

## **Lama Pelatihan Alur Pemberian Materi**

Pada pelatihan Keterampilan sosial dalam memecahkan masalah ini diawali dengan prakondisi. Dalam pra kondisi ini peserta akan diberikan video untuk mengetahui cara peserta menyampaikan analisa setelah melihat video di dalam memecahkan masalah. Selanjutnya peserta diminta mengkaitkan video dengan masalah-masalah yang sering atau saat ini sedang mereka hadapi dalam organisasi Karang taruna tersebut. Setelah penulisan masalah, peserta diminta untuk sharing dalam kelompok besar, untuk mendiskusikan, hal yang sudah dilakukan saat menghadapi masalah tersebut. Diskusi ini dilakukan dengan didampingi fasilitator.

Setelah melakukan pra kondisi, sesi selanjutnya adalah sesi Materi 1. Dalam sesi ini, fasilitator memberikan materi mengenai materi pemecahan masalah. Dimana dalam materi ini akan dijelaskan secara teoritik mengenai pengertian, langkah-langkah dan faktor-faktor yang mempengaruhi di dalam mengatasi masalah.

Selanjutnya, peserta diminta untuk mengkaitkan teori pemecahan masalah dengan masalah-masalah yang mereka hadapi selama berada dan mengikuti organisasi tersebut. Pengaitan teori ini, didiskusikan dengan peserta dalam 1 kelompok.

Selesai melakukan diskusi, dan mengkaitkan teori dengan masalah yang terjadi, peserta diminta kembali untuk melakukan *roleplay* contoh kasus dengan mengkaitkan teori pemecahan masalah. Dalam sesi ini, akan dilihat kemampuan peserta di dalam mengatasi masalah, apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah.

Alur pemberian materi di atas dapat digambarkan dalam sebuah bagan sebagai berikut :



Pelatihan ini dilakukan sekali dalam 1 (satu) hari dengan durasi kurang lebih 4 jam. Hal ini didasari oleh pertimbangan dimana Pelaksanaan dilaksanakan di luar kota.

### **Desain Rekomendasi Lesson Plan**

#### **1. Pembukaan (Durasi waktu 30 menit) → PIC: Fasilitator**

##### **Instruktur : Fasilitator**

Pembukaan ini meliputi salam pembuka, pengenalan, ucapan terima kasih atas waktu yang telah diluangkan oleh peserta, tujuan dari kegiatan ini (Pemenuhan untuk tugas akhir skripsi), dan dilanjutkan dengan doa pembuka. Selesai doa, para fasilitator membagikan pre test bagi para peserta, untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta dalam pemecahan masalah, sebelum diberikan pelatihan mengenai pemecahan masalah tersebut.

#### **2. Prakondisi (Durasi waktu 30 menit) → PIC: Fasilitator**

##### **Instruktur: Fasilitator**

Dalam pra kondisi ini, para peserta akan diberikan 2 video yang berkaitan dengan kondisi riil di lapangan. Selanjutnya peserta diminta untuk mendiskusikan dan mengkaitkan video dengan kondisi mengenai masalah-masalah yang sering mereka hadapi di dalam organisasi tersebut, cara yang sudah mereka lakukan untuk mengatasi masalah tersebut, dan seberapa efektifkah mereka melakukan solusi tersebut.

##### **Bahan-bahan yang tersedia antara lain:**

- Video
- Laptop
- LCD

**Tujuan:**

Tujuan dari prakondisi ini adalah menyadarkan peserta mengenai permasalahan-permasalahan yang sudah mereka hadapi dan cara-cara mereka dalam mengatasi masalah tersebut. Apakah cara-cara mengatasi masalah tersebut, sudah sesuai atau belum dengan masalah dan kondisi.

**Adapun indikator dari prakondisi ini, antara lain:**

1. mampu memahami mengenai masalah yang sedang mereka hadapi
2. mereka dapat mensharingkan mengenai masalah-masalah yang mereka hadapi dengan teman 1 kelompok.

**3. Sesi I (Durasi waktu 50 menit) →fasilitator**

**Instruktur : fasilitator**

Dalam sesi ini peserta diberikan materi mengenai pemecahan masalah. Materi ini berisi tentang penjelasan pengertian pemecahan masalah, langkah-langkah dalam mengatasi masalah dan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemecahan masalah. Dalam sesi ini lebih dijelaskan bagaimana, cara dan langkah yang tepat di dalam mengatasi masalah. Adapun, teori yang akan diberikan adalah sebagai berikut :

## **1. Pengertian pemecahan masalah**

pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik.

