

PENGARUH PENGETAHUAN DAN INOVASI TERHADAP KREATIVITAS KERJA PENGRAJIN BONEKA DI KAMPUNG BARU, CIKAMPEK

Carnesih¹, Uus MD. Fadli², Enjang Suherman³

mn16.carnesih@mhs.ubpkarawang.ac.id, uus.fadli@ubpkarawang.ac.id.

enjangsuherman@ubpkarawang.ac.id

Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Buana Perjuangan Karawang

Ringkasan

Pengaruh Pengetahuan dan Inovasi terhadap Kreativitas Kerja Pengrajin Boneka di Kampung Baru, Cikampek. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh parsial dan simultan pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas kerja. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan verifikatif, jumlah sampel sebanyak 102 responden. Data yang diperoleh peneliti dengan cara wawancara, observasi, dan kuesioner. Kemudian dianalisis dengan menggunakan *person product moment*, analisis korelasi dan *path analisis* dengan pengolahan data program SPSS 16.0. Setelah menggunakan rangkaian uji statistik, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai korelasi mempunyai tingkat hubungan yang rendah dengan interval koefisiennya antara 0,20 – 0,399 berada pada tingkat kategori rendah. Pengetahuan dan inovasi masing-masing memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek.

Kata Kunci: Pengetahuan, Inovasi, Kreativitas

Pendahuluan

Peraturan Pemerintah Pusat (PP) Nomor 17 Tahun 2003 tentang pelaksanaan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro Kecil dan Menengah yang di tetapkan pada tanggal 01 Maret 2013. (Sumber : LN. 2013 NO. 40, TLN No. 5404, LL SETNEG : 32 HLM).

Usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam perekonomian masyarakat Indonesia. Pemerintah Indonesia pula memandang penting keberadaan para pelaku UMKM. Terbukti dari UMKM bersama dengan Koperasi memiliki wadah secara khusus di bawah Kementerian Koperasi dan UKM (Usaha Kecil dan Menengah).

Jumlah Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Indonesia terus bertambah setiap tahun. Di tahun 2018 jumlah pengusaha UMKM diprediksi mencapai 58,97 juta orang. Peningkatan jumlah UMKM ini membawa pengaruh yang cukup baik bagi perekonomian di Indonesia. Mulai dari penyerapan tenaga kerja hingga peningkatan produk domestik bruto yang cukup besar, yaitu mencapai 60,34 persen di tahun 2018. (Kementerian Koperasi dan Kecil dan Menengah yang diolah dari data)

Tabel 1 Perkembangan Data Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) Tahun 2017-2018

Indikator	Tahun 2017*		Tahun 2018**		Perkembangan Tahun 2017-2018	
	Jumlah	Pangsa (%)	Jumlah	Pangsa (%)	Jumlah	%
Usaha Mikro, Kecil dan Menengah	62.922.617	99,99	64.194.056	99,99	1.271.440	0,02
a. Usaha Mikro (Umi)	62.106.900	98,70	63.350.222	98,68	1.243.322	2,00
b. Usaha Kecil (UK)	757.090	1,20	783.132	1,22	26.043	3,44
c. Usaha Menengah (UM)	58.627	0,09	60.702	0,09	2.075	3,54

Sumber: Kementerian Koperasi dan Kecil dan Menengah yang diolah dari data Badan Pusat Statistik (BPS) (2018)

Keterangan: * Angka Sangat Sementara; ** Angka Sangat-Sangat Sementara

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) pengrajin boneka yang bertempat di kampung Baru, Cikampek Kota yang di juluki dengan sebutan kampung boneka. UKM pengrajin boneka ini memproduksi boneka tidak menggunakan mesin melainkan masih menggunakan tenaga kerja manusia yang mengutamakan ketelitian dan kerapihan. Menghadapi perkembangan zaman ini, seharusnya UKM bisa semakin berkembang namun tidak semua UKM bisa bertahan. Untuk menyikapi hal tersebut di butuhkan mindset pengusaha, dimana mindset ini akan mempengaruhi perilaku dan sikap dalam mengelola usaha.

Kreativitas sebagai suatu potensi perkembangannya tidak terlepas dari aspek psikologi yang melekat berkaitan dengan pola pikir, sikap maupun mental. (Slameto, 2010) berasumsi bahwa pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Suryana (2017:66), menyatakan bahwa kreativitas adalah berpikir sesuatu yang baru dan berbeda. Orang kreatif adalah orang yang selalu berpikir tentang kebaruan, perbedaan, kegunaan, dan dapat dimengerti.

Kreativitas adalah daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu dari tidak ada menjadi ada. Biasanya, kreativitas akan memunculkan inovasi, maka kreativitas sangat penting untuk diteliti untuk meningkatkan kemampuan untuk memperbaharui hal-hal yang telah ada. Bila kreativitas itu daya atau kemampuan, maka inovasi itu hasil atau produk. (Kompasiana.com).

Inovasi yang meliputi menganalisis peluang, apa yang harus dilakukan untuk memuaskan peluang, sederhana dan terarah dimulai dari yang kecil, berpengaruh secara

parsial terhadap variabel kewirausahaan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, kreatifitas dan inovasi berpengaruh secara simultan terhadap kewirausahaan dengan variabel inovasi memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kewira-usahaan.

Secara historis, modal, bahan mentah dan tenaga kerja dianggap lebih berharga daripada proses menciptakan dan menerapkan pengetahuan. Era informasi dan revolusi pengetahuan telah menyebabkan masalah bagi setiap individu dan organisasi (Hasan dan Azis, 2018; Dinar dan Hasan, 2018; Thamrin dan Hasan, 2018). Tuntutan dalam pengelolaan kecerdasan manusia dan mengubahnya menjadi produk dan layanan yang bermanfaat terus *Muhammad Hasan, Pendidikan Ekonomi Informal*.

