online Ragnarok but play another PC game was attached to this research. It is for the purpose of giving an add information. The results of scheffe test analysis indicated that signification value is 0,071 ($p < 0,1$). It means there is difference of students between who do not play PC game online Ragnarok but play another PC game and who do not play PC game. The results of scheffe test analysis from each aspect indicated that signification value for aspect *fluency* (0,342), *flexibility* (0,127), and *originality* (0,261) it means $p > 0,1$. The result of aspect *elaboration* indicated that signification value is 0,069 ($p < 0,1$).

The results of scheffe test analysis from each aspect of creativity indicated “there are no differences aspect *fluency*, *flexibility* and *originality*, but there is difference aspect *elaboration* between students who do not play PC game online Ragnarok but play another PC game and who do not play PC game”.