## **2. Langkah-langkah pemecahan masalah**

- e. Mencari dan memahami masalah. Sebelum sebuah masalah dapat dipecahkan, harus dikenali terlebih dahulu dimana bentuk pengenalan atau identifikasi masalah ini digunakan untuk menemukan dan memperbaiki masalah yang perlu dipecahkan.
- f. Menyusun strategi pemecahan masalah yang baik. Setelah individu menemukan masalah dan mengidentifikasi secara jelas, mereka perlu menyusun strategi untuk memecahkan masalahnya.
- g. Mengeksplorasi solusi. Setelah menganggap bahwa telah memecahkan suatu masalah, perlu adanya pertimbangan untuk efektivitas suatu solusi.
- h. Memikirkan dan mendefinisikan kembali masalah dan solusi dari waktu ke waktu. Langkah terakhir dalam pemecahan masalah adalah terus memikirkan kembali dan mendefinisikan masalah dan solusi. Orang yang pandai dalam memecahkan masalah biasanya termotivasi untuk meningkatkan kinerjanya dan membuat kontribusi yang asli.

## **3. Faktor- faktor yang mempengaruhi pemecahan masalah**

- pengalaman yang berasal dari lingkungan;
- pemikiran yang abstrak, pemikiran yang cukup, memiliki pengetahuan yang luas, memiliki

pemantapan cara berpikir melihat realitas dan melalui pengalaman ini sering dilakukan remaja di dalam mengatasi masalah;

- bentuk keterampilan sosial yang berkaitan dengan bentuk kognitif yang dipakai untuk memecahkan masalah.

**Bahan-bahan yang tersedia antara lain:**

- LCD
- Laptop
- Kertas Materi. Power point
- Alat tulis

**Tujuan:**

Dalam pemberian materi ini diharapkan, peeserta dapat memahami mengenai pemecahan masalah secara teoritik, baik mengenai pengertian,langkah-langkah dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemecahan masalah. Diharapkan melalui sesi ini, peserta lebih memahami mengenai pemecahan masalah, sehingga mereka dapat menerapkan materi atau teori di dalam kehidupan nyata yaitu berada dalam organisasi tersebut.

**Indikator yang ingin dicapai dalam Sesi I ini, antara lain:**

- Peserta mampu untuk mendefinisikan mengenai pengertian, langkah—langkah dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemecahan masalah.

**4. Sesi II (Durasi waktu 45 menit) PIC: Fasilitator****Instruktur : Fasilitator**

Dalam sesi II ini, peserta dibentuk dalam kelompok dan diminta untuk menuliskan kembali mengenai Masalah-masalah yang sering dihadapi dalam organisasi.

Setelah menuliskan masalah tersebut, para peserta diminta untuk mendiskusikan dan mengkaitkan masalah yang sudah ditulis dengan materi pemecahan masalah yang sudah diberikan. Melalui sesi ini, peserta diharapkan dapat memahami materi yang diberikan, dan dapat memberikan cara atau langkah-langkah yang tepat di dalam mengatasi masalah yang sering mereka alami. Diharapkan juga, teman-teman dalam satu kelompok dapat memberikan kontribusi dan saran satu dengan yang lain.

**Bahan-bahan yang tersedia antara lain:**

- LCD
- Laptop
- Power point
- Kertas manila
- Kamera

**Jalannya kegiatan dalam sesi II ini, antara lain:**

1. Peserta di bentuk dalam kelompok dan setiap peserta dibagikan alat tulis, dan kertas.
2. Peserta diminta untuk menuliskan masalah-masalah yang sering dihadapi dalam organisasi
3. Selanjutnya peserta diminta untuk mendiskusikan dengan teman sekelompok dengan mengkaitkan masalah yang sering mereka hadapi dengan teori-teori yang sudah diberikan .

**Tujuan :**

Peserta diharapkan dapat lebih memahami mengenai pemecahan masalah, melalui diskusi dengan mengkaitkan masalah yang dialami dengan teori-teori pemecahan masalah. Diharapkan peserta dapat memahami dan dapat diterapkan di kehidupan nyata di organisasinya.

