

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

