

Abstrak

Kemampuan problem solving menjadi satu hal yang sangat penting mengingat manusia selalu dihadapkan dengan masalah setiap harinya, terutama di lingkungan yang semakin kompetitif ini, berbagai situasi menuntut manusia untuk bekerjasama dalam memecahkan masalah dengan lebih efektif. Familiarity terhadap anggota kelompok masih menjadi sebuah pertanyaan yang dapat membantu atau menghambat performa kelompok dalam pemecahan masalah.

Terdapat 66 mahasiswa Universitas Kristen Maranatha yang berpartisipasi dalam penelitian ini yang dipilih berdasarkan teknik accidental sampling. Setiap partisipan melengkapi kuesioner subjective familiarity assessment yang merupakan adaptasi dan modifikasi dari Tanuwijaya (2017) terhadap subjective familiarity assessment Park & Lessig (1981), lalu dibentuk menjadi kelompok berisi 3 orang untuk mengerjakan puzzle Rush Hour di 3 level berbeda (beginner, intermediate, dan advanced). Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan comparison group, yaitu kelompok dengan familiarity terhadap anggota kelompok tinggi dan rendah. Jumlah langkah yang dilakukan oleh kelompok untuk menyelesaikan puzzle menjadi dasar evaluasi performa problem solving, diuji beda performa antara 2 kelompok menggunakan uji T-test independent sample dalam program SPSS 20.0.

Berdasarkan pengolahan data secara statistik, hanya pada level beginner performa problem solving kelompok dengan dua macam kondisi familiarity berbeda secara signifikan ($p = 0,031 < 0,05$). Kesimpulan yang diperoleh adalah untuk problem solving sederhana kelompok dengan familiarity terhadap anggota kelompok tinggi menunjukkan performa yang lebih tinggi. Peneliti mengajukan saran agar pihak fasilitator pembelajaran atau user dapat mempertimbangkan pembuatan kelompok dengan komposisi anggota yang memiliki familiarity antara anggotanya. Selain itu, untuk lebih lanjut perlu dilakukan penelitian mengenai familiarity dan problem solving menggunakan alat ukur yang lebih bervariasi dan mengamati pula performa individu dalam kelompok.

Kata kunci : Problem solving, familiarity, comparison group, eksperimen.

Abstract

Problem solving skill became one of such importance considering the constant problem faced by human, particularly in this environment that keep getting fiercer in competition, various situation demanded people to work together in solving problem more effectively. Familiarity toward members still remains as question as to whether it facilitate or inhibit group performance in solving problems.

The research involved 66 student of Maranatha Christian University chosen by using accidental sampling. Every participant fill out the subjective familiarity assessment which was the adapted and modified version of Park & Lessig (1981) subjective familiarity assessment by Tanuwijaya (2017), then made into groups of 3 to solve the puzzle Rush Hour in 3 different levels (beginner, intermediate, and advanced). The method used in this research is experiment using comparison group, which is high member familiarity and low member familiarity group. Sum of the steps done by group became the basic for evaluating group performance, analyzed using independent sample T-Test in SPSS 20.0 program.

Based on the analysis result, only on the beginner level was there significant difference of problem solving performance ($p = 0,031 < 0,05$). It arrived to the conclusion that for simple problem solving, group with high member familiarity perform better. It is recommended for learning facilitator or user to consider making groups composition with a degree of familiarity in the group members. For further research regarding familiarity and problem solving, can consider to use more varied instrument and observe the individual performance in the group.

Keywords : Problem solving, familiarity, comparison group, experiment. .

