

## Pengaruh Kreativitas Dan Perilaku Inovatif Terhadap Kinerja Pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura

Anugrahini Irawati  
Nabila Nurfadilah

Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Program Studi Manajemen  
Universitas Trunojoyo Madura

### ABSTRACT

*The competition between batik businesses in grabbing customers is getting tighter. The existing batik businesses compete with each other to attract customers, to be interested in buying the goods or services offered. The purpose of this research is to identify the variables of creativity and innovative behavior that influence the performance of the craftsmen of Galeri Belva Batik Tulis Madura partially and simultaneously. This study uses a quantitative method where the population is the craftsmen of Galeri Belva Batik Tulis Madura. The sampling technique uses cluster random sampling to obtain a sample of 50 respondents. The hypotheses in this study are (1) the variables of creativity and innovative behavior have a simultaneous effect on the performance of the craftsmen of Galeri Batik Tulis Madura (2) The variable of creativity has a partial effect on the performance of the craftsmen of Galeri Batik Tulis Madura. (3) The innovative behavior variable has a partial effect on the performance of the craftsmen of Galeri Batik Tulis Madura. (4) The creativity variable has a dominant effect on the performance of the craftsmen of Galeri Batik Tulis Madura. Based on the partial analysis, the results of t test for the creativity variable are  $t_{count} (4,220) > t_{table} (1,678)$  with a significance level of  $0,000 < 0,05$  and the innovative behavior variable is  $t_{count} (3,712) > t_{table} (1,678)$  with a significance level of  $0,001 < 0,05$ .*

**Keywords:** *Creativity, Innovative Behavior and Craftsmen Performance*

### ABSTRAK

Pesaingan antar usaha batik dalam merebut pelanggan semakin ketat. Usaha batik yang ada saling bersaing untuk menarik pelanggan, agar tertarik membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi variabel kreativitas dan perilaku inovatif mempengaruhi kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura secara parsial dan secara simultan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana populasinya adalah pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura dengan teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling yang diperoleh sampel sebanyak 50 responden. Hipotesis dalam penelitian ini adalah (1) Variabel kreativitas dan perilaku inovatif berpengaruh simultan terhadap kinerja pengrajin Galeri Batik Tulis Madura (2) Variabel kreativitas berpengaruh parsial terhadap kinerja pengrajin Galeri Batik Tulis Madura. (3) Variabel perilaku inovatif berpengaruh parsial terhadap kinerja pengrajin Galeri Batik Tulis Madura. (4) Variabel kreativitas berpengaruh dominan terhadap kinerja pengrajin Galeri Batik Tulis Madura. Berdasarkan analisis secara parsial, Hasil uji t variabel kreativitas yaitu  $t_{hitung} (4,220) > t_{tabel} (1,678)$  dengan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan variabel perilaku inovatif yaitu  $t_{hitung} (3,712) > t_{tabel} (1,678)$  dengan tingkat signifikansi  $0,001 < 0,05$ .

**Kata Kunci :** *Kreativitas, Perilaku Inovatif dan Kinerja Pengrajin*

## PENDAHULUAN

Dalam kondisi saat ini wabah virus Covid-19 telah menyebar di seluruh dunia, Hal ini benar-benar memperlambat perekonomian di Indonesia. Dengan meluasnya wabah virus Covid-19 ini membuat banyak masyarakat resah untuk keluar rumah, dan adanya himbuan untuk mengurangi aktivitas di luar rumah untuk mengurangi jumlah penyebaran virus Covid-19. Dengan adanya pandemi ini pemilik usaha mencari cara untuk mempertahankan bisnis yang sudah dijalankan sejak lama agar tidak mengalami kebangkrutan. Untuk menghadapi keadaan yang terjadi pada saat ini memberikan peranan yang lebih besar pada kreativitas dan perilaku inovatif yang dimiliki oleh masyarakat melalui berbagai hal seperti teknologi informasi, transportasi, ekonomi, sosial budaya, politik dan elemen organisasi yang ada dimasyarakat.

**Tabel 1. 1 Data Keterampilan Galeri Belva Batik Tulis Madura**

No	Jenis Keterampilan	Presentase	Peningkatan atau penurunan	Target	Keterangan
1	Keterampilan sketsa gambar motif (reng-reng)	64,17%			
2	Keterampilan mengisi motif kecil sebagai latar (Kurik)	77,92%	13,75%	80%	Belum tercapai
3	Keterampilan pengisian motif (Isen-Isen)	66,20%	11,72%	80%	Belum tercapai
4	Keterampilan dalam memberikan warna	53,70%	12,5%	80%	Belum tercapai

