

ABSTRAK

Salah satu keunikan yang dapat menjadi daya tarik tersendiri dari manusia adalah penggerakannya untuk mencapai suatu tujuan yang telah dibuat. Masalah membuat tujuan tersebut sulit untuk diraih. Sebagai mahasiswa, diperlukan kemampuan penyelesaian masalah yang memadai untuk mencapai tujuan tertentu seperti menyelesaikan tugas. Reward dan punishment sangat berperan dalam proses belajar (Adam Steel, dkk 2016). Biasanya reward diberikan saat individu menunjukkan perilaku yang yang diharapkan. Punishment diberikan untuk menghilangkan atau mengurangi perilaku yang tidak diharapkan.

Terdapat 90 mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, dipilih dengan cara simple random sampling. Mahasiswa diukur pencapaian goal dengan game berbentuk labirin. Desain penelitian ini adalah multilevel, completely randomized, between subject design tanpa pretest. Hasil uji statistik dengan One Way ANOVA menunjukkan tidak adanya perbedaan pengaruh antara treatment reward dan punishment, sehingga tidak dapat dipastikan efektivitasnya.

Saran bagi peneliti selanjutnya adalah menggunakan berbagai bentuk reward dan punishment.

Kata Kunci: Hadiah, Hukuman, Penyelesaian masalah

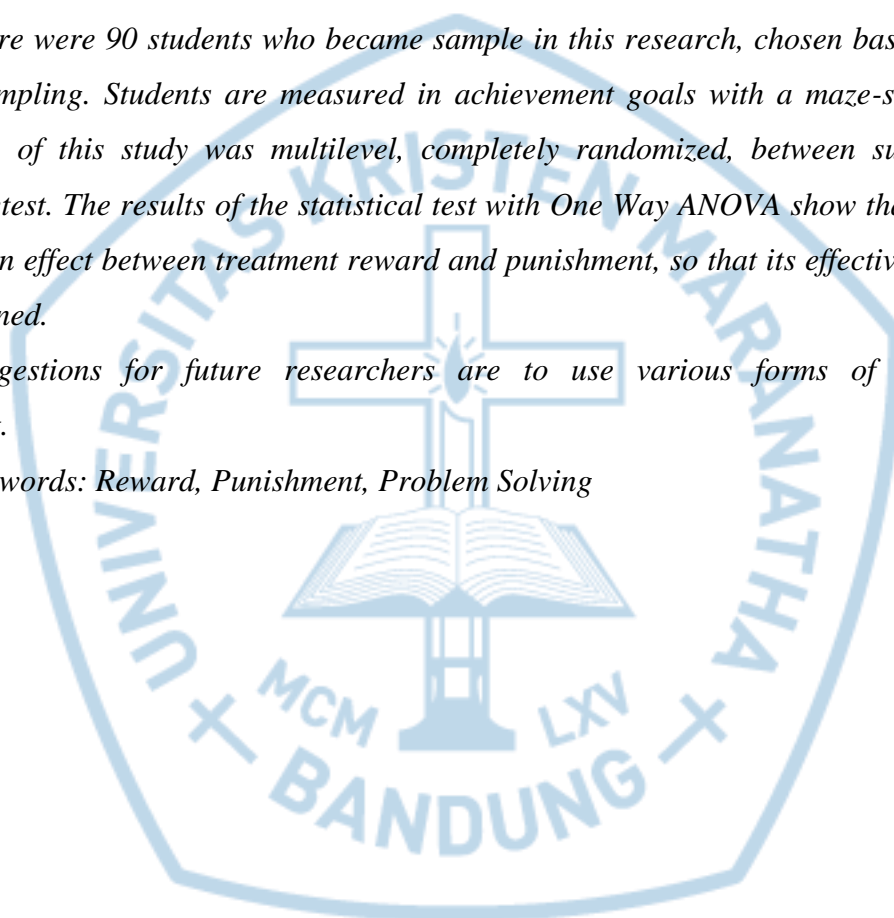
ABSTRACT

One thing unique about human is what driving force to achieve a goal that has been made. Problems make the goal is difficult to achieve. As a student in college, ability to solve problem is needed to achieve the goal such as finishing tasks. Reward and punishment play an important role in the learning process (Adam Steel, dkk 2016). Usually rewards are given when individuals show expected behaviour. Punishments are given to eliminate or reduce unexpected behaviour.