Menurut (Walstad, 1997; Blendon, et al., 1997; Gerardi, et al., 2010, Hasan, 2018), bahwa “saat ini lingkungan ekonomi menganggap bahwa pengetahuan ekonomi merupakan aspek yang sangat penting”. Dalam literatur ekonomi neoklasik, inovasi dan kewirausahaan dianggap sebagai unsur penting pertumbuhan ekonomi, hal tersebut dilihat dari pendapat (Schumpeter, 1939) yang menyatakan bahwa “perubahan teknologi adalah mesin pertumbuhan ekonomi”. Namun menurut (Romer, 1986; 1990) menganggap bahwa “pengetahuan sebagai faktor penting ketiga dari produksi. Dalam masyarakat yang secara ekonomi-progresif, *generic knowledge* dan *tacit knowledge* bekerja secara bersama, sehingga pengetahuan ilmiah (*generic knowledge*) mengarah ke inovasi (*tacit knowledge*)”.

Pengetahuan dalam bisnis ini memiliki elemen penting yang memungkinkan perusahaan untuk beroperasi disektor pasar yang sedang ditargetkannya. Begitupun dengan pengetahuan yang harus di miliki oleh pengrajin agar lebih berkembang untuk meningkatkan pembelajaran dan pengalaman.

Pengetahuan dalam sebuah bisnis termasuk dalam sumber daya yang memiliki peran penting untuk menunjang sebuah usaha dan bisnis agar berjalan dengan baik. Pengetahuan dalam usaha dan bisnis disebut sebagai modal pengetahuan atau modal intelektual dalam bisnis, maka pengetahuan penting untuk di teliti untuk meningkatkan kemampuan pengrajin dan pengalaman.

Seorang wirausaha harus mempunyai kemampuan berinovasi untuk kemajuan bisnisnya, menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan, keinginan dan permintaan pelanggan. Pelanggan akan mencari produk yang dapat memuaskan mereka,

maka dari itu di butuhkan inovasi untuk menciptakan produk baru atau mengikuti tren zaman. Dengan begitu usahanya akan bertahan cukup lama.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan verifikasi, untuk lebih jelasnya mengenai metode ini akan penulis uraikan sebagai berikut:

Tempat Dan Waktu Penelitian

Objek penelitian ini adalah *Pengetahuan* dan *Inovasi* sebagai variabel independen serta *Kreativitas Karyawan* sebagai variabel dependen pada Pengrajin Boneka di Jl. Kp Baru Timur Cikampek, Cikampek Kota, Kec. Cikampek, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41373, Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan pada Waktu penelitian berlangsung pada bulan Januari sampai dengan bulan Mei.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data penelitian, penulis menggunakan metode-metode antara lain sebagai berikut. Metode Observasi (Pengamatan), Metode Interview (Wawancara), dan Metode Angket (kuesioner).

Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian adalah pengrajin Boneka di cikampek, baik yang berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 110 orang. Penentuan jumlah sampel yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan rumus *Isaac* dan *Michael* untuk tingkat kesalahan 5%. Rumus *Isaac* dan *Michael*. Berdasarkan pertimbangan hasil perhitungan maka peneliti menggenapkan total sampel menjadi 102 pengrajin.

Rancangan Analisis Dan Uji Hipotesis

Rancangan analisis dan uji hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2018:238-239), adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2016, 168), Valid berarti alat ukur yang digunakan mendapat data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016 : 168) bahwa reliabilitas adalah hasil penelitian dimana terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda.

Tabel 2 Penafsiran Uji Reliabilitas

1	Alpha > 0,90 maka reliabilitas sempurna
2	Alpha antara 0,70 - 0,90 maka reliabilitas tinggi
3	Alpha antara 0,50 - 0,70 maka reliabilitas moderat
4	Alpha antara < 0,05 maka reliabilitas rendah

Sumber: Sugiyono (2013, 173)

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program pengolahan data SPSS (*Statistical Product and Service Solution*)

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dapat dibedakan atas beberapa jenis, yaitu normalitas data, uji linearitas data, uji multikolinieritas dan uji homogenitas data. Adapun pengertian dan uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Transformasi Data

Data berbentuk ordinal dan ditransformasikan dengan software MSI (Method Successive Interval) yang mengubah data ordinal menjadi data interval.

Uji Normalitas

Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Metode klasik dalam pengujian normalitas suatu data tidak begitu rumit. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30 angka ($n > 30$), maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Biasa dikatakan sebagai sampel besar.

Analisis Verifikatif

Analisis verifikatif bertujuan untuk membuktikan dan mencari kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini analisis verifikatif bermaksud untuk mengetahui hasil penelitian yang berkaitan dengan pengaruh pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek.

Analisis Korelasi

Dalam penelitian ini menggunakan Korelasi Product Moment Pearson, yaitu untuk menyatakan ada atau tidaknya hubungan antara variabel pengetahuan dan inovasi dengan variabel kreativitas dan untuk menyatakan besarnya sumbangan variabel satu terhadap yang lainnya dengan menggunakan rumus analisis korelasi yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018 : 240) sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i - \sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \cdot \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Dimana:

- r = Koefisien korelasi
- x = Variabel bebas
- y = Variabel terikat
- n = Jumlah sampel

Tabel 3 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2018:242)

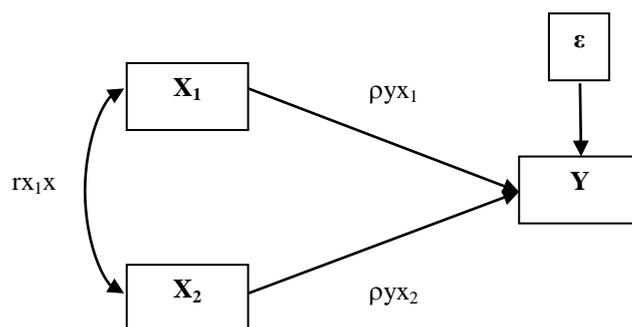
1. Transformasi Data

Data variabel yang telah terkumpul melalui penyebaran kuesioner responden pada penelitian ini berbentuk ordinal, sedangkan untuk menganalisis dengan analisis jalur diperlukan data dengan ukuran paling tidak berskala interval. Oleh karena itu, data dinaikkan menjadi data interval dengan *method of successive interval* (MSI).