Sumber : Data Diolah , 2021

Tabel di atas menunjukkan bahwa keterampilan pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura belum mencapai target yang telah ditetapkan. Permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya kemampuan pengrajin dalam hal keterampilan mengisi motif kecil sebagai latar (Kurik) pengembangan desain batik baik motif maupun pewarnaan sesuai dengan permintaan konsumen. Konsumen yang mengunjungi Galeri Belva Batik Tulis Madura selalu menginginkan koleksi batik terbaru yang ada. Kurangnya kreativitas dari pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura dalam hal melihat peluang trend yang sedang berubah, juga terkait mengeluarkan ide baru untuk motif batik yang akan dikerjakan dan memperbaharui pelayanan dengan memberikan pelayanan yang baik kepada pelanggan. Pengrajin juga harus mengeluarkan seluruh usahanya pada ide kreatif yang dimiliki untuk kemajuan Galeri Belva Batik Tulis Madura. Masih rendahnya kebiasaan berfikir dan bertindak dalam melaksanakan tugas atau pekerjaan. Kurangnya kreativitas pengrajin dalam hal ide-ide yang dikeluarkan pada motif batik berpengaruh terhadap minat pelanggan untuk membeli batik.

Seorang pengrajin yang memiliki perilaku inovatif akan sangat kritis dan selalu

mengusahakan sesuatu hal yang baru untuk dimunculkan agar lebih berguna dan memiliki nilai tambah. Sehingga seseorang pengrajin yang memiliki perilaku inovatif akan berupaya memecahkan masalah dengan menggunakan cara yang lebih efektif dan efisien. Permasalahan yang terjadi pada Galeri Belva Batik Tulis Madura yaitu kurangnya keingintahuan pengrajin untuk mencoba produk baru, kurangnya mencari informasi mengenai trend saat ini. Kurangnya rasa optimis terhadap kemampuan yang dimiliki dan menawarkan produk yang dibuat, juga kurangnya adaptasi terhadap perubahan keinginan pelanggan dan sulitnya menerima masukan dari luar. Pengrajin dituntut untuk mampu mencari solusi dalam memecahkan persoalan yang ada, juga berimajinasi menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan berani terhadap tantangan yang ada jika nantinya barang yang dijual tidak laku dipasaran.

Hal ini dapat diperkuat dengan data penjualan yang ada di Galeri Belva Batik Tulis Madura selama 6 bulan terakhir, sebagai berikut

No	Bulan	Target Produksi	Realisasi	Presentase
1	Januari-2020	1.000	650	65%
2	Februari-2020	1.200	765	64%
3	Maret-2020	870	400	46%
4	April-2020	950	700	74%
5	Mei-2020	790	550	70%
6	Juni-2020	750	500	67%

Sumber : Data Diolah, 2021

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa pengrajin tidak mampu mencapai target produksi serta realisasi yang dicapai mengalami penurunan yang cukup tinggi maka pengrajin tidak mampu mencapai target yang telah ditentukan. Dengan adanya virus Covid-19 ini berpengaruh terhadap kondisi peminat batik, sehingga Galeri Belva Batik Tulis Madura ini tidak dapat mencapai target yang telah ditentukan. Dengan adanya pandemi yang belum berakhir ini memberikan dampak yang cukup signifikan. Penjualan batik turun drastis, sebab selama pandemi tidak ada tamu dari luar kota, otomatis pembeli yang datang semakin berkurang dari sebelum adanya pandemi. Sebelum pandemi setiap akhir pekan Galeri Belva Batik Tulis Madura tidak pernah sepi pelanggan, juga adanya pameran batik dan kunjungan dari ibu-ibu TNI atau POLRI.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Galeri Belva Batik Tulis Madura dengan judul **“PENGARUH KREATIVITAS DAN PERILAKU INOVATIF TERHADAP KINERJA PENGRAJIN GALERI BELVA BATIK TULIS MADURA”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah kreativitas berpengaruh terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura ?
2. Apakah perilaku inovatif berpengaruh terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura
3. Apakah kreativitas dan perilaku inovatif berpengaruh terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura ?
4. Variabel bebas manakah yang berpengaruh dominan terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura ?

## TINJAUAN PUSTAKA Kreativitas

Menurut Semiawan (2009:16), kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah, melalui kreativitas maka akan ada kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Menurut Munandar (2012:31), kreativitas atau berfikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian. Seperti penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berfikir logis).

## Dimensi Kreativitas

Dimensi kreatifitas dapat dilihat dari

jenisnya. Menurut Munandar (2012: 52) , jenis kreativitas dibagi menjadi dua yakni:

- a. Kreativitas rasional adalah sesuatu yang menurut pikiran dan pertimbangan yang logis atau menurut pikiran yang sehat atau cocok dengan pikiran dan akal merupakan satu-satunya dasar untuk memecahkan masalah yang lepas dari jangkauan indra atau paham yang lebih mengutamakan kemampuan akal daripada batin dan rasa secara mudah sering disebut empiris, logika berdasarkan nalar yang dalam arti adanya sesuatu kejadian yang bisa diterima oleh akal mampu dipahami oleh batin dan rasa.
- b. Kreativitas intuitif adalah sesuatu yang tidak berdasarkan akal (penalaran) yang sehat atau ukuran lain di luar ukuran akal. Pendekatan ini sering digunakan oleh mereka yang memang tidak memiliki kecenderungan dan kemampuan secara akademis dan logis, namun dalam faktanya memang terjadi, tidak mampu dicerna

akal tetapi dalam kejadian benar-benar terjadi, dapat dipahami dan dapat dimengerti secara batin artinya batin yang membenarkan.