**Adapun indikator dari sesi II, yaitu:**

Peserta mampu untuk mendefinisikan mengenai pengertian, langkah—langkah dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemecahan masalah.

**5. Sesi Roleplay. (durasi 45 menit) PIC : Fasilitator**

**Instruktur: Fasilitator**

Dalam sesi ini peserta diminta untuk mempraktekan mengenai teori pemecahan masalah, dengan cara mendiskusikan kembali dalam kelompok. Sesi ini, peserta diberikan contoh-contoh kasus, kemudian mereka diminta untuk mengulas kasus tersebut berdasarkan teori yang sudah ada. Diharapkan melalui teori ini peserta semakin memahami



mengenai langkah-langkah dalam mengatasi masalah, dan bagaimana cara mereka ketika mendapatkan masalah.

Bahan-bahan yang diperlukan antara lain:

- contoh kasus
- Kertas A4
- Handout dan materi
- Alat tulis

**Jalannya kegiatan dalam sesi III Roleplay ini, antara lain:**

1. Peserta diminta untuk membentuk kelompok seperti semula
2. Peserta diminta untuk mendiskusikan mengenai kasus yang sudah dibagikan dalam kelompok
3. Peserta diminta untuk mengkaitkan kasus berdasarkan teori.

**Tujuan :**

Peserta diharapkan dapat memahami mengenai langkah-langkah yang tepat di dalam mengatasi masalah, bukan hanya secara teori tetapi mereka dapat menerapkan langkah-langkah pemecahan masalah melalui kasus nyata yang berada di lapangan. Sehingga nantinya, mereka tidak mengalami kesalahan dalam mengatasi masalah.

**Adapun indikator dari sesi II, yaitu:**

Peserta mampu untuk menjelaskan mengenai pengertian, langkah—langkah dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemecahan masalah.

**6. Benang Merah. (durasi 45 menit)PIC: Fasilitator**

Sesi ini merupakan sesi dimana fasilitator memfasilitasi peserta untuk melakukan evaluasi diri mengenai penilaian akan dirinya sendiri setelah pemberian materi pemecahan masalah dan juga penilaian mengenai proses jalannya roleplay kasus, apakah peserta sudah bisa menerapkan materi yang sudah diberikan pada proses roleplay tersebut atau tidak. pada sesie benang merah ini akan menggunakan metode diskusi kelompok besar dimana peserta akan mendiskusikan perihal yang sudah didapat selama pelatihan ini berlangsung. Apabila di dalam proses ini masih terdapat peserta yang kurang mengerti tentang materi, fasilitator dan juga teman lainnya bisa membantu untuk menjelaskan

Tujuan dari sesie ini ialah untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang sudah diberikan dan sesie ini apakah mereka juga menerapkan materi pemecahan masalah dalam proses roleplay. Selanjutnya apabila peserta sudah paham dan bisa menerapkan dalam proses simulasi, diharapkan peserta juga akan menerapkan di dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan berbagai kegiatan yang mereka tekuni baik di perkuliahan maupun di dalam organisasi.

**Tujuan:**

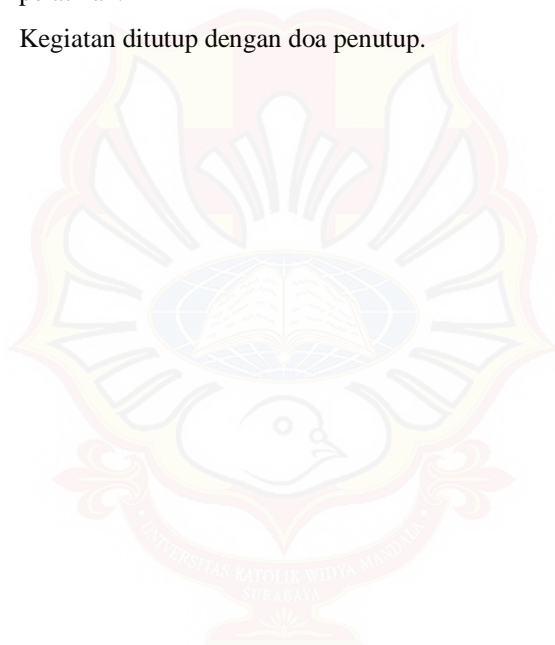
Tujuan dari sesie ini ialah untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang sudah diberikann dalam sesi dan dari sesi ini apakah mereka juga menerapkan materi pemecahan masalah dalam proses simulasi. Dan untuk selanjutnya apabila peserta sudah paham dan bisa menerapkan dalam roleplay, diharapkan peserta juga akan menerapkan di dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan berbagai kegiatan yang mereka tekuni baik di perkuliahan maupun di dalam organisasi.