2. Teknik Analisis Jalur

Dalam menganalisis hubungan antara variabel yang diteliti menggunakan analisis jalur (*Path Analysis*). Analisis jalur digunakan untuk menganalisis pola hubungan antar variabel dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung variabel bebas terhadap variabel terikat. Metode *path analysis* yang dibicarakan adalah pola hubungan sebab akibat. Langkah-langkah pengujian analisis jalur sebagai berikut.

Adapun rancangan analisis untuk penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1 Analisis Jalur
 Sumber: Ridwan dan Kuncoro (2012:3)

Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini berkaitan dengan ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara variabel bebas atau independen terhadap variabel terikat atau dependen. Adapun perumusan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) adalah sebagai berikut: $H_0 : \rho_{yx} = 0$: Tidak terdapat pengaruh dari model pembelajaran make a match (X) terhadap pemahaman siswa (Y). $H_1 : \rho_{yx} \neq 0$: Terdapat pengaruh dari model pembelajaran make a match (X) terhadap pemahaman siswa (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengetahuan

Dari data yang diperoleh hasil penelitian penyebaran kuesioner kepada 102 responden pada Pengrajin Boneka di Cikampek dengan 14 pertanyaan untuk variabel pengetahuan. Adapun uji validitas variabel Pengetahuan akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4 Tanggapan Responden Mengenai Pengetahuan

No	Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	Bagaimana keahlian pengrajin dalam membentuk pola boneka dan menjahit boneka ?	0.715	0.361	Valid
2	Bagaimana tingkat ketelitian pengrajin dalam membuat boneka ?	0.584	0.361	Valid
3	Bagaimana tingkat kerajinan pengrajin dalam membuat boneka ?	0.630	0.361	Valid
4	Bagaimana inisiatif pengrajin dalam bekerja sebelum mendapat intruksi dari atasan ?	0.482	0.361	Valid
5	Bagaimana kemampuan pengrajin dalam menyelesaikan pekerjaan agar tepat waktu ?	0.622	0.361	Valid
6	Bagaimana kemampuan pengrajin dalam melaksanakan pekerjaan secara mudah dan cermat ?	0.691	0.361	Valid
7	Bagaimana pemahaman pengrajin dalam Standar Operasional Prosedur (SOP) di tempat kerja ?	0.707	0.361	Valid

No	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
8	Bagaimana kinerja pengrajin dapat di kelola dengan baik ?	0.450	0.361	Valid
9	Bagaimana pelaksanaan pengrajin dalam bekerja sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) ?	0.571	0.361	Valid
10	Bagaimana penyelesaian pengrajin yang dapat mengurangi kesalahan maupun kelalaian ?	0.633	0.361	Valid
11	Bagaimana Standar Operasional Prosedur (SOP) dapat membantu pengrajin lebih mandiri ?	0.517	0.361	Valid
12	Bagaimana sarana dan prasarana internet yang dapat mendukung aktivitas kegiatan pemasaran ?	0.479	0.361	Valid
13	Bagaimana penggunaan jejaring sosial atau sosial media ?	0.611	0.361	Valid
14	Bagaimana akses internet di tempat kerja ?	0.745	0.361	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data, 2021

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dengan jumlah responden (N) 102 maka sesuai dengan r tabel *product moment* dengan Taraf Signifikan 5% maka pernyataan dikatakan valid apa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka dikatakan valid atau layak untuk digunakan.

Inovasi

Dari data yang diperoleh hasil penelitian penyebaran kuesioner kepada 102 responden pada Pengrajin Boneka di Cikampek dengan 10 pertanyaan untuk variabel pengetahuan. Adapun uji validitas variabel Pengetahuan akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 5 Tanggapan Responden Mengenai Inovasi

No	Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
1	Bagaimana pengrajin dapat memberikan kenyamanan pada boneka yang di produksi untuk anak-anak ?	0.579	0.361	Valid
2	Apakah standar harga yang di tawarkan sesuai dengan pasaran ?	0.518	0.361	Valid
3	Bagaimana pengrajin menciptakan model boneka yang di sukai oleh anak-anak, remaja dan orang tua ?	0.579	0.361	Valid
4	Bagaimana saran dan kritik yang diberikan oleh atasan dapat memberikan motivasi ?	0.779	0.361	Valid
5	Bagaimana motivasi yang diberikan oleh atasan dapat meningkatkan kedisiplinan dalam bekerja ?	0.599	0.361	Valid
6	Bagaimana atasan mengevaluasi hasil kerja ?	0.607	0.361	Valid
7	Bagaimana pertanggung jawaban tugas yang diberikan oleh atasan ?	0.780	0.361	Valid
8	Bagaimana atasan memberikan pengarahan secara spesifik ?	0.681	0.361	Valid
9	Bagaimana pemilihan saluran distribusi yang mempertimbangkan pasar (konsumen, jumlah pembeli potensial dan jumlah pesanan) ?	0.739	0.361	Valid
10	Bagaimana saluran distribusi yang diterapkan dapat memudahkan pemasaran produk ?	0.713	0.361	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data, 2021

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dengan jumlah responden (N) 102 maka sesuai dengan r tabel *product moment* dengan Taraf Signifikan 5% maka pernyataan dikatakan valid apa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka dikatakan valid atau layak untuk digunakan.