### **Indikator Kreativitas**

Menurut Hadiyati (2014:33), kreativitas yaitu memiliki rasa ingin tahu, optimis, fleksibel, mencari solusi dalam masalah, orisinil dan suka berimajinasi. Berdasarkan penelitian Hadiyati (2014:33), indikator yang digunakan untuk dimensi-dimensi kreativitas adalah sebagai berikut :

1. Ingin tahu
  - a. Keingintahuan mencoba produk baru.
  - b. Keinginan mencari informasi yang bermanfaat.
2. Optimis
  - a. Rasa optimis terhadap produk yang ditawarkan.
  - b. Rasa optimis terhadap kemampuan.
3. Fleksibel
  - a. Tingkat adaptasi terhadap perubahan.
  - b. Menerima terhadap masukan dari luar.
4. Mencari solusi
  - a. Mencari solusi dalam memecahkan masalah.
  - b. Solusi terbaik yang diterapkan.
5. Berimajinasi
  - a. Tingkat imajinasi untuk memajukan usaha.
  - b. Sering menggunakan imajinasi.
6. Berani beresiko
  - a. Senang terhadap tantangan.
  - b. Menerima kemungkinan terjadi kegagalan.

### **Perilaku Inovatif**

Menurut De Jong & Den Hartog, (2003:26-27) perilaku inovatif adalah perilaku individu yang diarahkan guna memperkenalkan dan mengaplikasikan hal-hal baru, dimana dapat bermanfaat dalam berbagai tingkatan organisasi. Perilaku inovatif sebagai akibat adanya tekanan persaingan yang kuat dan perubahan kebutuhan yang cepat mengharuskan perusahaan menemukan sesuatu yang baru baik berupa metode, produk, maupun pasar guna meraih keunggulan bersaing. Menurut (Janssen, 2000:16), perilaku inovatif adalah pembuatan,

pengenalan, dan penerapan ide atau gagasan baru dalam pekerjaan, kelompok, atau organisasi untuk meningkatkan kinerja peran individu, kelompok atau organisasi tersebut.

### **Dimensi perilaku inovatif**

De jong & Hartog (2007: 26) mengemukakan dan menyederhanakan menjadi empat dimensi perilaku inovatif

sebagai berikut :

- a. *Opportunity exploration*, proses inovasi ditentukan oleh kesempatan, Kesempatan akan memicu individu untuk mencari cara untuk meningkatkan pelayanan, proses pengiriman, atau berusaha memikirkan sebuah alternatif baru mengenai proses kerja, produk atau pelayanan.
- b. *Idea generation*, membangkitkan sebuah konsep untuk peningkatan.  
*Idea generation* merupakan pengelolaan kembali informasi dan konsep yang telah ada untuk meningkatkan performansi. Individu yang tinggi dalam level ini akan dapat terlihat solusi dari sebuah masalah dengan cara pikir yang berbeda.
- c. *Championing*, melibatkan perilaku untuk mencari dukungan dan membangun koalisi, seperti mengajak dan mempengaruhi karyawan atau manajemen, dan bernegosiasi mengenai suatu solusi.
- d. *Application*, individu tidak hanya memikirkan ide-ide kreatif terhadap suatu hal tapi juga mengevaluasi dan mengaplikasikan ide tersebut ke dalam tindakan nyata.

### **Indikator Perilaku Inovatif**

Menurut De Jong dan Den Hartog (2003:6-27) merinci lebih dalam indikator perilaku inovatif yaitu :

#### **1. Melihat kesempatan**

Kesempatan dapat berawal dari ketidak kongruenan dan diskontinuitas yang terjadi karena adanya ketidaksesuaian dengan pola yang diharapkan misalnya timbulnya masalah pada pola kerja yang sudah berlangsung, adanya kebutuhan konsumen yang belum terpenuhi atau adanya indikasi trend yang sedang berubah.

#### **2. Mengeluarkan ide**

Dalam fase ini, pengrajin mengeluarkan konsep baru dengan tujuan menambah

peningkatkan. Hal ini meliputi mengeluarkan ide sesuatu yang baru atau memperbaharui pelayanan, pertemuan dengan klien dan teknologi pendukung. Kunci dalam mengeluarkan ide adalah mengkombinasikan dan mengorganisasikan informasi dan konsep yang telah ada sebelumnya untuk memecahkan masalah atau meningkatkan kinerja. Proses inovasi biasanya diawali dengan adanya kesenjangan kinerja yaitu ketidaksesuaian antara kinerja aktual dan kinerja potensial.