There were 90 students who became sample in this research, chosen based on simple random sampling. Students are measured in achievement goals with a maze-shaped game. The design of this study was multilevel, completely randomized, between subject design without pretest. The results of the statistical test with One Way ANOVA show that there is no difference in effect between treatment reward and punishment, so that its effectiveness cannot be ascertained.

Suggestions for future researchers are to use various forms of reward and punishment.

Keywords: Reward, Punishment, Problem Solving



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	14
1.3..1Maksud	Penelitian 14
1.3..2Tujuan	Penelitian 14
1.4 Kegunaan Penelitian.....	14
1.4..1Kegunaan	Teoritis 14
1.4..2Kegunaan	Praktis 14
1.5 Kerangka Penelitian.....	15
1.6 Asumsi Penelitian	22
1.7 Hipotesis Penelitian	22
BAB II.....	23
2.1 <i>Problem Solving</i>	23

2.1.1	<i>Understanding the Problems</i>	24
2.1.2	Strategi <i>Problem Solving</i>	25
2.1.2.1	<i>The Analogy Approach</i>	25
2.1.2.2	<i>The Means-Ends Heuristic</i>	25
2.1.2.3	<i>The Hill-Climbing Heuristic</i>	26
2.1.3	Faktor yang Memengaruhi <i>Problem Solving</i>	26
2.1.3.1	<i>Expertise</i>	26
2.1.3.2	<i>Mental Set</i>	27
2.1.3.3	<i>Functional Fixedness</i>	27
2.1.3.4	<i>Insight Versus Noninsight Problems</i>	28
2.2	<i>Reward dan Punishment</i>	28
BAB III	33
3.1	Rancangan dan Prosedur Penelitian	33
3.1.1	Rancangan Penelitian	33
3.1.2	Prosedur Penelitian	35
3.2	Bagan Prosedur Penelitian	39
3.3	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	40
3.3.1	Definisi Konseptual	40
3.3.1.1	<i>Reward</i>	40
3.3.1.2	<i>Punishment</i>	40
3.3.1.3	Pencapaian <i>Goal</i>	40
3.3.	Definis Operasional	41
3.3.2.1	<i>Reward</i>	41
3.3.2.2	<i>Punishment</i>	41
3.3.2.3	Pencapaian <i>Goal</i>	41
3.4	Alat Ukur	41
3.4.	Alat Ukur <i>Problem Solving</i>	41

3.4.1.1	Rancangan Alat Ukur	42
3.4.2	Data Pribadi dan Data Penunjang	44
3.4.3	Validitas Alat Ukur.....	44
3.5	Populasi dan Teknik Penarikan Sampel	44
3.5.1	Populasi Sasaran	44
3.5.2	Karakteristik Sampel	45
3.5.3	Teknik Penarikan Sampel.....	45
3.6	Teknik Analisis Data	45
3.7	Hipotesis Statistik.....	46
BAB IV	47
4.1	Gambaran Sampel Penelitian.....	47
4.1.1	Gambaran Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin.....	47
4.1.2	Gambaran Sampel Berdasarkan Usia	48
4.1.3	Gambaran Sampel Berdasarkan Fakultas dan Jurusan Program Studi S-1	49
4.1.4	Gambaran Sampel Berdasarkan Angkatan.....	50
4.1.5	Gambaran Sampel Berdasarkan IPK.....	51
4.2	Hasil Penelitian.....	51
4.2.1	Uji Normalitas	52
4.2.2	Uji Statistik Homogenitas Levene	52
4.2.3	Uji Statistik <i>One-Way ANOVA</i>	53
4.3	Pembahasan	53
4.4	Diskusi.....	60
BAB V	61
5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran	61
5.2.1	Saran Teoretis	61
4.2.1	Saran Praktis.....	62