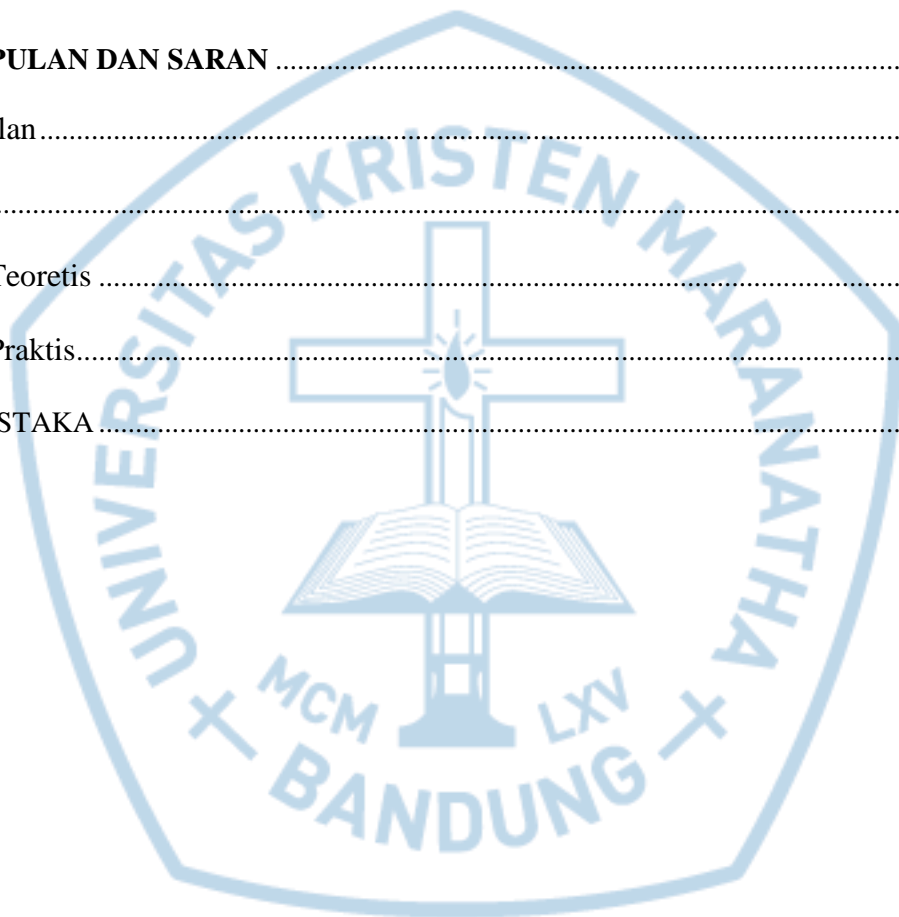
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
BAB I—PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1 Maksud Penelitian.....	8
1.3.2 Tujuan Penelitian	8
1.4 Kegunaan Penelitian	9

1.4.1	Kegunaan Teoritis.....	9
1.4.2	Kegunaan Praktis.....	9
1.5	Kerangka Pemikiran.....	9
1.6	Asumsi Penelitian	16
1.7	Hipotesis Penelitian	16
BAB II—TINJAUAN PUSTAKA.....		17
2.1	<i>Familiarity</i>	17
2.2	<i>Performance</i>	19
2.2.1	Definisi <i>Performance</i>	19
2.2.2	Aspek <i>Performance</i>	20
2.3	Teori Problem Solving.....	21
2.4	Teori <i>Drive</i>	24
2.5	<i>Social Monitoring Theory</i>	26
BAB III—METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	Rancangan dan Prosedur Penelitian.....	27
3.2	Bagan Prosedur Penelitian.....	30
3.3	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	32
3.3.1	Definisi Konseptual	32
3.3.1.1	Definisi Konseptual <i>Familiarity</i>	32
3.3.1.2	Definisi Konseptual Kemampuan <i>Problem Solving</i>	32
3.3.2	Definisi Operasional.....	33
3.3.2.1	Definisi Operasional Familiaritas	33
3.3.2.2	Definisi Operasional Kemampuan <i>Problem Solving</i>	33
3.4	Alat Ukur	34