### 3. Implementasi

Dalam fase ini, ide ditransformasi terhadap hasil yang konkrit. Pada tahapan ini, sering disebut tahapan konvergen. Untuk mengembangkan ide dan mengimplementasikan ide, pengrajin harus memiliki perilaku yang mengacu pada hasil. Perilaku inovasi konvergen meliputi usaha menjadi juara dan bekerja keras. Seorang yang berperilaku juara mengeluarkan seluruh usahanya pada ide kreatif. Usaha menjadi juara meliputi membujuk dan mempengaruhi pengrajin, juga menekan dan bernegosiasi. Untuk mengimplementasikan inovasi sering dibutuhkan koalisi, mendapatkan kekuatan dengan menjual ide kepada rekan yang berpotensi.

### 4. Aplikasi

Dalam fase ini, meliputi perilaku pengrajin yang ditujukan berperilaku untuk membangun, menguji dan memasarkan pelayanan baru. Hal ini berkaitan dengan membuat inovasi dan bentuk proses kerja yang baru ataupun dalam proses rutin yang biasa dilakukan.

### **Kinerja Pengrajin**

Menurut Mangkunegara (2015:67) menyatakan bahwa kinerja dapat didefinisikan sebagai hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dapat dicapai oleh seseorang pengrajin dalam melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya. Berbagai macam jenis pekerjaan yang dilakukan oleh pengrajin, tentunya membutuhkan kriteria yang jelas, karena masing-masing jenis pekerjaan tentunya mempunyai standar yang berbeda-beda tentang pencapaian hasilnya. Makin rumit jenis pekerjaan, maka *standard operating procedure* yang ditetapkan akan menjadi syarat mutlak yang harus dipatuhi.

Menurut Simamora (2007:14) Kinerja adalah perilaku organisasional yang secara langsung berhubungan dengan produksi barang atau penyampaian jasa. Kinerja sering kali dipikirkan sebagai pencapaian tugas, dimana istilah tugas sendiri berasal dari pemikiran aktivitas yang dibutuhkan oleh pekerja. Kinerja mencakup segi usaha,

loyalitas, potensi kepemimpinan dan moral kerja. Kinerja sering kali dipikirkan sebagai pencapaian tugas, dimana istilah tugas sendiri berasal dari pemikiran aktivitas yang dibutuhkan oleh pekerja. Kinerja mencakup segi usaha, loyalitas, potensi kepemimpinan dan moral kerja

### **Indikator Kinerja Pengrajin**

Menurut Abdullah (2014:145), kinerja adalah suatu variabel yang digunakan untuk mengekspresikan secara kuantitatif efektivitas dan efisiensi proses atau operasi dengan berpedoman pada target-target dan tujuan organisasi. Dalam pandangan lain, Moehariono (20012 :108) mendefinisikan indikator kinerja sebagai berikut:

- a. Indikator kinerja adalah nilai atau karakteristik tertentu yang digunakan untuk mengukur *ouput* atau *outcome* suatu kegiatan.
- b. Indikator kinerja adalah alat ukur yang dipergunakan untuk menentukan derajat keberhasilan suatu organisasi dalam mencapai tujuannya.

Menurut Mangkunegara (2013:75) mengatakan bahwa ada beberapa indikator kinerja, yaitu sebagai berikut:

- a. Kualitas kerja

Menunjukkan kerapihan, ketelitian, keterkaitan hasil kerja dengan tidak mengabaikan volume pekerjaan. Kualitas kerja yang baik dapat menghindari tingkat kesalahan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan yang bermanfaat bagi kemajuan perusahaan.

- b. Kuantitas kerja Menunjukkan banyaknya jumlah pekerjaan yang dilakukan dalam satu waktu sehingga efisiensi dan efektivitas dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

- c. Tanggung jawab

Menunjukkan seberapa besar pengrajin menerima dan melaksanakan pekerjaannya, mempertanggung jawabkan hasil kerja serta sarana dan prasarana yang digunakan dan perilaku kerjanya setiap hari.

- d. Kerjasama

Ketersediaan pengrajin untuk berpartisipasi dengan pengrajin lain secara vertikal dan horisontal baik didalam maupun di luar pekerjaan sehingga hasil pekerjaan akan semakin baik.

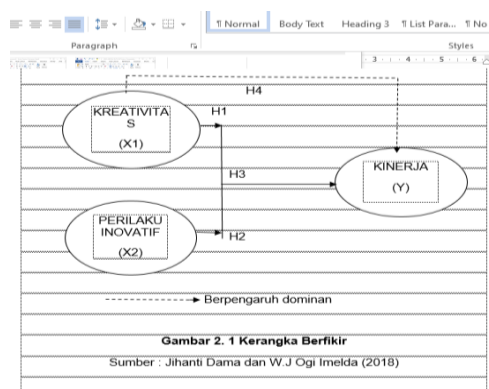
- e. Inisiatif



Inisiatif dari dalam diri anggota untuk melakukan pekerjaan serta mengatasi masalah dalam pekerjaan tanpa menunggu perintah dari atasan atau menunjukkan tanggung jawab dalam pekerjaan yang sudah kewajiban seorang pengrajin.

### Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting (Sugiyono, 2011:6). Berdasarkan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa kreativitas dan perilaku inovatif berpengaruh terhadap kinerja pengrajin. Berdasarkan uraian tersebut, maka diperoleh kerangka berpikir sebagai berikut



### Hipotesis

H1 : Kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pengrajin Galeri Batik Tulis Madura.

H2 : Perilaku inovatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pengrajin Galeri Batik Tulis Madura.

H3 : Kreativitas dan perilaku inovatif secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pengrajin Galeri Batik Tulis Madura.

H4 : Kreativitas berpengaruh dominan terhadap kinerja pengrajin Galeri Batik Tulis Madura.

### METODE PENELITIAN Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Galeri Belva Batik Tulis Madura Bangkalan dengan alamat Jl. Raya tunjung burneh bangkalan Kab. Bangkalan-Burneh, Jawa Timur, ID 69121.

### Populasi

Menurut Sugiyono (2011:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri

atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura yang berjumlah 100 orang.

### **Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar maka peneliti tidak mungkin mempelajari semua populasi, maka peneliti dapat mengambil sebagian dari populasi tersebut untuk dijadikan perwakilan (Sugiyono, 2011:81).

Menurut Arikunto (2012:104), jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan. Tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25 % dari jumlah populasinya. Dari populasi tersebut diambil 10% sehingga jumlah sampelnya adalah 50 pengrajin.

### **Sumber Data**

Menurut Sugiyono (2011:137), data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer diperoleh dari penyebaran kuisisioner yang peneliti bagikan kepada pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura. Menurut Sugiyono (2011:137), data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari sumber yang telah ada atau dicatat oleh orang lain. Data dapat diperoleh dari situs Web, Buku, Jurnal, Artikel ataupun Berita.

## **Uji kelayakan Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas merupakan sebuah pengujian terhadap angket agar dapat diketahui valid atau tidaknya angket tersebut untuk suatu penelitian agar dapat tercapainya tujuan penelitian. Uji validitas ini menggunakan rumus *product moment* yakni dengan membandingkan  $r_{tabel}$  dengan  $r_{hitung}$ , jika  $r_{tabel} > r_{hitung}$  maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid, namun jika  $r_{tabel} < r_{hitung}$  maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

### **2. Uji Realibilitas Data.**

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. suatu angket untuk dapat dijadikan sebagai angket

penelitian, suatu angket dapat dinyatakan reliabel apabila pengujian dilakukan tidak hanya satu kali dan hasil pengujian tersebut tetap sama. Umumnya pengujian reliabilitas ini menggunakan *Cronbach's Alpha*, yakni dengan batasan 0,6 menurut Sekaran (1992) nilai reliabilitas yang kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik.

### **Uji Asumsi Klasik**

#### **1. Uji Normalitas Data**

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak.

#### **2. Uji Multikolinieritas**

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan Linear yang sempurna diantara variabel-variabel bebas dalam model regresi.

#### **3. Heteroskedestisitas**

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah sebuah grup mempunyai varians yang sama di antara anggota grup tersebut. Jika varians sama, dan ini yang seharusnya terjadi maka dikatakan homokedastisitas. Sedangkan jika varians tidak sama dikatakan terjadi heteroskedastisitas (Lufti & Situmorang, 2012).

### **Uji Hipotesis**

#### **1. Analisis Regresi Linear Berganda**

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh beberapa variabel bebas (X) yang terdiri dari variabel Kreativitas (X1) dan variabel Perilaku Inovatif (X2). Variabel terikat (Y) yang terdiri dari variabel Kinerja Pengrajin (Y).

#### **2. Uji T**

Uji hipotesis (uji-t) digunakan untuk mengetahui koefisien regresi yang dihasilkan dari tiap- tiap variabel independen signifikan atau tidak terhadap variabel dependennya (Ghozali (2011:98) dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai  $\alpha < 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima, sehingga ada pengaruh signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Sebaliknya nilai  $\alpha > 0,05$ , maka hipotesis ditolak, berarti tidak ada pengaruh secara signifikan diantara dua variabel yang diuji.

#### **3. Uji F**

Menurut Ghozali (2011:76), uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua

variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Perbandingan nilai Fhitung dengan melihat tingkat signifikansinya, kemudian membandingkan dengan taraf signifikansi yang telah ditetapkan (10% atau 0,01). Dengan derajat keyakinan tertentu, jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, dan jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.