Kreativitas

Dari data yang diperoleh hasil penelitian penyebaran kuesioner kepada 102 responden pada Pengrajin Boneka di Cikampek dengan 14 pertanyaan untuk variabel pengetahuan. Adapun uji validitas variabel Pengetahuan akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 6 Tanggapan Responden Mengenai Kreativitas

No	Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	Bagaimana tingkat tanggap pengrajin dalam bekerja ?	0.580	0.361	Valid
2	Bagaimana tingkat peraturan yang dibuat oleh atasan ?	0.709	0.361	Valid
3	Bagaimana menyelesaikan kerja dalam tim ?	0.582	0.361	Valid
4	Bagaimana tingkat loyalitas terhadap tim ?	0.418	0.361	Valid
5	Bagaimana tingkat kemampuan pengrajin dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan ?	0.709	0.361	Valid
6	Bagaimana atasan memberikan motivasi dan inspirasi ?	0.601	0.361	Valid
7	Bagaimana atasan selalu memberikan dorongan agar dapat lebih kreatif dan inovatif ?	0.633	0.361	Valid
8	Bagaimana pengrajin memproduksi boneka yang sesuai dengan kebutuhan dan permintaan customer ?	0.381	0.361	Valid
9	Bagaimana tingkat kepuasan pengrajin ketika customer kembali membeli di lain waktu ?	0.613	0.361	Valid
10	Bagaiman pengrajin menciptakan produk baru ?	0.663	0.361	Valid
11	Bagaimana tingkat kenyamanan dalam lingkungan kerja ?	0.711	0.361	Valid
12	Bagaimana tingkat kesempatan dan peluang pengrajin untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan ?	0.578	0.361	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data, 2021

Berdasarkan tabel 6 diatas dengan jumlah responden (N) 102 maka sesuai dengan r tabel *product moment* dengan Taraf Signifikan 5% maka pernyataan dikatakan valid apa r_{hitung} ≥ r_{tabel} maka dikatakan valid atau layak untuk digunakan.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah indikator yang digunakan dapat di percaya sebagai alat ukur variabel. Hasil kuesioner bisa dikatakan reliable apabila nilai *alpha Cronbach* (α) yang di dapat ≥ r_{tabel}. Hasil uji reliabilitas yang digunakan dengan menggunakan program bantu SPSS 16.0 *for windows*.

Diketahui bahwa nilai *alpha Cronbach*(α) variabel pengetahuan (X1) > r_{tabel} sehingga kuesioner dari variabel tersebut reliabel atau layak sebagai alat ukur variabel.

Ukuran validitas dari tiap-tiap variabel akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	r _{hitung}	r _{kritis}	Kriteria
Pengetahuan	0.862	0.05	Reliable
Inovasi	0.855	0.05	Reliable
Kreativitas	0.837	0.05	Reliable

Sumber: Hasil pengolahan data, 2021

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji reliabilitas diketahui bahwa setiap variabel dengan nilai *crombach's alpha* untuk setiap variabel lebih besar $> 0,05$ sehingga variabel Pengetahuan, Inovasi dan Kreativitas dinyatakan reliable.

Uji Normalitas

Uji normalitas kolmogorov Smirnov merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan alat ukur SPSSfor windows pada variabel Pengetahuan dan Inovasi terhadap Kreativitas pengrajin sebagai berikut.

**Tabel 8 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Unstandardized Residual
N	102
Normal Parameters ^a	
Mean	.0000000
Std. Deviation	3.25142749
Most Extreme Differences	
Absolute	.118
Positive	.066
Negative	-.118
Kolmogorov-Smirnov Z	1.196
Asymp. Sig. (2-tailed)	.114

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Hasil pengolahan data, 2021

Berdasarkan tabel 8 diatas, hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi dari pengetahuan (X1), inovasi (X2) dan kreativitas (Y) $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Hubungan Antara Pengetahuan (X1) Dengan Inovasi (X2)

Hubungan antara pengetahuan dengan inovasi dalam analisis jalur, memiliki hubungan antara variabel bebas dan dapat dihitung besaran pengaruh langsung maupun tidak langsung. Pengaruh tidak langsung merupakan perkalian antara koefisien jalur dengan koefisien korelasi. Oleh karena itu, hubungan antara kedua variabel bebas akan dijelaskan pada tabel dibawah ini.

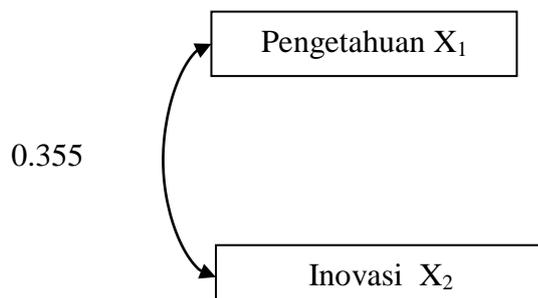
**Tabel 9 Correlations Pengetahuan Dengan Inovasi
Correlations**

		Pengetahuan	Inovasi
Pengetahuan	Pearson Correlation	1	.355**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	102	102
Inovasi	Pearson Correlation	.355**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	102	102

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil pengolahan data, 2021

Berdasarkan dari tabel 9 diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi untuk korelasi pengetahuan dengan inovasi. Dari nilai sig. inovasi $0,000 < 0,05$. Artinya dapat dikatakan terdapat hubungan atau korelasi antara pengetahuan 0.355, tingkat hubungan atau korelasi antara pengetahuan dengan inovasi saling berhubungan dengan tingkat hubungan yang rendah. Hubungan antara kedua variabel bebas dapat dijelaskan dibawah ini.



