
PENGARUH *TURN-BASED STRATEGY GAME* TERHADAP KEMAMPUAN MANAJEMEN ORGANISASI PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

INFLUENCE OF TURN-BASED STRATEGY GAME OF THE ORGANIZATIONAL MANAGEMENT CAPABILITIES AT THE FACULTY OF PSYCHOLOGY UNIVERSITY OF MAKASSAR

Akhmad Saputra Syarif¹, Riswa Endang Aprianti², Ulfah Hani M³, dkk.
^{1,2,3}Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi
Universitas Negeri Makassar
akhmad.saputra.syarif@gmail.com

Abstract

Turn-Based Strategy Game is expected to train students to develop managerial skills by placing a student on the conditions that require students to work effectively. In this study, researchers used the game clash of clans. Clash of clans is a strategy game that tells the story of the struggle between clan in the past. The study aims to determine the effectiveness of the "Turn-Based Strategy Game" to improve student's managerial skill faculty of Psychology University of Makassar. Subjects in this study were students of the Faculty of Psychology, University of Makassar aged 18-22 years as many as 30 people. The results of this study that there is no influence of turn-based strategy game on the ability of the organization's management at the Faculty of Psychology student at UNM.

Keywords: *Capabilities, Organizational management, Turn-Based Strategy Game*

Abstrak

Turn-Based Strategy Game ini diharapkan dapat melatih mahasiswa mengembangkan kemampuan manajerialnya dengan menempatkan mahasiswa pada kondisi – kondisi yang menuntut mahasiswa untuk bekerja secara efektif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan game clash of clan. Clash of clan merupakan sebuah game strategi yang bercerita tentang pertarungan antar clan dimasalalu. Penelitian bertujuan untuk mengetahui efektifitas "*Turn-Based Strategy Game*" menjadi solusi peningkatan manajerial mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar . Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar yang berusia 18-22 tahun sebanyak 30 orang. Hasil dari penelitian ini yakni tidak ada pengaruh *Turn-Based Strategy game* terhadap kemampuan manajemen organisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi UNM.

Kata kunci: *Kemampuan, Manajemen organisasi, Turn-Based Strategy Game*

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara berkembang masih terus mencoba untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya, namun pengangguran merupakan potret penghalang kesejahteraan tersebut, pengangguran masih menjadi sebuah penghalang dalam menjalankan roda pembangunan bangsa, tidak bisa dipungkiri pemerintah sedang kewalahan dalam menanggulangi hal tersebut karena realitasnya pengangguran banyak

berbagai dampak negatif terhadap masyarakat salah satu diantaranya banyak masyarakat yang harus melepas mimpi mereka dan turun ke jalan hanya untuk bertahan hidup dan mencari sesuap nasi.

Pada katalog Badan Pusat Statistika edisi 10 yang diterbitkan pada maret 2011 menggunakan istilah miskin untuk Rp 211.726 per kapita per bulan pada Maret 2010 sehingga melalui pendekatan BPS disimpulkan pada bulan Maret 2010 angka kemiskinan mencapai angka 31,02 juta orang

(13,33 persen) miris memang apalagi melihat Indonesia yang memiliki sumber daya alam yang kaya ternyata angka kemiskinan yang menginjak angka 31,02 juta orang (13,33 persen) berbanding lurus dengan jumlah pengangguran yang tinggi pula, merujuk kembali pada katalog Badan Pusat Statistika edisi 10 yang diterbitkan pada maret 2011 menunjukkan Jumlah pengangguran pada Agustus 2010 mencapai 8,3 juta orang atau 7,14 persen dari total angkatan kerja

Pengangguran terbuka ini jika ditelusik dari taraf pendidikan mereka dari data BPS diungkap pula Pada Agustus 2010, pekerja pada jenjang pendidikan SD ke bawah masih mendominasi yaitu sekitar 54,5 juta orang (50,38 persen), sedangkan jumlah pekerja dengan pendidikan tinggi masih relatif kecil. Pekerja dengan pendidikan Diploma hanya sekitar 3,0 juta orang (2,79 persen) dan pekerja dengan pendidikan Sarjana hanya sebesar 5,2 juta orang (4,85 persen).

Jika dimaknai secara harfiah keadaan social merujuk pada data BPS yang menunjukkan ternyata pekerja dengan pendidikan tinggi masih sangat kurang, pengangguran ini biasanya disebut dengan pengangguran terdidik, pengangguran terdidik merupakan contoh dari orang – orang terdidik negeri ini yang tidak bisa beradaptasi dengan dunia kerja hal ini membuat mereka menjadi pengangguran. Menurut Ref. [1] dalam bukunya manajemen proyek menjelaskan bahwa kemampuan seseorang dalam setiap bidang ilmunya tidaklah cukup dalam keberhasilan dunia kerja dibutuhkan kemampuan manajemen yang baik untuk keberhasilan kerjanya.

