



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**EFEKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN *BOARD GAME*
TERHADAP *LEARNING AGILITY* PADA KARYAWAN PT. X
DI TANGERANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana

Suparmanto

46118120024

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2024

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa semua pernyataan dalam skripsi ini :

Judul : Efektivitas Belajar Menggunakan *Board Game* Terhadap
Learning Agility Pada Karyawan PT. X Di Tangerang

Nama : Suparmanto

NIM : 461180024

Program : Program Studi Psikologi

Tanggal : 14 Agustus 2024

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya **saya sendiri** dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi 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.

Jakarta, 14 Agustus 2024



Suparmanto

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Suparmanto

NIM : 46118120024

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Efektifitas Belajar Menggunakan Board Game Terhadap Learning Agility Pada Karyawan PT.X Di Tangerang

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. A. A. Anwar Prabu Mangkunegara, M.Si. (

NIDN : 8929660023



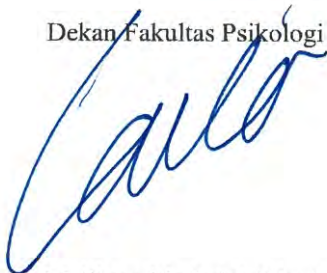
Penguji 1 : Dr. Indra Kusumah, M.Si. (

NIDN : 0321078107



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 23 Agustus 2024
Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“Efektivitas Belajar Menggunakan *Board Game* Terhadap *Learning Agility* pada Karyawan PT. X di Tangerang”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana.

Dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini, penulis banyak mendapat dukungan, bantuan, bimbingan, serta nasehat dari berbagai. Sehingga tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu, diantaranya :

1. Dr. Irma Himmatul Aliyyah, S.Psi, M.Psi, selaku Dosen Pembimbing Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana atas semua bimbingan, nasehat, saran, dan kritik yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Riblita Damayanti, S.Psi, M.Psi, selaku Dosen Pembimbing Akademik Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog, selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu dan Bapak serta istri atas segala nasehat, dukungan, kasih sayang, dan do'a, terbaik kepada penulis.

6. Rekan - rekan dari PT. X yang sudah berkenan menjadi responden dalam penelitian ini.
7. Sahabat dan teman - teman baik di lingkungan universitas dan profesional yang telah mendukung dan memberi saran serta koreksi dalam penyusunan penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan segala bentuk saran dan kritik yang membangun guna penyempurnaan untuk skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan bagi para pembaca, dan khususnya bagi penulis



Jakarta, 14 Agustus 2024

Suparmanto

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 : Suparmanto
NIM : 461180024
Program Studi : Psikologi
Judul : Efektivitas Belajar Menggunakan *Board Game* Terhadap *Learning Agility* Pada Karyawan PT. X Di Tangerang

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 diatas 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 mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Agustus 2024

Yang menyatakan,


Suparmanto

**EFEKTIFITAS BELAJAR MENGGUNAKAN BOARD GAME
TERHADAP LEARNING AGILITY PADA KARYAWAN PT. X DI
TANGERANG**

Suparmanto

Dr. Irma Himmatul Aliyyah, S.Psi, M.Psi

Universitas Mercu Buana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan *learning agility* pada karyawan PT. X di Tangerang. *Learning agility* merupakan kemampuan individu untuk mempelajari hal baru dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks yang berbeda. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest with control group*. Sampel penelitian ini terdiri dari 30 karyawan yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan intervensi berupa pembelajaran dengan menggunakan *board game Business Craft*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal peningkatan *learning agility*.

Kata Kunci: *learning agility*, *board game*, pembelajaran, efektivitas, pengembangan karyawan

**THE EFFECTIVENESS OF LEARNING USING BOARD GAME ON
LEARNING AGILITY AMONG EMPLOYEES OF PT. X IN
TANGERANG**

Suparmanto

Dr. Irma Himmatul Aliyyah, S.Psi, M.Psi

Universitas Mercu Buana

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using board games as a learning medium to enhance the learning agility of employees at PT. X in Tangerang. Learning agility refers to an individual's ability to learn new things and apply that knowledge in different contexts. The research method used is a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The sample consists of 30 employees divided into two groups: an experimental group and a control group. The experimental group received an intervention in the form of learning through the Business Craft board game, while the control group did not receive any intervention. The results of the study indicated that there was no significant difference between the experimental and control groups in terms of improving learning agility

Keywords: learning agility, board game, learning, effectiveness, employee development

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 <i>Learning Agility</i>	9
2.1.1 Definisi <i>Learning Agility</i>	9
2.1.2 Dimensi <i>Learning Agility</i>	10
2.1.3 Faktor <i>Learning Agility</i>	12
2.2 Efektivitas Belajar	13

