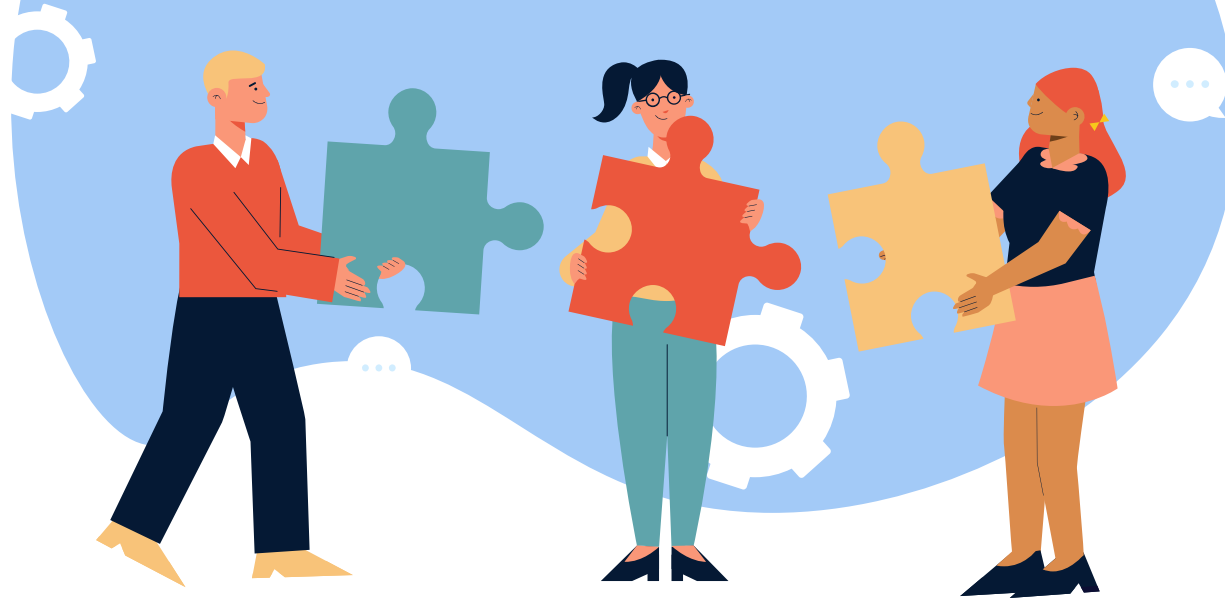


PERSONAL CHARACTER

Strategic Human Resource Management



Anggota Kelompok



Tiara Dini Oktavia Kusnadi
(20808141019)



Anisa Widyastutik
(20808141144)



Yulia Agustina
(20808141101)



Vica Harum Widyanti
(20808144054)

Pengertian Karakteristik Individu

Dalam kamus Echols dan Shadaly (1975), individu adalah kata benda dari individual yang berarti orang, perseorangan, dan oknum.

Menurut James (2004) karakteristik individu, adalah minat sikap dan kebutuhan yang dibawa seseorang didalam situasi kerja.

Menurut Hasibuan (2005) karakteristik individu merupakan sifat pembawaan seseorang yang dapat diubah dengan lingkungan atau pendidikan.



Perbedaan Individu

01

Kognitif

02

Kecakapan Bahasa

03

Motorik

04

Latar Belakang

05

Bakat

06

Kesiapan Belajar



Faktor Pembentuk Kepribadian Individu



Keturunan



Lingkungan



Situasi



The Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)

MBTI merupakan tes kepribadian yang memanfaatkan empat karakteristik dan mengklasifikasi seseorang menjadi 1 dari 16 jenis kepribadian.