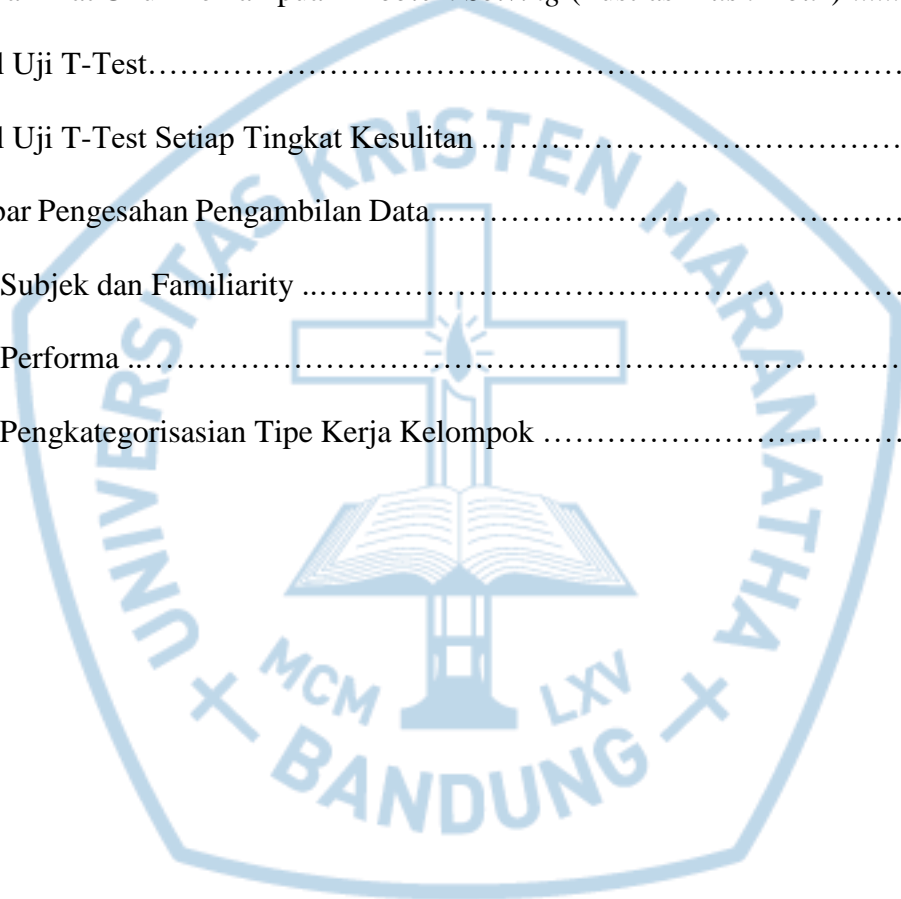
3.4.1	Alat Ukur Familiaritas	34
3.4.1.1	Spesifikasi Alat Ukur	34
3.4.1.2	Cara Skoring	34
3.4.1.3	Aspek dan Item Alat Ukur.....	36
3.4.1.4	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	36
3.4.2	Alat Ukur Kemampuan <i>Problem Solving</i>	37
3.4.2.1	Spesifikasi Alat Ukur	37
3.4.2.2	Cara Skoring.....	37
3.4.3	Data Pribadi dan Data Penunjang	38
3.5	Populasi dan Teknik Penarikan Sampel.....	38
3.5.1	Populasi Sasaran	38
3.5.2	Karakteristik Sampel.....	39
3.5.3	Teknik Penarikan Sampel	39
3.6	Teknik Analisis Data.....	39
3.7	Hipotesis Statistik	40
3.7.1	Hipotesis Mayor.....	40
3.7.2	Hipotesis Minor	40
BAB IV-HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Gambaran Sampel Penelitian.....	41
4.1.1.	Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	41
4.1.2.	Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	41
4.2.	Hasil Penelitian.....	43
4.2.1.	Uji <i>T-Test</i> Kemampuan <i>Problem Solving</i> Kelompok.....	43

4.2.2. Uji <i>T-Test</i> Kemampuan <i>Problem Solving</i> Kelompok di Setiap Tingkat Kesulitan	44
4.2.2.1. Kemampuan <i>Problem Solving</i> Kelompok di Tingkat <i>Beginner</i>	44
4.2.2.2. Kemampuan <i>Problem Solving</i> Kelompok di Tingkat <i>Intermediate</i>	45
4.2.2.3. Kemampuan <i>Problem Solving</i> Kelompok di Tingkat <i>Advanced</i>	46
4.3. Pembahasan.....	47
4.4. Diskusi	53
BAB V-SIMPULAN DAN SARAN	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran	55
5.2.1 Saran Teoretis	55
5.2.2 Saran Praktis.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57