**Jalannya kegiatan:**

1. Peserta membentuk kelompok besar dan akan dipandu oleh fasilitator. Dan selanjutnya fasilitator akan memulai dengan menanyakan apa saja yang sudah didapat peserta dalam mengikuti berbagai sesie dalam pelatihan ini, dan disini peserta diminta untuk mengutarakan semua pengalaman mereka selama mengikuti sesie dengan berdiskusi dengan teman yang lainnya. Dan disini fasilitator hanya sebagai media penghubung antar peserta

## 9. Penutup (Durasi 25 menit) PIC: Fasilitator

- a. *Posttest* ( ) → dimana peserta diberi lembar *posttest* untuk mengukur ada tidaknya pengaruh pelatihan dengan membandingkan *posttest* dengan *pretest* yang sudah dilakukan di awal kegiatan. Selain instrumen pertanyaan terbuka, dalam *posttest* juga diberi *senerai* untuk tanggapan baik mengenai pelatihan.
- b. Kegiatan ditutup dengan doa penutup.



## ORGANISASI KARANG TARUNA

Waktu	Durasi	Kompetensi	Sesi	Materi	Indikator Pencahayaan	KSA	Alat Bantu	Metode	PIC
16.30-17.00	30'		Pembukaan	perkenalan, doa pembuka					Fasilitator
				Pretest pemberian tes pemahaman			Lembar Pretest, bolpoin		Fasilitator
17.00-17.30	30'		Ice Breaking "when I say Chaka, When I say Chiki"	peserta dibagi dalam 3 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 7 orang. Tugassemua peserta adalah	peserta mampu mengatasi tantangan yang dihadapi dengan		kertas, kamera	gameceria	fasilitator

			<p>"perahu kertas"</p> <p>Pada setiap instruksi, peserta harus melipat koran yang makin kecil.</p> <p>Peraturannya semua kaki peserta tidak boleh keluar dari koran</p>	<p>n</p> <p>langka</p> <p>h-</p> <p>langka</p> <p>h</p> <p>pemecahan masalah yang tepat.</p>				
--	--	--	---	--	--	--	--	--

17 .3 0- 18 .0 0	30 '	Prako ndisi	<p>1. Peserta melihat video terlebih dahulu.</p> <p>2. peserta diminta untuk mendiskusikan video dengan masalah-masalah yang dihadapi dalam organisasi secara personal.</p> <p>3. sharing mengenai masalah yang dihadapi dan</p>	<p>1. pesert a mampu memaham i menge nai masalah ah yang sedan g dihadapi dan cara penangan an 2. pesert a mampu untuk mensh aringk</p>	<p>vide o, LCD ,Laptop, spid ol besar hita m, biru, mera h</p>	big gro up	fasi litat or
---------------------------------	---------	----------------	--	---	--	------------------	---------------------

				biasanya cara mengatasi masalah dengan cara apa aja	an menge nai solusi yang sudah merek a berika n				
18 .0 0- 18 .2 0	20	Break				Kam ar kecil , shola t, mak an			
18 .2 0- 19 .0 0	50	peserta mampu mengin gat proses informa si yang diterim	sesi 1	1. Fasilitator mempres entasikan dan menjelask an mengenai teori	pesert a mamp u mende finisik an menge nai	k	pow er point , lapto p,LC D, Han dout	cera ma h, disk usi	fasi litat or



		<p>a mengen ai pemeca han masala h</p>	<p>pemecaha n masalah yang terdiri dari langkah- langkah dan faktor- faktor yang mempeng aruhi pemecaha n masalah. 2. sesi tanya jawab mengenai penjelasa n teori pemecaha n masalah.</p>	<p>penge rtian, tahap- tahap dan faktor - faktor pemec ahan masal ah</p>		<p>mate ri, kam era</p>	
--	--	--	---	--	--	-------------------------------------	--

