

Audience effect on Sudoku game performance = Efek kehadiran penonton terhadap performa bermain Sudoku

Fatimah Azzahra, examiner

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20506051&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek kehadiran penonton terhadap performa seseorang dalam menyelesaikan tugas. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 40 mahasiswa dari Universitas of Queensland. Mereka dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok tanpa kehadiran penonton dan kelompok dengan kehadiran penonton. Tugas yang diberikan dalam penelitian ini adalah permainan Sudoku. Performa mereka diukur melalui waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan permainan sudoku dengan benar. Hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat perbedaan performa antara kedua kelompok.

The purpose of this current study is to know the audience effect under the condition of performing a task. There are 40 participants in this study that is categorised as student at the University of Queensland. Participants are divided into two different group, one with an audience presence and one without. A game known as sudoku is being used as the required task. Performance are measured through the overall time taken to complete the game in the right way. The results found that differences in performance across the two groups are not being found.