

**PENGARUH PERMAINAN *BUSINESS CRAFT BOARD GAME*
TERHADAP INTENSI BERFIKIR KERJA INOVATIF PADA
KARYAWAN PT ABC**



Nama: Dian Novita

NIM: 46119120027

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2024

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Skripsi ini :

Judul : PENGARUH PERMAINAN BUSINESS CRAFT BOARD
GAME TERHADAP INTENSI BERPIKIR KERJA
INOVATIF PADA KARYAWAN PT ABC

Nama : DIAN NOVITA

NIM : 46119120027

Program Studi : Psikologi

Tanggal : 21 Februari 2024

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya saya sendiri dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana.

Karya Ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahannya digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 21 Februari 2024



Dian Novita

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Dian novita

NIM : 46119120027

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : PENGARUH PERMAINAN BUSINESS CRAFT BOARD GAME TERHADAP INTENSI BERFIKIR KERJA INOVATIF PADA KARYAWAN PT ABC

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 : Dr. Irma Himmatul Alliyah, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0314108301

()

Ketua Penguji : Dr. Indra Kusumah, M.Si.
NIDN : 0321078107

()

Penguji 1 : Dina Syakina, S.Si., M.Si.
NIDN : 0306099001

()

Jakarta, 19 Februari 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi


Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi


Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Penulisan Laporan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Dr. Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing yang sangat profesional dalam membimbing dan memberikan arahan.
5. Bapak Dr. Irfan Aulia, M.Psi., selaku Dosen *Reviewer* dan *Expert Judgement* yang telah memberikan saran dalam penelitian ini.
6. Ibu Dina Syakina, M.Si., selaku expert judgement yang telah memberikan saran dalam penelitian ini.
7. Ibu Yenny, S.Psi, M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
8. Ibu Prahastia Kurnia Putri, M.Psi., Psikolog dan Bapak Dani Irmawan, S.Psi. M.Sc selaku Sekretaris Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
9. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan semua materi perkuliahan dan bimbingan kepada penulis selama ini.
10. Orang tua, keluarga, dan orang-orang terdekat yang turut membantu serta memberikan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

11. Semua pihak yang telah berkontribusi untuk meluangkan waktu dan turut membantu proses penelitian.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Laporan Skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 21 Februari 2024



(Dian Novita)

46119120027



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : DIAN NOVITA

NIM : 46119120027

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : “PENGARUH PERMAINAN BUSINESS CRAFT BOARD GAME
TERHADAP INTENSI BERFIKIR KERJA INOVATIF PADA KARYAWAN
PT ABC

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 Skripsi saya selama tetap men-cantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Februari 2024

Yang menyatakan,


Dian Novita

ABSTRAK

Inovasi merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh perusahaan apabila suatu perusahaan ingin memenangkan suatu persaingan. Oleh karena itu, hal tersebut harus didukung dengan sikap kerja inovatif dari semua komponen di dalam perusahaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan intensi perilaku kerja inovatif karyawan berdasarkan keikutsertaan dalam permainan *business craft board game*. Jenis penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen*. Populasi yang digunakan adalah 30 orang karyawan Desk Call PT ABC. Jumlah sampel yang digunakan adalah 30 orang karyawan Desk Call PT ABC. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. teknik analisis data yang digunakan adalah uji *ndependent sample t test*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa board game dapat meningkatkan intensi perilaku kerja inovatif karyawan PT ABC. Hal ini dikarenakan dalam permainan board game, individu dilatih untuk berfikir sebagus dan sekreatif mungkin.