Hal tersebut pun sejalan dengan pandangan Psikologi dalam hal perkerjaan yang diperteguh dengan penelitian bahwa pada umumnya 80 % orang berhasil disebabkan karena kemampuan soft skillnya sementara orang yang berhasil dengan mengandalkan hard skillnya hanyalah 20 % saja. Hard skill dalam hal ini adalah kemampuan seseorang yang menguasai bidang studinya masing – masing sementara soft skill adalah kemampuan seseorang dalam hal kedisiplinan, kejujuran dan juga yang

paling penting adalah kemampuan manajemen.

Manajemen menurut Ref. [2] adalah seni dalam menyelesaikan sesuatu melalui orang lain, manajemen mengutamakan keefektifitasan dalam menggerakkan tenaga dalam menyelesaikan sesuatu. Pengetahuan manajemen ini sangat penting dalam dunia kerja karena secara otomatis kemampuan kita untuk menyelesaikan suatu pekerjaan yang besar secara cepa dan efektif tergantung dari bagaimana kemampuan manajerial seseorang. Secara istilah, menurut Ref. [3] manajemen merupakan suatu ilmu yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu dimana di dalamnya terdapat unsur seni mengatur peroses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber daya lainnya secara efektif dan efisien. Ref. [4] menyatakan bahwa inti dari manajemen adalah tentang menyelesaikan pekerjaan.

Seorang mahasiswa yang nantinya berkecimbung dalam dunia kerja seharusnya mempersiapkan diri jauh – jauh hari agar kematangan dalam hal manajerial dapat tercapai sehingga mahasiswa yang nantinya terjun ke dunia kerja dapat beradaptasi secara maksimal pada dunia kerja yang mereka pilih, namun pertanyaanya sekarang adalah dari mana kemampuan manajerial tersebut bisa mereka dapat?

Dalam teori Psikologi Dollar-Miller memberikan kejelasan bahwa kemampuan seseorang dapat dibiasakan, sehingga jika ada hal yang ingin di internalisasi kejiwa seseorang hal yang paling efektif adalah dengan membiasakan hal tersebut, sama saja dengan kemampuan manajerial seseorang, kemampuan manajerial jika ingin di internalisasi kedalam diri seseorang adalah keputusan yang efektif dalam memanagerial untuk tercapainya sebuah tujuan.

Setiap Universitas di Indonesia pastinya telah menyediakan wadah untuk pengembangan *soft skill* mahasiswanya terutama di Jurusan Psikologi Universitas Negeri Makassar dengan membuat wadah seperti lembaga kemahasiswaan dan kepanitian – kepanitian yang terbentuk karena adanya lembaga kemahasiswaan namun kesadaran mahasiswa yang sangat kurang terhadap pentingnya berorganisasi di Universitas untuk membentuk *soft skill* mereka, apalagi hal tersebut ditunjang dengan stigma Universitas hanyalah tempat untuk

mendalami ilmu kajian semata bukan untuk pengembangan kepribadian mereka dalam hal kemampuan *soft skill*, hal tersebut diperparah pula oleh isu – isu miring pengaderan yang harus dilolosi untuk bergabung dalam sebuah organisasi dilembaga kemahasiswaan.

Karena banyaknya masalah – masalah tersebut sehingga dibutuhkan sebuah solusi untuk memotivasi para Mahasiswa untuk ingin mengembangkan kemampuannya dalam hal *soft skill* dalam hal ini kemampuan manajerial. Solusi yang kami tawarkan dalam pengembangan manajerial mahasiswa adalah “*Turn-Based Strategy Game*”.

Menurut Ref. [5] *game* adalah alat yang efektif untuk belajar karena *game* mampu menawarkan lingkungan hipotesis untuk pemain, dimana mereka dapat mengeksplorasi berbagai keputusan alternatif tanpa resiko kegagalan. Pemikiran dan tindakan digabungkan menjadi perilaku yang bertujuan mencapai suatu tujuan. Sejak lama, penelitian serupa telah membuktikan bagaimana *game* memberikan kontribusi terhadap pikiran maupun tindakan terbentuk. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ref. [6] dimana Emosi seseorang dapat berubah karena *game* kekerasan yang dimainkan pemainnya. Hal serupa-pun dilakukan oleh Ref. [7] yang meneliti seberapa lama pengaruh *game* dapat bertahan pada pemainnya dalam penelitian tersebut perilaku yang di ukur adalah agresi. Namun, dari sekian banyak penelitian tersebut hanya segelintir yang meneliti pengaruh positif *game* terhadap perilaku manusia. Sementara itu, *Turn-Based Strategy Game*, sebagai jenis *game* yang dipakai dalam penelitian ini, dalam buku Samuel Henry dengan judul cerdas dengan *game* mengatakan bahwa *Turn-Based Strategy Game* merupakan salah satu dari sekian banyak jenis *game* yang ada, *game* ini lebih mengfokuskan pada pemain yang diuntut untuk memajemen sebuah kota ataupun kerajaan dengan memberikan tugas pada setiap elemen masyarakat baik itu Negara maupun kerajaan agar terciptanya masyarakat yang sejahtera. *Turn-Based Strategy Game* ini diharapkan dapat melatih mahasiswa mengembangkan kemampuan manajerialnya dengan