19 .0 0- 19 .4 5			1. peserta dibagi dalam kelompok untuk diskusi dan menulisk an mengenai masalah- masalah yang sering dihadapi di dalam organisas i karang taruna 2. peserta kelompok dan fasilitator mengkait kan masalah yang	pesert a mamp u mengi dentifi kasi menge nai defini si, tahap- tahap, dan faktor - faktor pemec ahan masal ah	pow er point , lapto p,LC D, Han dout mate ri,ke rtas mani k la, spid ol kam era	disk usi	fasi litat or
---------------------------------	--	--	--	---	--	-------------	---------------------

			sering dihadapi dengan materi yang sudah diberikan.					
--	--	--	---	--	--	--	--	--



Waktu	Durasi	Kompetensi	Sesi	Materi	Indikator Penilaian	KSA	Alat Bantu	Metode	PIC
19.45-20.30	45'	peserta mampu untuk mengkonstruksi makna dari proses informasi mengenai pemecahan masalah	sesi 3 role play	peserta kembali dalam kelompok untuk ilustrasi kasus dan diskusi mengenai pemecahan masalah terkait dengan langkah-langkah dalam pemecahan masalah	peserta mampu untuk menjelaskan mengenai cara dan tahap-tahap menyelesaikan masalah secara tepat	k	kertas f4, alat tulis, hand out materi	focus group discussion	fasilitator

20 .3 0- 20 .4 5	15 '	Ben ang mer ah	peserta menarik kesimpul an dari pemberia n sesi dari awal- akhir	pesrta mamp u menge nal, mema hami menge nai pembe rian materi menge nai pemec ahan masal ah	k	mic, kam era	Fas ilita tor
20 .4 5- 20 .0 0	15 '	pre test	peserta mengerja kan lembar pretest			lemb ar prete st, alat tulis	
20 .0 0-	10 '	pen utup	fasilitator menutup acara			mic, kam era	Fas ilita tor

21				pelatihan				
.1				dan doa				
0				penutup				



PRE		AITEM																				TOTAL	SKOR
NO	NAMA INISIAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	A	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	16	
2	BM	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	
3	C	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	15	
4	D	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	
5	E	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	
6	F	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	
7	G	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	
8	H	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	
9	I	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14	
10	J	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	14	
11	K	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	14	
12	L	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	
13	M	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	13	
14	N	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12	
15	O	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	12	
16	P	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	
17	Q	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	11	
18	R.Y	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	
19	S	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	
20	T	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	10	
21	U	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	9	
22	F	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	9	
23	W	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	8	
24	X	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	8	
P		0.958	0.417	0.583	0.833	0.292	0.458	0.5	0.833	0.458	0.667	0.625	0.625	0.75	0.75	0.417	0.542	0.917	0.625	1	0.208	12.46	mean
1-P		0.042	0.583	0.417	0.167	0.708	0.542	0.5	0.167	0.542	0.333	0.375	0.375	0.25	0.25	0.583	0.458	0.083	0.375	0	0.792	2.519	std
P(1-P)		0.04	0.243	0.243	0.139	0.207	0.248	0.25	0.139	0.248	0.222	0.234	0.234	0.188	0.188	0.243	0.248	0.076	0.234	0	0.165	3.79	

11	T	0	4	8	0	0.625	0.333333	BAIK	A	B	D
	R	1	2	4	5				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	EFEKTIF
12	T	2	10	0	0	0.625	0.666667	BAIK	A	C	D
	R	1	2	4	5				TIDAK EFEKTIF	EFEKTIF	EFEKTIF
13	T	0	0	0	12	0.75	0.5	BAIK	A	B	C
	R	0	0	6	6				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	EFEKTIF
14	T	0	0	10	2	0.75	0.166667	GUGUR	A	B	D
	R	1	0	8	3				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
15	T	2	0	4	6	0.416667	-0.16667	GUGUR	A	B	D
	R	1	4	6	1				TIDAK EFEKTIF	EFEKTIF	EFEKTIF
16	T	1	4	6	1	0.541667	-0.08333	GUUGUR	A	B	D
	R	1	2	7	2				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
17	T	0	0	0	12	0.916667	0.166667	GUGUR	A	B	C
	R	0	0	2	10				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
18	T	0	2	0	10	0.625	0.416667	BAIK SEKALI	A	B	C
	R	2	5	0	5				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
19	T	0	0	12	0	1	0	GUGUR	A	B	D
	R	0	0	12	0				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
20	T	0	5	4	3	0.208333	0.416667	BAIK SEKALI	A	B	D
	R	1	0	1	10				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	EFEKTIF