Kata Kunci: Board Game, Intensi, Perilaku Kerja Inovatif



ABSTRACT

Innovation represents an obligation that must be undertaken by companies if they aspire to succeed in competition. Therefore, this necessitates the fostering of an innovative work ethic across all components within the company. The objective of this research is To find out the different intentions of innovative work behavior of employees based on participation in the Business craft board game . The research methodology employed is a quasi-experimental method. The sample population consists of 30 employees from Desk Call PT ABC, with the same number utilized as the sample size. The sampling technique employed is saturation sampling. The data analysis technique utilized is the independent sample t-test. The results of the research conducted indicate that board games can enhance the intention of innovative work behavior among employees of PT ABC. This is attributed to the fact that in board games, individuals are trained to think as effectively and creatively as possible.

Keywords: Board Game, Intention, Innovative Work Behavior



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Teori Perilaku Kerja Inovatif	10
2.1.1. Eksplorasi Peluang (<i>Opportunity Exploration</i>).....	15
2.1.2. Pemunculan Ide (<i>Idea Generation</i>)	14
2.1.3. Memperjuangkan Ide (<i>Championing</i>)	15
2.1.4. Penerapan Ide (<i>Application</i>).....	16
2.2. Teori Intensi	17
2.3. <i>Business craft board game</i>	26
2.3. Penelitian Terdahulu.....	33
2.4.1. Dinamika Penelitian tentang pengaruh <i>Board game</i> terhadap Intensi perilaku kerja inovatif	44

2.5. Kerangka Pemikiran	48
2.6. Hipotesis	49
BAB III.....	50
METODE PENELITIAN.....	50
3.1. Desain Penelitian	50
3.2. Variabel Penelitian	52
3.3. Populasi dan Sampel	53
3.3.1. Populasi.....	53
3.3.2. Sampel	53
3.4. Definisi Operasional Variabel	53
3.4.1. <i>Board Game</i>	53
3.4.2. Intensi.....	54
3.4.3. Perilaku Kerja Inovatif.....	54
3.5. Instrumen Penelitian.....	55
3.5.1. Alat Ukur Intensi perilaku kerja inovatif.....	55
3.6. Teknik Pengumpulan Data	56
3.7. Teknik Analisis Data	57
BAB IV	60
HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1. Hasil Penelitian.....	60
4.1.1. Uji Statistik Deskriptif.....	60
4.1.2. Uji Asumsi Klasik.....	62
4.1.3. Uji Independent Sample t Test.....	65
4.1.4. Uji Hipotesis	67
4.2. Pembahasan	71
4.2.1. Pengaruh <i>Business craft board game</i> terhadap Intensi perilaku kerja inovatif	71
BAB V.....	77
PENUTUP.....	77
5.1. Kesimpulan.....	77
5.2. Saran	77

5.2.1. Saran Teoretis	77
5.2.2. Saran Praktis	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	81



DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Tabel Penelitian Terdahulu	34
Tabel 3 1 Skala Likert	55
Tabel 3 2 Alat Ukur Intensi perilaku kerja inovatif	55
Tabel 4 1. Uji Statistik Kelompok Kontrol	60
Tabel 4 2. Uji Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen	61
Tabel 4 3 Uji Normalitas	63
Tabel 4 4 Uji Homogenitas	64
Tabel 4 5 Uji <i>Independent Sample T Test Post test</i> Eksperimen dan <i>Pre test</i> Eksperimen	65
Tabel 4 6. Uji <i>Independent Sample T Test Post test</i> Eksperimen dan <i>Post test</i> Kontrol	66
Tabel 4 7. Uji <i>Independent Sample T Test Pre test</i> Eksperimen dan <i>Pre test</i> Kontrol	67
Tabel 4 8. Uji <i>Independent Sample T Test Pre test</i> Eksperimen dan <i>Pre test</i> Kontrol	68
Tabel 4 9. Uji <i>Independent Sample T Test Post test</i> Eksperimen dan <i>Post test</i> Kontrol	69
Tabel 4 10 Hasil Uji t Kelompok <i>Pre test</i> Eksperimen dan <i>Post test</i> Kelompok Eksperimen	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Business craft board game.....	29
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	48
Gambar 3 1. Prosedur Penelitian.....	52

