

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*