NOMOR AITEM	KELOMPOK	ALTERNATIVE JAWABAN				P	D	KETERANGAN	EFEKTIVITAS DISTRAKTOR		
		A	B	C	D				B	C	D
1	T	12	0	0	0	0.958333	0.083333	GUGUR			
	R	11	0	1	0				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
2	T	2	0	8	2	0.416667	0.5	BAIK SEKALI	A	B	D
	R	6	2	2	2				EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
3	T	1	0	2	9	0.583333	0.333333	BAIK	A	B	C
	R	2	5	0	5				TIDAK EFEKTIF	EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
4	T	0	0	1	11	0.833333	0.166667	GUGUR	A	B	C
	R	0	0	3	9				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
5	T	4	0	4	4	0.291667	0.083333	GUGUR	A	B	D
	R	8	0	3	1				EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
6	T	3	6	2	1	0.458333	0.083333	GUGUR	A	C	D
	R	2	5	1	4				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	EFEKTIF
7	T	1	6	0	6	0.5	0	GUGUR	A	B	C
	R	1	5	0	6				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
8	T	11	0	1	0	0.833333	0.25	REVISI	B	C	D
	R	8	1	0	3				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	EFEKTIF
9	T	1	2	8	1	0.458333	0.416667	BAIK SEKALI	A	B	D
	R	6	1	3	2				EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
10	T	0	0	11	1	0.666667	0.5	BAIK SEKALI	A	B	D
	R	1	1	5	5				TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF

## Uji Normalitas dan Uji Beda Pretest dan Posttest Tes pemahaman Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

### Uji Normalitas

#### 1. Kelompok Eksperimen

#### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PERLAKUAN						
ESKPERIMEN PRE	12	100.0%	0	.0%	12	100.0%
POST	12	100.0%	0	.0%	12	100.0%

#### Tests of Normality

PERLAKUAN	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ESKPERIMEN PRE	.179	12	.200 <sup>*</sup>	.914	12	.237
POST	.241	12	.052	.894	12	.133

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

2. Kelompok Kontrol

### Case Processing Summary

PERLAKUAN	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KONTROL PRE	12	100.0%	0	.0%	12	100.0%
POST	12	100.0%	0	.0%	12	100.0%

### Tests of Normality

PERLAKUAN	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KONTROL PRE	.257	12	.028	.852	12	.039
POST	.239	12	.057	.858	12	.046

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

1. Kelompok Eksperimen

### Between-Subjects Factors

	Value Label	N
PERLAKUAN 1	PRE	12
2	POST	12

### Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>

Dependent Variable:ESKPERIMEN

F	df1	df2	Sig.
13.471	1	22	.001

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + PERLAKUAN

2. Kelompok Kontrol

#### Between-Subjects Factors

	Value Label	N
perlakuan 1	pre	12

### Between-Subjects Factors

	Value Label	N
perlakuan 1	pre	12
2	post	12

### Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>

Dependent Variable: KONTROL

F	df1	df2	Sig.
.582	1	22	.453

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + PERLAKUAN

## Uji Non parametric

### Kelompok eksperimen

#### Ranks

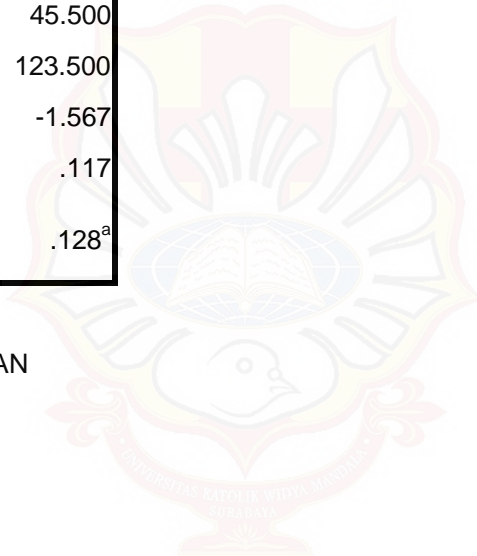
	PERLA KUAN	N	Mean Rank	Sum of Ranks
ESKPERIMEN	PRE	12	10.29	123.50
	POST	12	14.71	176.50
	Total	24		

**Test Statistics<sup>b</sup>**

	ESKPERIMEN
Mann-Whitney U	45.500
Wilcoxon W	123.500
Z	-1.567
Asymp. Sig. (2-tailed)	.117
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.128 <sup>a</sup>