Gambar 2 Hubungan diantara variabel bebas

Berdasarkan hasil analisis diatas bahwa variabel pengetahuan dengan inovasimemiliki nilai yang rendah karena memiliki nilai interval $0,20 - 0,399$ dengan kategori rendah.

Pengaruh parsial Pengetahuan (X1) Dan Inovasi (X2) Terhadap Kreativitas (Y)

Berdasarkan pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan SPSS, sehingga diperoleh koefisien jalur untuk setiap variabel pengetahuan (X1) dan inovasi (X2) terhadap kreativitas (Y). Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.52 dibawah ini.

Tabel 10 Coefficients
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.430	.147		2.921	.004
Pengetahuan	.494	.080	.501	6.142	.000
Inovasi	.239	.071	.273	3.347	.001

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Hasil pengolahan data, 2021

Berdasarkan tabel 10 diatas bahwa koefisien jalur antara pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas. Dari nilai tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

Pengaruh Parsial Pengetahuan (X1) Terhadap Kreativitas (Y)

Berdasarkan tabel 10 diatas, menunjukkan bahwa dari koefisien jalur variabel pengetahuan terhadap kreativitas memiliki nilai 0.501 yang artinya variabel pengetahuan berpengaruh positif terhadap nilai variabel kreativitas.

Adapun nilai koefisien determinasi (CD) terhadap antara hubungan pengetahuan terhadap kreativitas akan dijelaskan sebagai berikut.

$$CD = r^2 \times 100\%$$

$$CD = (0.501)^2 \times 100\% \\ = 25\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi didapatkan nilai 25%, artinya secara parsial pengetahuan mempengaruhi kerja sebesar 25% sedangkan sisanya (100% - 25 = 75) yang dipengaruhi oleh faktor lain.

Pengaruh Parsial Inovasi (X2) Terhadap Kreativitas (Y)

Berdasarkan tabel 10 diatas, menunjukkan bahwa dari koefisien jalur variabel inovasi terhadap kreativitas memiliki nilai 0.273 yang artinya variabel pengetahuan berpengaruh positif terhadap nilai variabel kreativitas.

Adapun nilai koefisien determinasi (CD) terhadap antara hubungan inovasi terhadap kreativitas akan dijelaskan sebagai berikut.

$$CD = r^2 \times 100\%$$

$$CD = (0.273)^2 \times 100\% = 7\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi didapatkan nilai 7%, artinya secara parsial pengetahuan mempengaruhi kreativitas sebesar 7% sedangkan sisanya (100% - 7 = 93) yang dipengaruhi oleh faktor lain.

Pengaruh Simultan Pengetahuan (X1) Dan Inovasi (X2) Terhadap Kreativitas (Y)

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS, diperoleh koefisien jalur setiap variabel pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 11 Model Summary Pengaruh Pengetahuan (X1) Dan Inovasi (X2) Terhadap Kreativitas (Y)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.651 ^a	.423	.412	.03030

a. Predictors: (Constant), Inovasi, Pengetahuan

Sumber: Hasil pengolahan data, 2021

Berdasarkan tabel 11 diatas menunjukkan bahwa pengaruh simultan dari pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek yaitu sebesar 0.423. Maka dapat dianalisis koefisien kesalahan jalur (error) sebagai berikut.

$$P_{\epsilon} = \sqrt{1 - r^2}$$

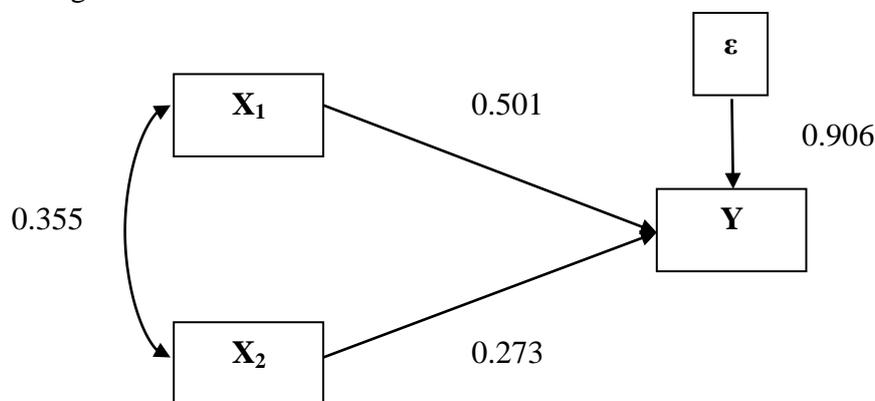
$$= \sqrt{1 - 0.178929}$$

$$= \sqrt{0.821071}$$

$$= 0.906$$

$$P_{\epsilon} = \sqrt{1 - 0.423}$$

Berdasarkan hasil pengujian *path analisis* maka gambar *path analisis* akan diuraikan sebagai berikut.



Gambar 3 Hasil Analisis Jalur

Berdasarkan gambar 3 menunjukkan koefisien jalur variabel pengetahuan (0.501) lebih tinggi dibandingkan dengan variabel inovasi (0.273) artinya pengetahuan (X1) lebih berpengaruh terhadap kreativitas (Y) dibandingkan inovasi (X2).

Pengujian Hipotesis

Pengujian Hubungan Antara Pengetahuan (X1) Dan Inovasi (X2)

Pengujian hipotesis hubungan antara pengetahuan (X1) terhadap inovasi (X2) yang akan dilakukan dengan menggunakan hipotesis sebagai berikut.