Adapun tipe kepribadian MBTI sebagai berikut:

- Extroverted vs. Introverted (E or I)
- Sensing vs. Intuitive (S or N)
- Thinking vs. Feeling (T or F)
- Judging vs. Perceiving (P or J)

Kemudian skor dari MBTI adalah kombinasi dari empat karakteristik (contoh: INTJ)



Dimensi Kepribadian Individu

1

Openness

2

Conscientiousness

3

Extraversion

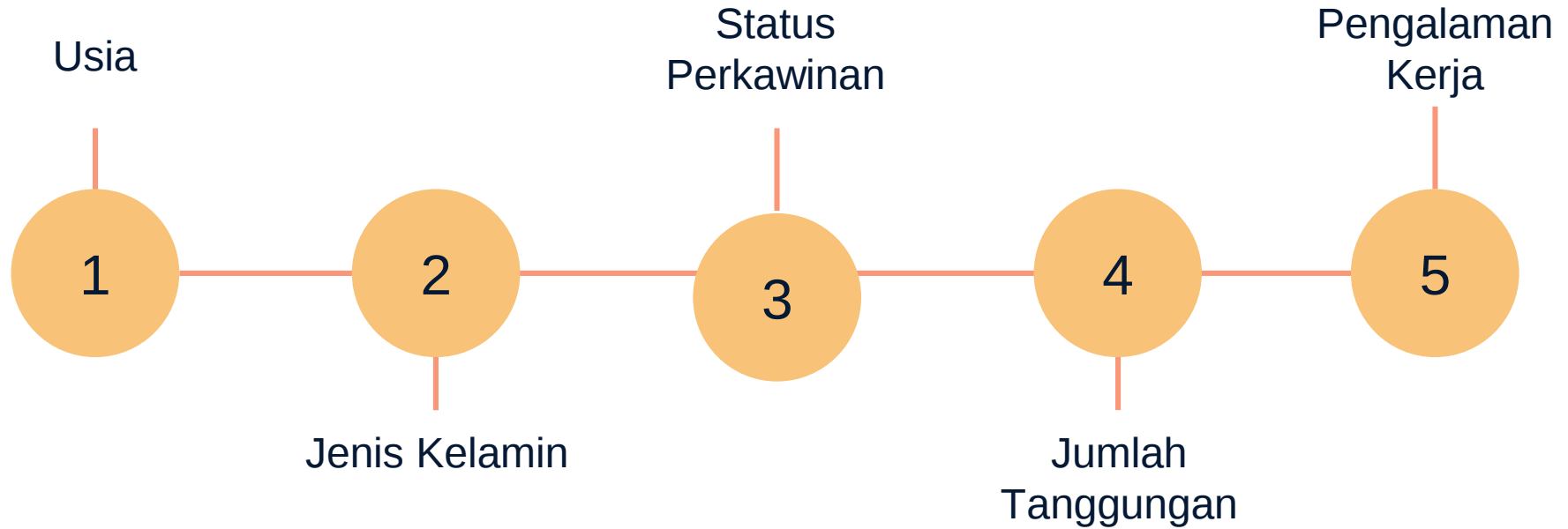
4

Agreeableness

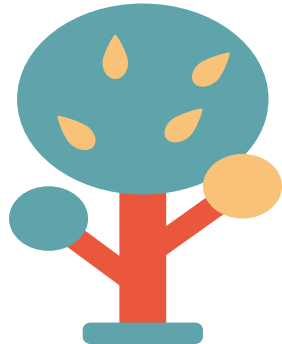
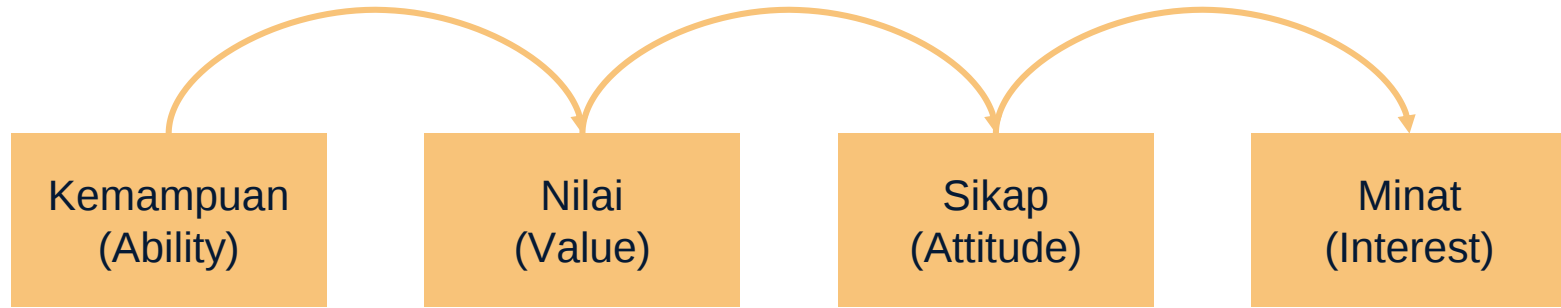
5