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: PERLAKUAN





**Kelompok kontrol****Test Statistics<sup>b</sup>**

	KONTROL
Mann-Whitney U	71.000
Wilcoxon W	149.000
Z	-.059
Asymp. Sig. (2-tailed)	.953
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.977 <sup>a</sup>

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: PERLAKUAN

## Uji Non Parametric Gain score Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

102

**Ranks**

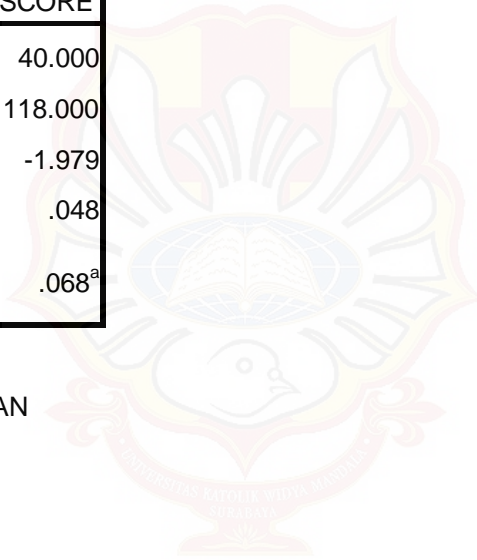
PERLAKUAN	N	Mean Rank	Sum of Ranks
GAINSCORE EKSPER	12	15.17	182.00
KONTROL	12	9.83	118.00
Total	24		

**Test Statistics<sup>b</sup>**

	GAINSCORE
Mann-Whitney U	40.000
Wilcoxon W	118.000
Z	-1.979
Asymp. Sig. (2-tailed)	.048
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.068 <sup>a</sup>

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: PERLAKUAN



7/17/2013

### CARA UNTUK MENGATASI MASALAH ALA METODE LAMPU LALU LINTAS

TAHAP 1



Lampu merah yaitu Berhenti atau stop.

TIPS:

Mengamati  
Mendengarkan  
Mengenal

memahami masalah

### CARA UNTUK MENGATASI MASALAH ALA METODE LAMPU LALU LINTAS

TAHAP 3



Lampu Hijau artinya jalan atau Do

Tips:

- Melakukan solusi yang dipilih
- Memikirkan kembali solusi yang sudah diterapkan

### CARA UNTUK MENGATASI MASALAH ALA METODE LAMPU LALU LINTAS

TAHAP 2



Lampu kuning artinya berpikir  
atau *Think*

Menyusun strategi pemecahan  
masalah

Berpikir mengenai solusi dan dampak  
Mencari pilihan solusi  
Bertukar pikiran dengan teman

### BEBERAPA HAL YANG MEMPENGARUHI PEMECAHAN MASALAH

- Pengalaman dari Lingkungan  
Teman, keluarga, tetangga
- Memiliki pengetahuan yang luas
- Cara berpikir

7/17/2013

### PENGANTAR

- HAL YANG TIDAK BOLEH ....
- MEMUKUL
- MEMBENTAK
- BERBICARA KASAR

HAL YANG BOLEH DILAKUKAN..

- MENARIK NAPAS DAN MENGELUARKAN
- BERCEKAP DENGAN TEMAN, ORANGTUA

### PRA KONDISI

- GAMES
- TULIS DI FLIPCHART

MASALAH YANG SERING Dihadapi di ORGANISASI	PENYELESAIAN	EFEKTIF

### MATERI PENGERTIAN

PEMECAHAN MASALAH

Bentuk pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah.

### STOP THINK DO

○ STOP

○ THINK

○ DO

**PERNYATAAN KESEDIAAN BERTPARTISIPASI DALAM PENELITIAN**

Saya, (Nana dirahasiakan)

dengan alamat di RT 02 RW 02, Bajang, Talun, Blitar

dan nomor telepon \_\_\_\_\_

telah membaca informasi mengenai penelitian dan menyatakan bersedia untuk menjadi partisipan dalam penelitian dengan topik :

Pengaruh Pelatihan Keterampilan Sosial melalui metode stop think do terhadap pemahaman mengenai pemecahan masalah remaja Organisasi Karang Taruna

yang dilakukan oleh :

Lusia Anggi E.S (NRP. 7103009026)

dengan dosen pembimbing skripsi :