Ho : $\rho_{yx_1} = \rho_{yx_2} = 0$ tidak terdapat hubungan antara hubungan pengetahuan dan inovas

H1 : $\rho_{yx_1} + \rho_{yx_2} \neq 0$ terdapat hubungan antara pengetahuan dan inovasi

Penggunaan uji statistic t akan dijelaskan sebagai berikut.

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Diketahui :

r = Nilai korelasi (0.355)

n = Jumlah sampel (102)

Maka

$$t = \frac{0.355\sqrt{102-2}}{\sqrt{1-0.355^2}}$$

$$t = \frac{0.355(10)}{\sqrt{0.126}}$$

$$t = \frac{3.55}{0.354}$$

$$t = 10.028$$

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan nilai sig. $0,000 < \alpha 0,05$ dan $t_{hitung} = 10.028 > t_{tabel} = 1,660$ maka dinyatakan bahwa H_0 diterima yang artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara variabel pengetahuan terhadap variabel inovasi.

Pengujian Hipotesis Pengaruh Variabel Secara Parsial

Pada analisis pengaruh secara parsial antara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebagai berikut.

Pengujian Hipotesis Pengaruh Secara Parsial Pengetahuan (X1) Terhadap Kreativitas (Y)

Pengaruh pengetahuan secara parsial terhadap kreativitas dengan tingkat $\alpha = 5\%$, $df = (n-2) = 102 - 2 = 100$ diperoleh $t_{tabel} 1,660$. Berdasarkan tabel 10 menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 6.142$ dan sig. 0.000.

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan bahwa nilai sig. $0.000 < \alpha 0.05$ dan $t_{hitung} = 6.142 > t_{tabel} = 1,660$ maka H_0 diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa hipotesis pengetahuan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas.

Pengujian Hipotesis Pengaruh Parsial Inovasi (X2) Terhadap Kreativitas (Y)

Pengaruh Inovasi secara parsial terhadap kreativitas dengan tingkat $\alpha = 5\%$, $df = (n-2) = 102 - 2 = 100$ diperoleh $t_{tabel} 1.660$. Berdasarkan tabel 4.52 menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3.347$ dan sig. 0.001.

Berdasarkan tabel 10 bahwa nilai sig. $0.001 < \alpha 0.05$ dan $t_{hitung} = 3.347 > t_{tabel} = 1.660$ maka H_0 diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa hipotesis inovasi secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas.

Pengujian Hipotesis Pengaruh Simultan Pengetahuan (X1) dan Inovasi (X2) Terhadap Kreativitas (Y)

Pengaruh pengetahuan dan inovasi secara simultan terhadap kreativitas dapat diketahui melalui pengujian statistik dengan menggunakan hipotesis sebagai berikut. Pengaruh pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas secara simultan dengan tingkat $\alpha = 5\%$, $df = (n-2) = (102-2) = 100$ maka diperoleh $f_{tabel} 3,09$.

Tabel 12 Perhitungan Nilai F ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.067	2	.033	36.357	.000 ^a
	Residual	.091	99	.001		
	Total	.158	101			

a. Predictors: (Constant), Inovasi, Pengetahuan

b. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Hasil pengolahan data, 2021

Berdasarkan tabel 12, menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 36.357$ dan sig. 0.000. $f_{hitung} = 64.778 > f_{tabel} = 3.09$ maka H_0 diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan inovasi secara simultan berpengaruh terhadap kreativitas.

Pembahasan

Pembahasan Deskriptif

Dari pembahasan metode deskriptif mengenai masing-masing variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan pada pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek memiliki total skor 14 pertanyaan dengan modus yang baik, pengetahuan pada pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek berada pada kriteria baik. Artinya pengetahuan pengrajin boneka di Kampung Baru sesuai yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan perlu ditingkatkan lagi agar menjadi sangat baik.
2. Berdasarkan hasil penelitian inovasi pada pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek memiliki total skor 10 pertanyaan dengan modus yang baik, inovasi pada pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek berada pada kriteria baik. Artinya inovasi pengrajin boneka di Kampung Baru sesuai yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi masih harus ditingkatkan lagi menjadi sangat baik.
3. Berdasarkan hasil penelitian kreativitas pada pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek memiliki total skor 12 pertanyaan dengan modus yang baik, kreativitas pada pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek berada pada kriteria baik. Artinya kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru sesuai yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas masih harus ditingkatkan lagi menjadi sangat baik.

Pembahasan Verifikatif

Pembahasan dari metode verifikatif dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Hubungan Pengetahuan Dan Inovasi

Hubungan pengetahuan dengan inovasi memiliki nilai korelasi sebesar 0.355 dengan presentase 35.5% mempunyai tingkat hubungan yang rendah karena nilai interval koefisiennya antara 0,20 – 0,399 berada pada tingkat kategori rendah. Jika nilai salah satu variable menurun suatu hubungan satu arah maka nilainya negatif begitupun sebaliknya, jika nilai salah satu variable meningkat suatu hubungan satu arah maka nilainya positif, dengan demikian pemahaman dan penerapan pada dasarnya untuk meningkatkan pengetahuan serta inovasi yang baik untuk pengrajin.

Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan yang baik akan berdampak baik pada inovasi pengrajin boneka. Studi empiris yang dilakukan oleh Muhammad Ikram Wiriaatmadja (2016) Terdapat hubungan yang kuat/erat antara karakteristik inovasi dengan tingkat pengetahuan dan sikap peternak pada penyuluhan pembuatan silase. Kedua variabel saling berhubungan dan berbanding lurus, artinya jika variabel karakteristik inovasi meningkat, maka variabel tingkat pengetahuan dan sikap peternak pun akan meningkat, sebaliknya jika variabel karakteristik inovasi rendah, maka variabel tingkat pengetahuan dan sikap peternak pun akan rendah.

