



**EFEKTIVITAS *BOARD GAME BUSINESS CRAFT* UNTUK
MENINGKATKAN INTENSI BERWIRAUSAHA SISWA SMK**

SKRIPSI

MUHAMAD DANI ARYADI

46119120015

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2023



**EFEKTIVITAS *BOARD GAME BUSINESS CRAFT* UNTUK
MENINGKATKAN INTENSI BERWIRAUSAHA SISWA SMK**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

MUHAMAD DANI ARYADI

46119120015

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2023

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Dani Aryadi

NIM : 46119120015

Program Studi : Psikologi

Judul Tugas Akhir : Efektivitas *board game business craft* untuk meningkatkan intensi berwirausaha siswa SMK

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang beraku di Universitas Mercu Buana.



Tangerang, 28 Desember 2023



Muhamad Dani Aryadi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhamad Dani Aryadi

NIM : 46119120015

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Efektivitas *Board Game Business Craft* Untuk Meningkatkan Intensi Berwirausaha Siswa SMK

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing
NIDN : Dr. Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi., Psikolog
: 0314108301

()

Ketua Penguji
NIDN : Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc.
: 0308018301

()

Penguji 1
NIDN : Dr. A. A. Anwar Prabu Mangkunegara, M.Si.
: 9990412044

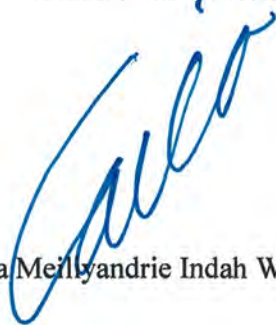
()

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 28 Desember 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meilyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis guna menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Efektivitas *board game business craft* untuk meningkatkan intensi berwirausaha siswa SMK”. Karya ilmiah ini di susun guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana. Penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph. D, Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Yenny, M. Psi., Psikolog, selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Karisma Riskinanti, M. Psi., Psikolog, selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Dhani Irmawan, S. Psi., M.Sc, selaku Sekretaris Program Studi I Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana sekaligus Ketua Sidang Tugas Akhir yang sudah memberikan masukan dan saran yang membangun untuk perbaikan Tugas Akhir penulis.
5. Ibu Prahastia Kurnia Putri, M.Psi., Psikolog, selaku Sekretaris Program Sudi II Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
6. Ibu Dr. Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi., Psikolog, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir penulis yang telah memberikan arahan, dukungan serta bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir sampai selesai.
7. Ibu Amy Mardhatillah, Ph.D, selaku dosen *reviewer* proposal Tugas Akhir yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya, serta memberikan masukan untuk penyusunan Tugas Akhir penulis.
8. Bapak Dr. A. A. Anwar Prabu Mangkunegara, M.Si. selaku dosen penguji Tugas Akhir yang sudah menguji, memberikan masukan serta saran yang membangun untuk perbaikan Tugas Akhir penulis.
9. Segenap dosen Fakultas Psikologi yang penulis hormati dan telah mendidik dan memberikan ilmu selama perkuliahan di Universitas Mercu Buana.

10. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan selama proses penyusunan tugas akhir sampai selesai.
11. Serta semua pihak yang telah banyak mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk banyak orang. Akhir kata dari penulis, semoga Allah SWT senantiasa membalas segala kebaikan bapak/ibu, keluarga dan teman-teman semuanya yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini.

Tangerang, 28 Desember 2023



Muhamad Dani Aryadi



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Dani Aryadi
NIM : 46119120015
Program Studi : Psikologi
Judul Tugas Akhir : Efektivitas *board game business craft* untuk
meningkatkan intensi berwirausaha siswa SMK

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 28 Desember 2023

Yang menyatakan,



Muhamad Dani Aryadi

ABSTRAK

Nama : Muhamad Dani Aryadi
NIM : 46119120015
Program Studi : Psikologi
Judul Tugas Akhir : Efektivitas *board game business craft* untuk meningkatkan intensi berwirausaha siswa SMK
Pembimbing : Dr. Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi., Psikolog

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *board game business craft* untuk meningkatkan intensi berwirausaha siswa SMK. Penelitian ini menggunakan desain jenis eksperimental yaitu *Pre-test Post-test Control Group Design*. Uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Karena keterbatasan penelitian, kelompok kontrol hanya diberikan *pre-test* tanpa intervensi dan juga *post-test*. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan terkait intensi berwirausaha kelompok eksperimen sebelum dan sesudah memainkan *board game business craft*. Berdasarkan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan terkait intensi berwirausaha kelompok kontrol yang tidak memainkan *board game business craft* dengan kelompok eksperimen yang memainkan *board game business craft*. Berdasarkan hasil uji *t-test* yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa *board game business craft* efektif meningkatkan intensi berwirausaha siswa SMK.