Neuroticism

Faktor-Faktor Karakteristik Individu



Indikator Karakteristik Individu



Karakteristik Individu Mempengaruhi Keberhasilan Akademik

1

Fungsi Kognitif

2

Motivasi Belajar

3

Faktor
Sosiodemografi
(Gender)

The Associations Between Computational Thinking and Creativity: The Role of Personal Characteristics

Rotem Israel-Fishelson, Arnon
HersHKovitz, Andoni Eguiluz, Pablo
Garaizar, and Mariluz Guenaga





Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara kreativitas dan CT, sambil meneliti lebih lanjut peran yang dimainkan oleh karakteristik pribadi sebagaimana tercermin dalam platform pembelajaran berbasis game online.



Subjek Penelitian

Data yang kami analisis dikumpulkan pada Juni 2019 dari 174 siswa Spanyol yang bersekolah di sekolah menengah dan berusia antara 11-12 tahun. Dari mereka, 55% adalah laki-laki (95) dan 45% adalah perempuan (78).

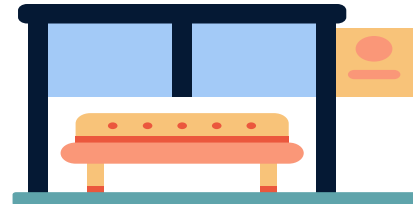
Metode Penelitian

Prosedur

Mahasiswa peserta mengikuti kegiatan sosialisasi yang diselenggarakan oleh Fakultas Teknik Universitas Deusto dan mengikuti workshop tentang teknologi, pemrograman, dan robotika. Selama workshop ini, para siswa memainkan permainan Kodetu yang telah ditentukan selama kurang lebih 60 menit.

Kumpulan Data dan Pemrosesan

File log lengkap berisi 163.137 baris, masing-masing mewakili tindakan yang diambil oleh pengguna, termasuk stempel waktu tindakan, tingkat pengambilannya, hasilnya [Sukses, Kegagalan, Batas Waktu, Kesalahan], dan kode yang terkait dengan tindakan ini.



Metode Penelitian

Tes Berpikir Kreatif

Menggunakan Torrance Test for Creative Thinking (TTCT) – Figural Test (Torrance, 1974) untuk menilai pemikiran kreatif dalam empat dimensi: kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi.

Research Variables

- Karakteristik Pribadi
- Berpikir Kreatif
- Kreativitas Komputasi
- Berpikir Komputasi



Hasil Penelitian

Menjelajahi Variabel Penelitian

- Berpikir Komputasi
- Berpikir Kreatif
- Kreativitas Komputasi
- Berpikir Kreatif dan Akusisi Berpikir Komputasi

Kreativitas Komputasi dan Akuisisi Pemikiran Komputasi

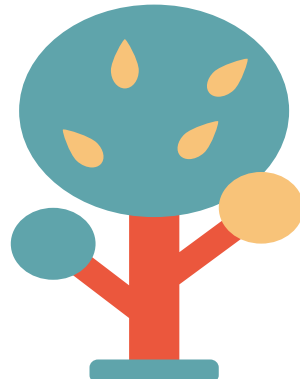
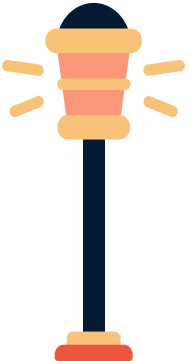
Hasil ini menunjukkan bahwa semakin kreatif siswa dalam menghasilkan solusi, semakin banyak waktu dan usaha yang dibutuhkan untuk memecahkan tingkat tertentu dalam permainan.