### 3. Uji R<sup>2</sup> (Koefisien Determinasi)

Tujuan dari koefisien determinasi adalah untuk melihat kemampuan variabel independen dalam menerangkan variabel dependen dan proporsi variasi dari variabel dependen yang diterangkan oleh variasi dari variabel-variabel independennya. Secara umum dikatakan bahwa besarnya koefisien determinasi berganda ( $R^2$ ) berada antara 0 dan 1 (Ghozali, 2011:97)

## HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Uji Validitas

Berikut ini adalah hasil uji validitas yang terdiri dari kreativitas, perilaku inovatif dan kinerja pengrajin

### 1. Variabel kreativitas (X1)

**Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Kreativitas (X1)**

Item Pernyataan	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
X1.1	0,878	0,235	Valid
X1.2	0,724	0,235	Valid
X1.3	0,602	0,235	Valid
X1.4	0,758	0,235	Valid
X1.5	0,653	0,235	Valid
X1.6	0,670	0,235	Valid
X1.7	0,734	0,235	Valid
X1.8	0,696	0,235	Valid
X1.9	0,693	0,235	Valid
X1.10	0,756	0,235	Valid
X1.11	0,694	0,235	Valid
X1.12	0,859	0,235	Valid

Sumber: Lampiran 3

### 2. Variabel Perilaku Inovatif (X2)

**Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Inovatif (X2)**

Item Pernyataan	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
X2.1	0,833	0,235	Valid
X2.2	0,625	0,235	Valid
X2.3	0,637	0,235	Valid
X2.4	0,704	0,235	Valid
X2.5	0,650	0,235	Valid
X2.6	0,561	0,235	Valid
X2.7	0,785	0,235	Valid
X2.8	0,581	0,235	Valid
X2.1	0,833	0,235	Valid
X2.2	0,625	0,235	Valid

Sumber: Lampiran 3

### 3. Variabel Kinerja pengrajin (Y)

**Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Variabel Kinerja (Y)**

Item Pernyataan	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
Y.1	0,703	0,235	Valid
Y.2	0,691	0,235	Valid
Y.3	0,676	0,235	Valid
Y.4	0,529	0,235	Valid
Y.5	0,577	0,235	Valid
Y.6	0,520	0,235	Valid
Y.7	0,592	0,235	Valid
Y.8	0,620	0,235	Valid
Y.9	0,725	0,235	Valid
Y.10	0,828	0,235	Valid

Sumber: Lampiran 3

Dari hasil penelitian ketiga variabel beban kerja, produktivitas dan motivasi

intrinsik membuktikan bahwa dari hasil tabulasi nilai korelasi setiap item pernyataan mempunyai nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sehingga dapat dikatakan valid

### Hasil Uji Reliabilitas

Dapat dikatakan bahwa nilai nilai Cronbach's alpha dari variabel Kreativitas (X1) Variabel Perilaku Inovatif (X2) dan Kinerja pengrajin (Y) hasil nilainya lebih besar dari 0.6. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pernyataan kuesioner tersebut reliabel yang berarti kuesioner dapat digunakan dalam penelitian.

## UJI HIPOTESIS

### Hasil Analisa Regresi Linier Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.172	3.491		2.628	.012
	TX1	.337	.087	.465	3.888	.000
	TX2	.475	.134	.424	3.541	.001

a. Dependent Variable: Y  
Sumber : Lampiran 5

### UJI R2 (Koefisien Determinasi)

Diperoleh Nilai R Square sebesar 0,827 dengan nilai Adjusted R Square sebesar 0,670 atau 67%. Dengan demikian maka variabel kreativitas (X1) dan variabel perilaku inovatif (X2) berpengaruh terhadap kinerja (Y) sebesar 67%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar persamaan regresi atau variabel yang diteliti sebesar 33%.

### UJI T (Uji Parsial)

Berdasarkan uji t diperoleh nilai t hitung untuk variabel kreativitas (X1) sebesar 3,888. Hal ini menunjukkan tingkat nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kreativitas berpengaruh parsial terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura. Berdasarkan uji t diperoleh nilai t hitung untuk variabel perilaku inovatif (X2) sebesar 3,541. Hal ini menunjukkan tingkat nilai signifikan

$0,001 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel perilaku inovatif berpengaruh parsial terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura.

### UJI F (Uji Simultan)

Dapat diketahui bahwa secara bersama-sama variabel kreativitas dan perilaku inovatif berpengaruh simultan terhadap kinerja. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan  $F_{hitung}$  sebesar 50,683 dan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan

memiliki  $F_{hitung} (50,683) > F_{tabel} (3,20)$ .

### **Pengaruh Kreativitas (X1) terhadap Kinerja Pengrajin (Y)**

Berdasarkan hasil uji  $t$  (parsial) dalam penelitian ini menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel kreativitas (X1) sebesar 3,888. Dengan menunjukkan nilai  $t_{hitung} (3,888) > t_{tabel} (1,678)$ ., selain itu dapat dilihat juga melalui tingkat nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Hasil perolehan tersebut menunjukkan bahwa Kreativitas memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura. Berdasarkan hasil uji  $F$  (simultan) untuk variabel kreativitas (X1) menunjukkan  $F_{hitung} (50,683) > F_{tabel} (3,20)$  dan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian maka dapat dikatakan semakin tinggi kreativitas seorang pengrajin maka semakin baik kinerjanya.