menempatkan mahasiswa pada kondisi – kondisi yang menuntut mahasiswa untuk bekerja secara efektif dan cepat dalam membangun kerajaan ataupun Negara yang ia mainkan pada *Turn-Based Strategy Game*. Penggunaan *Turn-Based Strategy Game* sebagai media yang membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari menjadi sangat populer pada beberapa hari terakhir. Menurut Referensi [8] dalam IEEE 4th International Conference on System Engineering and Technology (ICSET) memfaatkan *Turn-Based Strategy Game* dalam pengembangan pengetahuan manusia dalam konsep museum, hal tersebut menjadi contoh yang sangat konkrit bahwa manusia sedang berada di tengah pengembangan *Turn-Based Strategy Game*.

Melihat adanya peluang yang besar dalam pemamfaatan jenis *game* ter sebut, peneliti kemudian melakukan penelitian mengenai peningkatan manajerial oraganisasi melalui *Turn-Based Strategy Game*. Sehingga hal tersebut perlu diteliti lebih lanjut apakah dapat berhasil dalam penerapannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Ref. [9], penelitian eksperimen dilakukan untuk meneliti pengaruh variabel tertentu terhadap suatu kelompok dalam kondisi yang dikontrol secara ketat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Turn-Based Strategy Game* dan variabel terikatnya yaitu manajerial organisasi mahasiswa. Sementara, Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Two-Groups Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Fakultas Psikologi yang tercatat sebagai pengurus dalam organisasi kemahasiswaan. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini adalah *random sampling* yang diperoleh dengan menggunakan kelompok-kelompok yang telah tersedia. Menurut Ref. [10], *random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan asumsi bahwa populasi adalah homogen Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala manajerial organisasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Sample t Tes* pada program SPSS 16.0.

HASIL PENELITIAN

a. Deskripsi Umum Subjek

Deskripsi umum subjek pada penelitian ini diuraikan berdasarkan usia dan jenis kelamin. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar yang berusia 18-22 tahun sebanyak 30 orang.

Gambaran umum subjek berdasarkan usia akan dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase (%)
18	4	13
19	9	30
20	11	37
21	2	7
22	4	13
Total	30	100

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar yang berusia 18-22 tahun. Dari tabel gambaran umum subjek berdasarkan usia, didapatkan hasil bahwa subjek yang berusia 18 tahun sebanyak 4 orang (13%), subjek yang berusia 19 tahun sebanyak 9 orang (30%), subjek yang berusia 20 tahun sebanyak 11 orang (37%), subjek yang berusia 21 tahun sebanyak 2 orang (7%), dan subjek yang berusia 22 tahun sebanyak 4 orang (13%).

Gambaran umum subjek berdasarkan angkatan dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 2. Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Angkatan

Angkatan	Jumlah	Persentase (%)
2013	5	17
2012	14	46
2011	6	20
2010	5	17
Total	30	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi yang berkisar antara angkatan 2013-2010. Subjek angkatan 2013 sebanyak 5 orang (17%), subjek angkatan 2012 sebanyak 14 orang (46%), subjek angkatan 2011 sebanyak 6 orang (20%), dan subjek angkatan 2010 sebanyak 5 orang (17%).

b. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian diperoleh dari hasil perhitungan statistik skor skala managerial organisasi yang dibagikan kepada subjek penelitian. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikategorisasikan dengan menggunakan kategorisasi jenjang atau data ordinal dalam penelitian yang dibagi dalam dua kategori yaitu kategori tinggi dan rendah.

c. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada pengaruh *Turn-Based Strategy Game* terhadap kemampuan manajemen organisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi UNM.

H_a : Ada pengaruh *turn based strategy game* terhadap kemampuan manajemen organisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi UNM.

Untuk menguji apakah terdapat pengaruh *Turn-Based Strategy Game* terhadap kemampuan managerial organisasi mahasiswa Fakultas Psikologi UNM, peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan *One sample t test*. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah nilai signifikan atau tidak pada taraf signifikansi yang ditentukan. H₁ diterima jika nilai signifikansi < 0.05. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16.0 dan berikut ini adalah hasil dari pengolahan data.