Berpikir Kreatif dan Kreativitas Komputasi

Hasil dari pemeriksaan korelasi dengan variabel demografis, menunjukkan bahwa di antara kelompok ini, siswa yang menghasilkan lebih banyak gambar dalam tugas TTCT kurang kreatif dalam permainan, tetapi mereka yang membuat lebih banyak gambar asli dalam tugas TTCT lebih kreatif dalam permainan.

Kesimpulan

Artikel ini mempelajari hubungan antara Computational Thinking (CT) dan kreativitas sambil berfokus pada karakteristik pribadi pelajar. Dua jenis kreativitas yang diperiksa: berpikir kreatif dan kreativitas komputasi. Penelitian dilakukan terhadap 174 siswa sekolah menengah di Spanyol. Hasilnya, menemukan bahwa terdapat hubungan positif antara masing-masing dari dua konstruksi kreativitas dan akuisisi CT, serta antara dua kreativitas itu mengkonstruksi sendiri.



IMPACT OF PERSONAL CHARACTERISTICS ON INTRAPRENEURS' BEHAVIOURS

Vivian Chu Mui Shian, Noorseha
Binti Ayob, Rumana Huq Luva,
Shehnaz Tehseen, Chong Soon
Meng, Arslan Haider, Yusof



Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mempelajari pengaruh karakteristik pribadi terhadap perilaku intrapreneur.

Subjek Penelitian

Mayoritas usia responden adalah antara 20 hingga 29 tahun (68,5%) dan 30 hingga 39 tahun (22,6%), diikuti oleh 40 hingga 60 tahun (5,5%) dan 16 hingga 19 tahun (3,4%).

Metode Penelitian

1

Analisis Data

2

Analisis Data Deskriptif

3

Analisis Model
Pengukuran

4

Analisis Model
Struktural



Hasil Penelitian

Hasil yang ditampilkan pada tabel 11 menunjukkan bahwa hipotesis tidak didukung karena menunjukkan bahwa nilai t tidak signifikan ($\beta=0,074$, $t=1,022$). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara PC dan INB.

Tabel 11 menunjukkan pengaruh langsung INN terhadap INB karena hasil menunjukkan bahwa nilai t signifikan ($\beta=0,456$, $t=6,72$), sehingga H2 terdukung. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara INN dan INB.

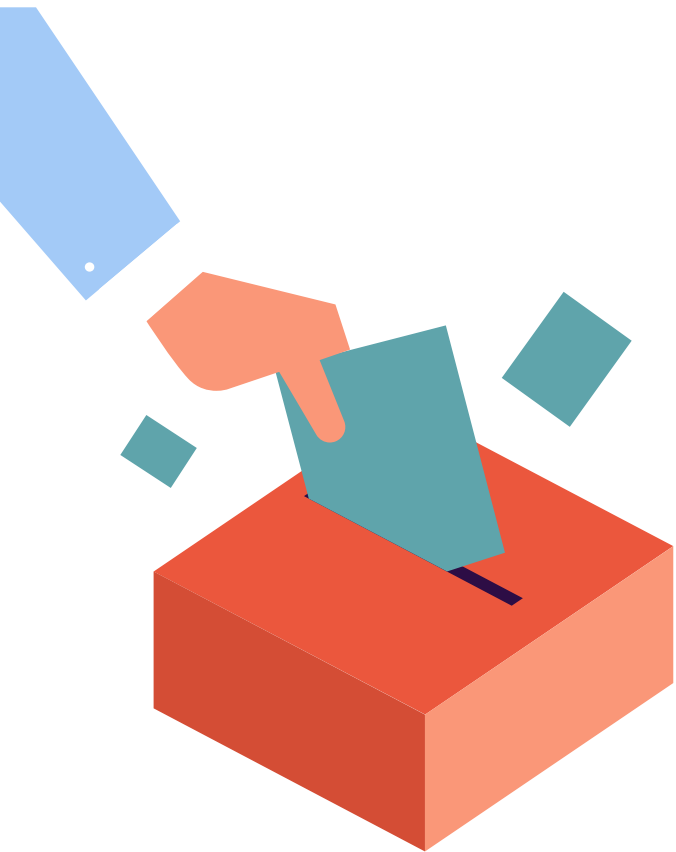
Tabel 11 menunjukkan dampak tidak langsung LC pada INB. Hal ini disebabkan hasil nilai t ($\beta=0,007$, $t=0,113$) tidak signifikan. Hal ini menunjukkan hubungan negatif antara LC dan INB.