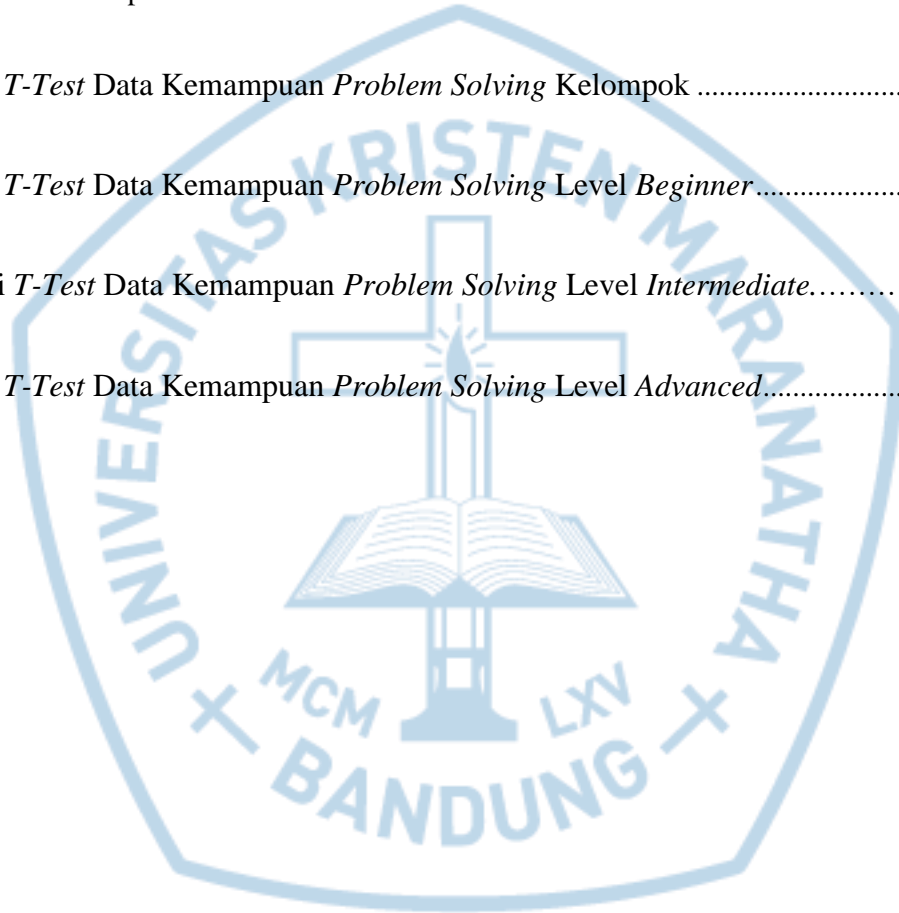
LAMPIRAN

- <i>Letter of Consent</i>	L-1
- Data Pribadi dan Data penunjang	L-2
- Lembar Reliabilitas Alat Ukur <i>Familiarity</i>	L-3
- Lembar Alat Ukur <i>Subjective Familiarity Assessments</i>	L-4
- Lembar Alat Ukur Kemampuan <i>Problem Solving</i> (Ilustrasi <i>Rush Hour</i>)	L-5
- Tabel Uji T-Test.....	L-10
- Tabel Uji T-Test Setiap Tingkat Kesulitan	L-11
- Lembar Pengesahan Pengambilan Data.....	L-14
- Data Subjek dan <i>Familiarity</i>	L-15
- Data Performa	L-19
- Data Pengkategorisasian Tipe Kerja Kelompok	L-21



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Aspek Alat Ukur	36
Tabel 4.1 Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	42
Tabel 4.2 Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	43
Tabel 4.3 Uji <i>T-Test</i> Data Kemampuan <i>Problem Solving</i> Kelompok	43
Tabel 4.4 Uji <i>T-Test</i> Data Kemampuan <i>Problem Solving</i> Level <i>Beginner</i>	44
Tabel 4.6 Uji <i>T-Test</i> Data Kemampuan <i>Problem Solving</i> Level <i>Intermediate</i>	45
Tabel 4.7 Uji <i>T-Test</i> Data Kemampuan <i>Problem Solving</i> Level <i>Advanced</i>	46



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1. Kerangka Pemikiran	15
Bagan 3.1. Prosedur Penelitian	31