### **Pengaruh Perilaku Inovatif (X2) terhadap Kinerja (Y)**

Berdasarkan hasil perhitungan uji  $t$  (parsial) dalam penelitian ini menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  untuk variabel perilaku inovatif (X2) sebesar 3,541. Dengan menunjukkan nilai  $t_{hitung} (3,541) > t_{tabel} (1,678)$ . Hal ini menunjukkan bahwa perilaku inovatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura, selain itu dapat dilihat juga melalui tingkat nilai signifikan  $0,001 < 0,05$ . Berdasarkan hasil uji  $F$  (simultan) untuk variabel perilaku inovatif (X2) menunjukkan  $F_{hitung} (50,683) > F_{tabel} (3,20)$  dan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa semakin baik perilaku inovatif seorang pengrajin maka kinerjanya juga semakin baik.

### **Pengaruh Kreativitas (X1) dan Perilaku Inovatif (X2) Terhadap Kinerja (Y)**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui secara bersama-sama variabel kreativitas (X1) dan perilaku inovatif (X2) berpengaruh simultan terhadap kinerja pengrajin. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji  $F$  (simultan) untuk variabel kreativitas (X1) dan perilaku inovatif (X2) menunjukkan  $F_{hitung} (50,683) > F_{tabel} (3,20)$  dan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Selain itu pada penelitian ini didapat nilai  $R^2$  sebesar 0,683 dengan nilai *Adjusted R square* sebesar 0,683 atau 68%. Dengan demikian maka variabel kreativitas (X1) dan perilaku inovatif (X2) berpengaruh terhadap kinerja (Y) sebesar 32%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel bebas dalam penelitian ini.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pengrajin di Galeri Belva Batik Tulis Madura. Artinya semakin tinggi kreativitas akan semakin meningkatkan kinerja pengrajin.
2. Perilaku inovatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pengrajin di Galeri Belva Batik Tulis Madura. Artinya semakin tinggi perilaku inovatif maka kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura juga semakin tinggi.
3. Secara bersama – sama atau simultan kreativitas dan perilaku inovatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura. Artinya semakin tinggi kreativitas dan perilaku inovatif akan semakin meningkatkan kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura.
4. Kreativitas berpengaruh dominan terhadap kinerja pengrajin Galeri Belva Batik Tulis Madura.

### SARAN

- a. Pemimpin Galeri Belva Batik Tulis Madura memperhatikan masalah mengenai kreativitas karena berdasarkan hasil penelitian menunjukkan kreativitas berpengaruh paling signifikan terhadap kinerja pengrajin. Karena kreativitas yang baik dari pengrajin dapat meningkatkan kinerja pengrajin. Kreativitas dapat ditingkatkan dengan mengembangkan gagasan yang dimiliki pengrajin agar mampu menghasilkan produk yang baru.
- b. Pemimpin Galeri Belva Batik Tulis Madura sebaiknya memperhatikan masalah mengenai perilaku inovatif. Karena perilaku inovatif memiliki pengaruh terhadap kinerja pengrajin. Dengan pengrajin memiliki perilaku inovatif yang baik maka dapat meningkatkan kinerja pengrajin. Meningkatkan perilaku inovatif dengan melakukan introduksi dan mengaplikasikan ide-ide baru yang dimiliki pengrajin di tempat kerja.
- c. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lagi dengan lebih baik dan dapat mengembangkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. 2014. *Manajemen dan Evaluasi Kinerja Karyawan*. Yogyakarta :Penerbit Aswaja Pressindo.
- Abraham H. Maslow. 2010. *Motivation and Personality*. Jakarta: Rajawali