2. Pengaruh Parsial Pengetahuan dan Inovasi terhadap Kreativitas

- a. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari pengetahuan terhadap kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru Cikampek. Hal ini membuktikan bahwa hasil uji t yaitu $t_{hitung} 6.142 > t_{tabel} = 1.660$ dengan nilai sig. $0.000 < \alpha 0.05$. Pengaruh pengetahuan terhadap kreativitas 25%. Dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Hasil membuktikan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas, artinya variabel pengetahuan secara parsial berpengaruh positif dengan nilai signifikan 0.000 terhadap kreativitas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan teknologi dalam berdistribusi produk pada masa pandemi ini mengakibatkan menurunnya produktivitas kerja. Terdapat penelitian terdahulu oleh Endah Prihartini (2019) Nilai t_{hitung} pada variabel manajemen pengetahuan adalah sebesar 3,637. Pada derajat bebas (df) = $n - k = 80 - 2 = 78$ dengan α (5%). Karena pada tabel distribusi t untuk dk = 78, maka t_{tabel} sebesar 1,990 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena $t_{hitung} = 3,637 > t_{tabel} 1,990$ dan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya manajemen pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap kinerja UMKM.
- b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari inovasi terhadap kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru Cikampek. Hal ini membuktikan bahwa hasil uji t yaitu $t_{hitung} 3.347 > t_{tabel} = 1.660$ dengan nilai sig. $0.001 < \alpha 0.05$. Pengaruh pengetahuan terhadap kreativitas 7%. Dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Hasil membuktikan bahwa inovasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas, artinya variabel inovasi secara parsial berpengaruh positif dengan nilai signifikan 0.001 terhadap kreativitas. Hal ini disebabkan oleh

kurangnya pengembangan diri dalam inovasi produk baru mengakibatkan menurunnya minat pembeli di masa pandemi. Terdapat penelitian terdahulu oleh Jihanti Dama (2018) pada PT BANK MANDIRI (PERSERO) TBK. MANADODari hasil uji t pada tabel diatas dapat dilihat bahwa signifikansi p-value = $0,025 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan menolak H_0 atau Inovasi (X1) berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Karyawan(Y). Dari hasil uji t pada tabel diatas dapat dilihat bahwa Kreativitas (X2) signifikansi p-value = $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan menolak H_0 atau Kreativitas (X2) berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Karyawan(Y).

3. Pengaruh Simultan Pengetahuan dan inovasi Terhadap Kreativitas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru Cikampek. Hal ini di buktikan dengan hasil uji statistik yaitu $f_{hitung} = 64.778 > f_{tabel} = 3.09$ dengan nilai sig. $0.000 < \alpha 0.05$ maka H_0 diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan inovasi secara simultan berpengaruh terhadap kreativitas. Studi empiris yang dilakukan oleh Endah Prihartini (2019) Dengan perhitungan uji F menggunakan SPSS versi 21, dengan nilai profitabilitas (sig) = $0,000$ sedangkan nilai F_{tabel} pada taraf signifikan 5% ($df = n-1 - k = 80 - 1 - 2 = 77$). Pada tabel F untuk dk 77, diperoleh F_{tabel} sebesar 3,12. Karena $F_{hitung} = 9,420 > F_{tabel} 3,12$ maka H_0 ditolak, artinya manajemen pengetahuan dan inovasi organisasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja UMKM. Studi empiris yang dilakukan oleh Jihanti Dama (2018) Hasil analisis regresi menggunakan SPSS 20.0 di dapatkan signifikan p-value = $0,003 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima yang berarti bahwa Inovasi (X1) dan Kreativitas(X2) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Karyawan(Y). Uji t digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam model regresi yang sudah dihasilkan. Maka digunakan uji t untuk menguji masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang pengaruh pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengetahuan pengrajin boneka di Kampung Baru Cikampek menunjukkan nilai pengetahuan yang baik
2. Inovasi pengrajin boneka di Kampung Baru Cikampek menunjukkan nilai pengetahuan yang baik
3. Kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru Cikampek menunjukkan nilai pengetahuan yang baik
4. Terdapat korelasi rendah dan signifikan antara pengetahuan dan inovasi
5. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara parsial antara pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas. Sedangkan inovasi memiliki hubungan parsial yang positif dan signifikan terhadap kreativitas
6. Terdapat pengaruh simultan yang positif antara pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas

Saran

Berdasarkan penelitian tentang pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas pengrajin boneka di Kampung Baru Cikampek dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengetahuan pada pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek baik, perlu adanya upaya meningkatkan kemampuan dan pemahaman pengrajin dengan cara berkomunikasi yang baik, memberikan pelatihan dan melakukan evaluasi secara berkala agar dapat meningkatkan kreativitas dalam produktivitas kerja.
2. Inovasi pada pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek baik, perlu adanya upaya meningkatkan keterampilan pengrajin dalam inovasi produk dalam menghasilkan produk-produk boneka yang berkualitas, aman dan pemenuhan standar yang menjamin kekuatan fisik boneka serta keamanan yang terkandung dalam bahan- bahan pembuatannya agar dapat meningkatkan minat konsumen.
3. Kreativitas pada pengrajin boneka di Kampung Baru, Cikampek baik, perlu adanya upaya dalam proses produksi, memanfaatkan teknologi untuk saluran distribusi pemasaran dan menciptakan produk baru yang unik dapat meningkatkan produktivitas kerja.
4. Terdapat korelasi antara pengetahuan dan inovasi yang positif dan signifikan, hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin tingginya pengetahuan maka semakin tinggi pula inovasi pengrajin boneka. Maka dengan membangun relasi dengan teman kerja

dapat mengetahui pandangan akan suatu hal dari perspektif yang berbeda sehingga dapat menciptakan inovasi baru.

5. Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas, hal ini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan inovasi pengrajin harus lebih di tingkatkan agar dapat menciptakan kreativitas pengrajin dalam produktivitas kerja.
6. Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara pengetahuan dan inovasi terhadap kreativitas pengrajin boneka, hal ini menunjukkan bahwa selain meningkatkan kreativitas pengrajin tetapi juga perlu adanya meningkatkan kemampuan dalam inovasi produk baru serta memanfaatkan teknologi agar dapat meningkatkan produktivitas kerja serta meningkatkan omzet penjualan.

Daftar Pustaka

- Amro Alzghoul, H. E. (2018, August 26). Knowledge Management, Workplace Climate, Creativity and Performance. *30 (8)*, 592 - 612.
- Andi Hendrawan, F. K. (2019, Maret 01). Dimensi Kreativitas dan Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *HUMMANSI*, 2 (1), 25 - 36.
- C Tri Widiastuti, R. W. (2019, Desember 20). STRATEGI PENINGKATAN SUMBER DAYA MANUSIA KREATIF DAN INOVATIF PADA UKM BATIK SEMARANGAN (STUDI DI KAMPUNG BATIK SEMARANG). *JURNAL RIPTEK*, 13 (2), 124 – 130.
- Endah Prihartini, A. S. (2019). PENGARUH MANAJEMEN PENGETAHUAN DAN INOVASI ORGANISASI TERHADAP KINERJA UMKM. *Jurnal Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Cirebon*, 14 (2), 345 - 355.
- Gidionton Saritua Siagian, Z. F. (2019). Pengaruh Manajemen Pengetahuan Terhadap Inovasi: Kasus Industri IT di Indonesia . *11 (1)*, 71 - 80.
- Haryanto, R. (2014). *DASAR MANAJEMEN & BISNIS*. Banjarmasin: Buku Ajar.
- Hasan, M. (2018, Juli 02). Pendidikan Ekonomi Informal: Bagaimana Pendidikan Ekonomi Membentuk Pengetahuan Pada Bisnis Keluarga? *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 1 (2), 30 - 37.
- Jihanti Dama, I. W. (2018, Januari). PENGARUH INOVASI TERHADAP DAN KREATIVITAS TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA PT BANK MANDIRI (PERSERO) TBK. MANADO. *Jurnal EMBA*, 6 (1), 41 - 50.
- Kasnadi, & Indrayani, R. (2019). *Pengantar Bisnis*. Jambi: CV. Landasan Ilmu.
- Lia Nur Enis Ratna Wijayanti, T. A. (2016, Juli 07). Kontribusi Pengetahuan Kewirausahaan, Pengalaman Prakerin, dan Kreativitas Terhadap Kesiapan Berwirausaha. *Jurnal Pendidikan*, 1 (7), 1364 - 1375.
- MASRAM, & MU'AH. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia Profesional*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Mulyadi. (2011). *KEWIRAUSAHAAN Bertindak Kreatif dan Inovatif*. Palembang: Rafah Press.

- Nia Kusuma Wardhani, M. T. (2018, September 2). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT. KLIK TEKNOLOGI INDONESIA). *Jurnal TECHNO Nusa Mandiri*, 15 (2), 146 - 152.
- Novi Wulandari, D. R. (2019, Februari). Memaksimalkan Potensi Studentpreneur di Lingkungan Universitas Respati Yogyakarta (UNRIYO) melalui Pembinaan Manajemen Keuangan, Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM), dan Pelatihan E-Marketing. *Jurnal Pengabdian "Dharma Bakti"*, 2 (1).
- Openness to Experience and Team Creativity: Effects of Knowledge Sharing and Transformational Leadership. (2019, May 02). *Wei Zhang, Sunny Li Sun, Yuan Jiang & Wenyao Zhang*, 31 (1), 62-73. doi:<https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1577649>
- Puji Wahono, M. S. (2018, September 15). Sentuhan Kreativitas dan Inovasi Wisata Kuliner Bahari Berkelanjutan. *Jurnal Pariwisata*, 5 (3), 175 - 187.
- Rusby, Z. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Pekanbaru: Rajawali Pers.
- Sakban, I. N. (2019, Juni). Manajemen Sumber Daya Manusia. *Jurnal Administrasi dan Edukasi Manajemen*, 2 (1), 93 - 104.
- Setyaningsih, S. (2020). *Penguatan Sumber Daya Manajemen Pendidikan Melalui Analisis Jalur (Path Analysis) & Metode SITOREM*. Bandung: Alfabeta.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: Literasi Media.
- Suryanto, H. C. (2015, Januari). PENGARUH PELATIHAN SAFETY BEHAVIOR TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KELOMPOK USAHA KECIL MENENGAH (UKM) DI SEKITAR UNSOED PURWOKERTO. *Jurnal Kesmasindo*, 7 (2), 132 - 144.
- Syahrum, & Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cipta Pustaka Media.
- Takdir, D., Mahmudin, & Sudirman, Z. (2015). *Kewirausahaan*. Yogyakarta: Wijana Mahadi Karya.
- Tintin Prihatiningrum, P. M. (2016, September). Kinerja Pengrajin di Kota Bekasi, Jawa Barat Dalam Penerapan Standar Nasional Indonesia Mainan Anak. *Jurnal Penyuluhan*, 12 (2), 198 - 210.
- Wibowo. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Edisi Revisi)*. Surabaya: CV. R.A.De.Rozarie.