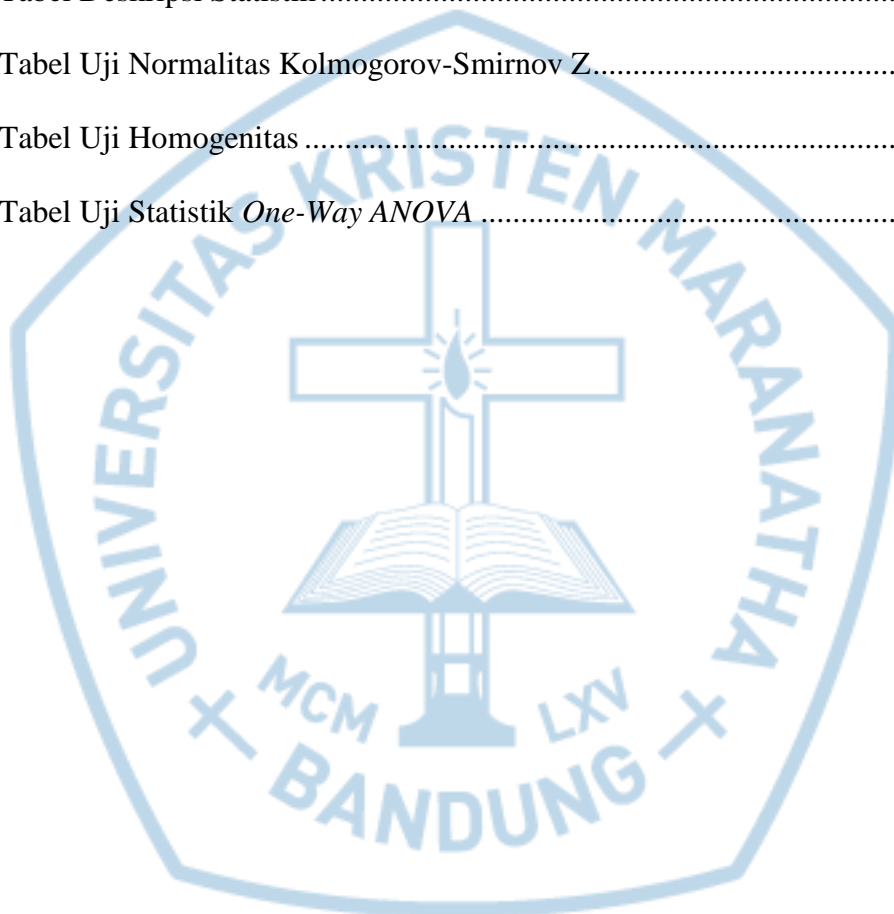
DAFTAR PUSTAKA 63

DAFTAR RUJUKAN 65



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Tabel Gambaran Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin	45
Tabel 4.2 : Tabel Gambaran Sampel Berdasarkan Usia.....	46
Tabel 4.3 : Tabel Gambaran Sampel Berdasarkan Fakultas dan Jurusan Program Studi S-1..	47
Tabel 4.4 : Tabel Gambaran Sampel Berdasarkan Angkatan	48
Tabel 4.5 : Tabel Gambaran Sampel Berdasarkan IPK	49
Tabel 4.6 : Tabel Deskripsi Statistik	49
Tabel 4.7 : Tabel Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Z.....	50
Tabel 4.8 : Tabel Uji Homogenitas	50
Tabel 4.9 : Tabel Uji Statistik <i>One-Way ANOVA</i>	51



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 : Kerangka Pikir	21
Bagan 3.1 : Prosedur Penelitian	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Denah Pengambilan Data.....	33
Gambar 3.2 : Contoh Alat Ukur.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Pernyataan Kesediaan	L-1
Lampiran 2: Data Pribadi	L-2
Lampiran 3 : Kuesioner <i>Need for Achievement</i>	L-3
Lampiran 4 : Kuesioner <i>Self-Efficacy</i>	L-4
Lampiran 5 : Hasil Tabulasi Silang Data Penunjang	L-5