Kata Kunci: *Business craft, Wirausaha, Siswa, Eksperimen*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Name : Muhamad Dani Aryadi
NIM : 46119120015
Study Program : Psikologi
Title Thesis : Efektivitas *board game business craft* untuk meningkatkan intensi berwirausaha siswa SMK
Counsellor : Dr. Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi., Psikolog

This research aims to determine the effectiveness of the Board Game Business Craft in enhancing entrepreneurial intentions among vocational high school students. The study employs an experimental design known as the Pre-test Post-test Control Group Design. Hypothesis testing involves paired sample t-test and independent sample t-test, with data analysis conducted descriptively. Due to research limitations, the control group only underwent pre-test without any intervention, followed by post-test. Based on the results of the paired sample t-test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained, indicating a significant difference in entrepreneurial intentions within the experimental group before and after playing the Board Game Business Craft. The independent sample t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, signifying a significant difference in entrepreneurial intentions between the control group, which did not play the Board Game Business Craft, and the experimental group that did. In conclusion, based on the conducted t-test, it can be inferred that the Board Game Business Craft effectively enhances entrepreneurial intentions among vocational high school students.

Keywords: *Business craft, Entrepreneur, Student, Experiment*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Intensi	10
2.1.1 Definisi Intensi.....	10
2.1.2 Teori Intensi	10
2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi.....	11
2.2 Wirausaha	12
2.2.1 Definisi Wirausaha.....	12

2.2.2 Ciri Wirausaha	13
2.2.3 Tujuan Berwirausaha	14
2.3 Intensi Berwirausaha	15
2.3.1 Pengertian Intensi Berwirausaha	15
2.3.2 Dimensi Intensi Berwirausaha	15
2.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensi Berwirausaha	16
2.4 <i>Board Game Business Craft</i>	17
2.4.1 Pengertian <i>Board Game Business Craft</i>	17
2.4.2 Cara Bermain <i>Board Game Business Craft</i>	18
2.4.3 Kelebihan <i>Board Game Business Craft</i>	21
2.4.4 Kekurangan <i>Board Game Business Craft</i>	22
2.5 Sekolah Menengah Kejuruan	22
2.5.1 Profil Sekolah Menengah Kejuruan.....	22
2.6 Tinjauan Terhadap Penelitian Terdahulu	23
2.7 Dinamika Penelitian	32
2.8 Kerangka Berpikir	34
2.9 Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Desain Penelitian.....	36
3.1.1 Desain dan Prosedur Eksperimen	36
3.1.2 Metode Penelitian	38
3.1.3 Identifikasi Variabel.....	39
3.2 Populasi dan Sampel.....	39
3.2.1 Populasi.....	39
3.2.2 Sampel	39
3.2.3 Teknik Sampling	40

3.2.4 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.3 Definisi Operasional.....	40
3.3.1 Intensi Berwirausaha.....	41
3.3.2 <i>Board Game Business Craft</i>	41
3.4 Alat Ukur Yang Digunakan.....	41
3.4.1 Alat Ukur Intensi Berwirausaha.....	41
3.5 Validitas dan Reliabilitas	42
3.5.1 Validitas	42
3.5.2 Reliabilitas	43
3.6 Analisis Data.....	44
BAB IV PEMBAHASAN.....	45
4.1 Gambaran Umum Subjek.....	45
4.2 Analisis Deskriptif.....	46
4.3 Analisis Inferensial.....	50
4.3.1 Uji Validitas	50
4.3.2 Uji Reliabilitas	51
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	52
4.4.1 Uji Normalitas.....	52
4.4.2 Uji Homogenitas.....	52
4.5 Uji Hipotesis.....	53
4.5.1 Uji Kondisi Awal Kelompok.....	53
4.5.2 <i>Paired Sample T-Test</i>	54
4.5.3 <i>Independent Sample T-Test</i>	55
4.5.4 Analisis Efektivitas <i>Board Game Business Craft</i>	55
4.6 Pembahasan.....	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Keterbatasan Penelitian	64
5.3 Saran.....	65
5.3.1 Saran Teoritis	65
5.3.2 Saran Praktis	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	72



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3. 1 <i>Blue Print</i> Alat Ukur Intensi Berwirausaha.....	42
Tabel 3. 2 Tabel Skor Intensi Berwirausaha.....	42
Tabel 4. 1 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia	45
Tabel 4. 2 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	46
Tabel 4. 3 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua.....	46
Tabel 4. 4 Analisis Deskriptif.....	47
Tabel 4. 5 Panduan Kategori Tingkatan	47
Tabel 4. 6 Kategori Tingkatan Variabel Intensi Berwirausaha.....	48
Tabel 4. 7 Kategori Responden Berdasarkan Hasil <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen	49
Tabel 4. 8 Kategori Responden Berdasarkan Hasil <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen	49
Tabel 4. 9 Kategori Responden Berdasarkan Hasil <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol .	50
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Alat Ukur Intensi Berwirausaha.....	51
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur Intensi Berwirausaha.....	51
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	52
Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas	53
Tabel 4. 14 Hasil Uji Kondisi Awal Kelompok.....	53
Tabel 4. 15 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	54
Tabel 4. 16 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	55
Tabel 4. 17 Kriteria <i>Effect Size Cohen's d</i>	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	36
Gambar 3. 2 Alur Prosedur Eksperimen	38