- Albert Kurniawan. 2010. *Belajar Mudah SPSS untuk Pemula*. Yogyakarta: Mediakom.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baldacchino, C. 2009. *Enterpreneurial Creativity and Innovation. The First International Conference on Strategic Innovation and Future Creation*. Malta: University of Malta.
- Barry, Cushway. 2002. *Human Resource Management*. Jakarta: PT Elex Media Kumputindo.
- Bernadin dan Russel. 2006. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Armico.
- Dama, Jihanti dan W. J Ogi Imelda. 2018. *Pengaruh Inovasi dan Kreativitas terhadap Kinerja Karyawan Pada PT BANK MANDIRI (PERSERO) TBK. MANADO. Jurnal EMBA*. Vol 6 No 1 Januari, Hal 41-50.
- Deden, A., Janvita dan J.Sudirham. 2012. *Kreativitas dan Inovasi Penentu Kompetensi Pelaku Usaha Kecil*. Vol, 11. No.1, pp. 42-59.
- De Jong dan Den Hartog. 2003. *Leadership as a determinant of innpvative behavior. A conceptual framework*. International Journal of Innovation Management.
- De jong, J dan Kemp,R. 2003. *Determinants of co-worker's innovative behaviour: An investigation into knowledge intensive services*. International Journal of Innovation Management. Vol. 7, No.2, 189-212.
- D. Mclean, Laird. 2005. *Organizational Culture's Influence on Creativity and Innovation : A review of the Literature and Implications for Human Resource Development*. Vol 7. No 2 May 226-246.
- Ernani, Hadiyanti. 2011. *Kreativitas dan Inovasi berpengaruh terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil*. Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan, Volume 13 nomor 13.
- Fahmi, Irham. 2013. *Perilaku Organisasi (Teori, Aplikasi dan Kasus)*. Bandung: Alfabeta.
- Fred, Luthans. 2006. *Perilaku Organisasi*. Edisi Sepuluh, PT. Andi: Yogyakarta.
- Gaynor, G.H. 2002. *Innovation by design*. New York, American Management Association.
- Gumusluoglu, Lale. 2009. *Transformational Leadership, Creativity, and Organizational Innovation. Journal of Business Research*. 461-473.
- George JM dan Zhou J. 2010. *Understanding when bad moods foster creativity and good one do not : The role of context and clarity of feelings*. J. Appl. Psychl, 87:687-697.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPP 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.



- Haefele, J. W. 1962. *Creativity and Innovation*. Michigan University. Kleysen, R.F dan Street,C.T. 2001. *Toward a Multi-dimensional Measure of Individual Perilaku inovatif*. Journal of Intellectual Capital. 2,284-296.
- Janssen, O. 2000. *Job Demands, Perceptions of Effort-Reward Fairness and Innovative Work Behaviour*. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*. Vol. 73: 287-302. Mangkunegara, Anwar Prabu. 2013. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Munandar, S.C.Utami.2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta. Moeheriono. 2012. *Pengukuran Kinerja Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.Nasifoglu Elidemir, Servet, Ali Ozturen and Steven W. Bayighomog. 2020. *Innovative Behaviors, Employee Creativity, and Sustainable Competitive Advantage : A Moderated Mediation*. Faculty of Business and Economics. 12, 3295.
- Puji, Astuti Tri dan Tukijan Riana Sitawati. 2019. *Pengaruh Kreativitas dan Perilaku Inovatif Terhadap Kinerja Karyawan dengan Kepuasan Kerja sebagai variabel Mediasi*. *Stie Dharmaputra Semarang. Jurnal Ekonomi Manajemen dan Akuntansi*. Volume no 47/ Th. XXVI/ Oktober 2019.
- Potonik, Anderson N and K and Zhou J. 2014. *Innovation and Creativity in Organizations*. *Journal of Manajement*, Vol 40, No 5, pp. 1297-133.
- Rivai, Veithzal. 2005. *Manamen Sumber Daya Manusia untuk perusahaan dari teori ke praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Robbins, Stephen P. dan Coulter, Mary. 2010. *Manajemen Edisi Kesepuluh*. Jakarta: Penerbit Erlangga. Shalley, C.E dan Gilson, L,L. 2004. *What leader need to know: A review of social and contextual factors that can foster or hinder creativity*. The leadership Quarterly, Vol 15, pp. 33-53.
- Scarborough, Norman., Wilson, Doug., Zimmerer dan Thomas.2008. *Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil*. Jakarta: Salemba empat. Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Simamora, Henry. 2007. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. STIE YKPN. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Afabeta. Bandung.
- Sujarwo, Anton dan Wahjono. 2017. *Pengaruh Motivasi Kerja dan Perilaku Inovatif Terhadap Kinerja Karyawan dengan Kepuasan Kerja sebagai variabel mediasi* (Studi Kasus Pada LKP ALFABANK Semarang). Nomor 1 Th. XIII/ Maret.
- Suyadi, Prawirosentono. 2008. *Manajemen Sumber Daya Manusia Kebijakan Kinerja Karyawan*. Yogyakarta: BPFE.
- Sedyowidodod, Urip dan Tri Susanto. 2013. *Analisa Pengaruh Pemikiran Kreatif dan Perilaku Inovatif terhadap Kinerja Sumber Daya Manusia dengan Metoda*

SEM. Volume XVII, No 3, Oktober 3 : 380-397.

- Winardi. 2007. *Manajemen Perilaku Organisasi*. Jakarta: Kencana.
- W. H. N. g, Thomas & Lorenzo Lucianetti. 2016. *Within- Individual Increases in Innovative Behavior and Creative, Persuasion, and Change Self- Efficacy Over Time : A Social- Cognitive Theory Perspective*. Vol 101. No 1, 14-34.
- Yuan, F dan Woodman, R.W. 2010. *Innovative Behavior in the Wokplace: The Role of Performance and Image Outcome Expectations*. Academy of Management Journal. Vol.53: 323-342.
- Zahrah, Nur'aini Hafshah. 2017. *Studi Kreativitas dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan. Karya Ilmiah*. Surakarta: Insititut Agama Islam Negeri Surakarta