Tabel 11 menunjukkan dampak langsung PrEE pada INB. Nilai t adalah ($\beta=0,431$, $t=6,28$), oleh karena itu hipotesis H4 didukung. Hal ini menunjukkan hubungan positif antara PrEE dan INB.

Kesimpulan

Penelitian ini menyelidiki dampak kompetensi pribadi, inovasi, kompetensi belajar, dan pengalaman sebelumnya pada pembentukan perilaku intraoreneur. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan dari inovasi dan pengalaman sebelumnya terhadap pembentukan perilaku intrapreneur. Namun, Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kompetensi personal dan kompetensi belajar berpengaruh negatif terhadap pembentukan perilaku intrapreneur tetapi menghasilkan kinerja yang tinggi. Inovasi dan pengalaman sebelumnya dapat mempengaruhi pembentukan perilaku intrapreneur tetapi kompetensi pribadi dan kompetensi belajar tidak akan mempengaruhi pembentukan intrapreneur.





The Influence of Refugee Students' Personal Characteristics on Study Success in Online Education

F. Reinhardt, T. Deribo, O.
Zlatkin-Troitschanskaia, R.
Happ, S. Nell-Müller



Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki secara empiris kemungkinan pengaruh faktor-faktor yang relevan secara teoritis untuk keberhasilan akademis bagi siswa pengungsi. Secara khusus, fokusnya adalah pada karakteristik individu siswa.



Subjek Penelitian

Jumlah sampel terdiri dari 1024 siswa Kiron (79% laki-laki, 21% perempuan), dengan usia rata-rata 27,5 tahun.

Instrumen dan Metode

- **RQ1:** prestasi akademik diukur dengan memeriksa jumlah kursus yang dimulai dan diselesaikan dalam modul Bahasa Inggris Bisnis.
- **RQ2:** keberhasilan akademis dalam studi online diselidiki dengan memeriksa kemungkinan tetap berada dalam pendidikan online. Untuk tujuan ini, tidak aktif selama 30 hari di platform pembelajaran dipilih dan dioperasionalkan sebagai kriteria putus sekolah.

Analisis Statistik

Untuk RQ1, analisis regresi hierarkis dilakukan untuk menyelidiki pengaruh karakteristik yang tercantum di atas pada kemungkinan penyelesaian MOOCs. Untuk RQ2, metode regresi Cox dilakukan untuk menganalisis perkiraan durasi waktu sampai mahasiswa pengungsi putus sekolah.

Hasil Penelitian

Untuk RQ1, hasil regresi linier untuk memprediksi awal kursus menunjukkan pengaruh yang signifikan dari variabel jenis kelamin, negara tempat tinggal, dan fungsi kognitif. Hasilnya menunjukkan bahwa lebih banyak kursus dimulai jika seseorang adalah perempuan, memiliki nilai IST lebih tinggi, atau tinggal di Kenya dibandingkan dengan seseorang yang tinggal di Jerman.

Hasil regresi linier untuk memprediksi mata kuliah yang diselesaikan modul menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap variabel jenis kelamin, tingkat CEFR, dan negara tempat tinggal. Selanjutnya, jika tingkat CEFR naik, jumlah kursus yang diselesaikan lebih rendah. Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap motivasi pada kursus yang dimulai atau diselesaikan.

Untuk RQ2, regresi Cox dilakukan untuk menganalisis kemungkinan tetap berada di platform Kiron. Faktor-faktor seperti tingkat CEFR, motivasi intrinsik, dan negara tempat tinggal memiliki efek pada kemungkinan putus sekolah dari platform Kiron.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor tertentu dapat mempengaruhi prestasi akademik dan kemungkinan putus sekolah siswa pengungsi dalam pendidikan online.

Oleh karena itu, penting untuk memeriksa perilaku siswa dalam pendidikan online secara longitudinal dalam penelitian masa depan untuk mengidentifikasi tantangan yang paling signifikan dan mengatasinya dalam praktik pendidikan untuk mempromosikan integrasi yang sukses.



Terima Kasih