Yustina Yettie Wandansari, M.Si., Psi. (NIK. 711.98.0337)

Saya memberikan izin dengan menandatangani form ini dan menyatakan bahwa :

1. Tujuan penelitian dan segala akibat yang terkait dengan penelitian ini

2. Keikutsertaan saya bersifat sukarela.
3. Saya memahami bahwa saya bisa mengundurkan diri dari penelitian sewaktu-waktu.
4. Informasi yang saya berikan akan tercantum dalam skripsi tanpa/dengan\*  
(coret yang tidak perlu) identitas diri.
5. Keterangan yang saya berikan dapat direkam dengan *recorder* atau dicatat dan digunakan untuk kepentingan penelitian.
6. Saya mengizinkan hasil penelitian dipublikasikan dalam jurnal ilmiah atau presentasi ilmiah tanpa mencantumkan identitas saya.
7. Saya memahami bahwa saya dapat meminta pertolongan kepada peneliti jika terjadi hal-hal yang kurang menyenangkan selama penelitian yang merupakan akibat dari penelitian.

Blitar, 21 November 2012

Tertanda,



( )



YAYASAN WIDYA MANDALA SURABAYA  
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA  
FAKULTAS PSIKOLOGI

Jl. Dinoyo 42-44 Telp. (031) 5678478 Ext. 154\* Fax. (031) 5615818 Surabaya 6065  
Email : info-psi@mail.wima.ac.id Website : http://www.wima.ac.id

Nomor : 0532/WM07/TT/2013  
Hal : **Permohonan Ijin**

30 April 2013

Kepada : Yth. Ketua RT  
Bajang, Talun  
Blitar

Dengan hormat kami menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Lusia Anggi  
Nomor pokok : 7103009026  
Fakultas : Psikologi  
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

adalah mahasiswa kami yang sedang menyelesaikan tugas skripsi dengan judul "Pengaruh Metode Sto-think-do Terhadap Pemahaman Remaja Terhadap Tahap-tahap Pemecahan Masalah Pada Organisasi Karang Taruna".

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin dan bantuan bagi mahasiswa yang bersangkutan agar diperkenankan melakukan pengambilan data di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian pemberitahuan kami, atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.







**PEMERINTAH KABUPATEN BLITAR**  
**KECAMATAN TALUN**  
**KANTOR LURAH BAJANG**  
Jalan Kartomo No. 18 Telp.0342- 694250  
**B A J A N G**

Bajang, 13 Mei 2013

Nomor : 420/70/409.061.236/2013  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Perihal : Pemberian Angket

Kepada  
Yth Sdr.Ketua RT.01 RW.01  
Lingk. Bajang

Di  
**BAJANG**

Sehubungan dengan adanya survey dari mahasiswi "UNIVERSITAS KATHOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA" yang akan memberikan angket / tes pemahaman kepada warga Karang Taruna di Wilayah saudara, maka bersama - ini kami mohon bantuan saudara untuk memberikan angket tersebut.

Demikian atas kerjasama dan perhatian Saudara disampaikan banyak terima kasih.

*Repa RT01 RW01*  
*acc*  
*Haraska*

KEPALA KELURAHAN BAJANG



**MULTO, S.**

Penata

NIP. 19661212 198603 1 002



YAYASAN WIDYA MANDALA SURABAYA  
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA  
FAKULTAS PSIKOLOGI

Jl. Dinoyo 42-44 Telp. (031) 5678478 Ext. 154 Fax. (031) 5610818 Surabaya 6065  
Email : info-psi@mail.wima.ac.id Website : http://www.wima.ac.id

Nomor : 0531/WM07/1/2013  
Hal : **Permohonan Ijin**

30 April 2013

Kepada : Yth. Lurah  
Bajang, Talun  
Blitar

Dengan hormat kami menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Lusia Anggi  
Nomor pokok : 7103009026  
Fakultas : Psikologi  
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

adalah mahasiswa kami yang sedang menyelesaikan tugas skripsi dengan judul "Pengaruh Metode Sto-think-do Terhadap Pemahaman Remaja Terhadap Tahap-tahap Pemecahan Masalah Pada Organisasi Karang Taruna".

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin dan bantuan bagi mahasiswa yang bersangkutan agar diperkenankan melakukan pengambilan data di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian pemberitahuan kami, atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



Dekan  
Prof. Retna Yuni Apsari, M.Si.  
NPK. 71.199.0397