2.2.1 Definisi Efektivitas Belajar.....	13
2.2.2 Dimensi Efektivitas Belajar.....	13
2.2.3 Faktor Efektivitas Belajar.....	14
2.3 <i>Board Game Business Craft</i>	16
2.3.1 Definisi <i>Board Game Business Craft</i>	16
2.4 Penelitian Terdahulu.....	18
2.5 Dinamika Efektifitas Belajar Menggunakan <i>Business Craft Pada Learning Agility</i>	22
2.6 Kerangka Berpikir.....	24
2.7 Hipotesis.....	25
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Desain Penelitian.....	26
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
3.2.1 Populasi Penelitian.....	28
3.2.2 Sampel Penelitian.....	28
3.3 Definisi Operasional.....	29
3.3.1 <i>Learning Agility</i>	29
3.3.2 <i>Board Game Business Craft</i>	30
3.3.3 Efektivitas Belajar.....	30
3.4 Instrumen Penelitian.....	31
3.4.1 Alat Ukur Penelitian.....	31
3.4.2 Efektivitas Belajar.....	33
3.5 Langkah Eksperimen.....	33
3.5.1 <i>Pre Test</i>	33
3.5.2 Pelaksanaan Eksperimen.....	33
3.5.3 <i>Post Test</i>	34
3.6 Validitas & Reliabilitas.....	35
3.6.1 Uji Validitas.....	35
3.6.2 <i>Expert Judgement</i>	36
3.6.3 Uji Reliabilitas.....	38
3.7 Analisa Data.....	39

3.7.1 Analisis Deskriptif	39
3.7.2 Uji Asumsi Klasik.....	40
3.7.2.1 Uji Normalitas.....	40
3.7.2.2 Uji Homogenitas	40
3.7.3 Uji Hipotesis	41
BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	43
4.2 Demografi Responden	43
4.2.1 Demografi Responden Kelompok Kontrol	43
4.2.2 Demografi Responden Kelompok Eksperimen	45
4.3 Hasil Penelitian.....	47
4.3.1 <i>Pre Test</i>	47
4.3.2 Pelaksanaan Penelitian.....	51
4.3.3 <i>Post Test</i>	54
4.3.4 Uji Tambahan	57
4.4 Pembahasan	59
BAB V.....	64
KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	65
5.2.1 Saran Untuk PT.X.....	65
5.2.2 Saran Untuk Penelitian Selanjutnya	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian – penelitian terdahulu.....	18
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Skala Likert.....	31
Tabel 3. 3 Learning Agility Scale.....	32
Tabel 3. 4 Blueprint Skala Efektifitas Belajar.....	33
Tabel 3. 5 Uji Validitas Learning Agility (N : 15).....	36
Tabel 3. 6 Uji Reliabilitas (N =30).....	39
Tabel 4. 1 Skor Pre – test Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Pada Alat Ukur Learning Agility.....	47
Tabel 4. 2 Uji Validitas Learning Agility (N : 30).....	48
Tabel 4. 3 Uji Validitas Efektivitas Belajar (N : 30).....	49
Tabel 4. 4 Uji Realibilitas Learning Agility (N : 30).....	49
Tabel 4. 5 Uji Normalitas Pre Test (N : 30).....	50
Tabel 4. 6 Uji Homogenitas pre – test (N : 30).....	51
Tabel 4. 7 Skor Kelompok Eksperimen Terhadap Learning agility dan Efektivitas Belajar (N : 15).....	54
Tabel 4. 8 Uji Normalitas Post – Test (N : 15).....	55
Tabel 4. 9 Uji Homogenitas Post – test (N : 15).....	56
Tabel 4. 10 Uji T Learning agility.....	56
Tabel 4. 11 Uji Deskriptif Pre – test Learning Agility (N : 15).....	57
Tabel 4. 12 Uji Deskriptif Post – test Learning Agility (N : 15).....	58
Tabel 4. 13 Uji Deskriptif Post – test Efektivitas Belajar (N : 15).....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	24
Gambar 3. 1 Prosedur Kuasi Eksperimen menggunakan perlakuan board game business craft.....	27
Gambar 3. 2 Pelaksanaan Eksperimen	35
Gambar 3. 3 Kriteria Penilaian Expert Judgement.....	37
Gambar 3. 4 Uji Expert Judgement Efektivitas Belajar	38
Gambar 4. 1 Demografi Kelompok Kontrol Berdasarkan Jenis Kelamin pada PT.X Bulan Mei 2024 (N :15)	44
Gambar 4. 2 Demografi Kelompok Kontrol Berdasarkan Usia pada PT.X Bulan Mei 2024 (N:15)	45
Gambar 4. 3 Demografi Kelompok Eksperimen Berdasarkan Jenis Kelamin pada PT.X Mei 2024 (N :15).....	46
Gambar 4. 4 Demografi Kelompok Eksperimen Berdasarkan Usia pada PT.X Bulan Mei 2024 (N :15).....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Persiapan Eksperimen menggunakan Business Craft Sesi 1	71
Lampiran 2 Penjelasan Cara Bermain Business Craft Sesi 1.....	71
Lampiran 3 Penjelasan Cara Bermain Business Craft Sesi 2.....	72
Lampiran 4 Persiapan Eksperimen menggunakan Business Craft Sesi 2	72
Lampiran 5 Kuesioner yang kamu gunakan.....	73
Lampiran 6 Pernyataan Similarity Check	74