Tabel 3. *One-sample Statistic*

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelompok	30	3.0588	.26045	.04755

Tabel 4. *One-sample Test*

Test Value = 3						
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
kelompok	1.237	29	.226	.05882	-.0384	.1561

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, diketahui bahwa taraf signifikansi yang didapatkan adalah sebesar 0.226 dimana $0.226 > 0.05$. Dengan demikian, H_0 pada yang menyatakan tidak ada pengaruh *Turn-Based Strategy Game* terhadap kemampuan manajemen organisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi UNM diterima dan H_1 yang menyatakan ada pengaruh *Turn-Based Strategy Game* terhadap kemampuan manajemen organisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi UNM ditolak.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t yang menunjukkan hasil 0.226 dimana $0.226 > 0.05$ sehingga hipotesis pada penelitian ini ditolak, yakni tidak ada pengaruh *Turn-Based Strategy Game* terhadap kemampuan manajemen organisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi UNM. Hal ini terjadi karena durasi waktu yang digunakan sangat singkat.

Ref. [1] menyatakan bahwa setiap orang atau suatu organisasi telah menggunakan prinsip-prinsip dasar manajemen yang sama namun hasil akhir dari proses manajemen dapat berbeda-beda satu sama lain. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan budaya, pengalaman, lingkungan, kondisi sosial, tingkat ekonomi, karakter sumber daya manusia serta kemampuan untuk menguasai prinsip-prinsip dasar manajemen. Dalam hal ini *Turn-Based Strategy Game* tidak menunjukkan pengaruh kuat terhadap kemampuan manajemen organisasi pada mahasiswa.

Turn-Based Strategy Game merupakan game yang memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Pemain melakukan gerakan setelah pemain lain

melakukannya jadi saling bergantian. Bisa dibayangkan mirip dengan catur, tetapi dengan variasi gerakan dan efek yang jauh lebih banyak dilain hal game ini juga menuntut kemampuan pemain dalam mengatur setiap elemen di game agar dapat memenangkan permainan contoh dari game ini adalah *empire* dan *civilization*. Dalam hal manajemen organisasi, strategi yang digunakan dalam memainkan sebuah game tidak sama dengan startegi yang digunakan dalam memanajemen sebuah organisasi. Ref. [1] meyakini bahwa kemampuan managerial organisasi mahasiswa dapat meningkat dengan cara mempelajari empat dasar dalam manajemen, yakni perencanaan (*planing*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), dan pengendalian (*controlling*).

KESIMPULAN

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji menunjukkan hasil 0.226 dimana $0.226 > 0.05$ sehingga hipotesis pada penelitian ini ditolak, yakni tidak ada pengaruh *Turn-Based Strategy Game* terhadap kemampuan manajemen organisasi pada mahasiswa Fakultas Psikologi UNM. . Dalam hal ini *tu Turn-Based Strategy Game* tidak menunjukkan pengaruh kuat terhadap kemampuan manajemen organisasi pada mahasiswa. Referensi [4] menyatakan bahwa kemampuan managerial organisasi mahasiswa dapat meningkat dengan cara mempelajari empat dasar dalam manajemen, yakni perencanaan (*planing*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), dan pengendalian (*controlling*).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Husen, Abrar. 2009. *Manajemen proyek*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Sule, Eenie Tisnawati; Saefullah, & Kurniawan. 2005. *Pengantar manajemen*. Jakarta: Prenada Media.
- [3] Hasibuan, Malayu. 2009. *Manajemen sumber daya manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [4] Buhler, Patricia. 2004. *Manajemen skill*. Jakarta: Prenada.
- [5] Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan game*. Jakarta: Gramedia.
- [6] Kirsh, Stephen J., Mounths, Jeffrey., Rodehaffer, Christoper., dan Harris, Richard. 2007. Violent Video Game Play Impacts Facial Emotion Recognition. *Jurnal Aggressive Behavior*. Vol. 33: 353–358.
- [7] Barlet, Christoper., Branch, Omar., Rodehaffer, Christoper., dan Harris, Richard. 2009. How Long Do the Short-Term Violent Video Game Effects Last?. *Jurnal Aggressive Behavior*. Vol. 35: 225–236.
- [9] Nasution. 2008. *Metode Research*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [8] Afandi, Atep Setya., Hindersah Hilwadi dan Wuryandari Aciek Ida. 2014. *Design and Implementation of Turn-Based Strategy (TBS) Game as Part of Service- Based Alternate Reality Game (ARG)*. 4th International Conference on System Engineering and Technology. Bandung: Indonesia.
- [10] Tiro, Muhammad; Argianingsih. 2011. *Teknik pengambilan sampel*. Makassar: Andira Publisher.