

PERAN ENTREPRENEURSHIP TERHADAP KINERJA IKM DI KABUPATEN GIANYAR (STUDI KASUS PADA IKM KERAJINAN PATUNG BATU PADAS)

Imakulata Dada Gole¹, I Nyoman Wahyu Widiana², I Nyoman Supartha³
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mahendradatta
kulataima2@gmail.com¹, wahyuwidiana94@gmail.com²

Abstrak

Sektor industri kecil dan menengah merupakan sektor yang memiliki berbagai peran dalam meningkatkan perekonomian di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali. Kabupaten Gianyar terkenal dengan kerajinan/budaya senimannya yang memiliki potensi dan memberikan kontribusi bagi pengembangan industri skala besar, menengah atau kecil. Perkembangan Industri Kecil dan Menengah (IKM) terus meningkat. Salah satu industri kecil menengah yang menjadi perhatian adalah industri patung batu. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul Peranan Kewirausahaan Terhadap Kinerja IKM di Kabupaten Gianyar (Studi Kasus Pada IKM Kerajinan Patung Batu). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran kewirausahaan terhadap kinerja IKM Batu Padas berdasarkan tiga faktor yaitu inovasi, kreativitas dan kemampuan mengambil risiko terhadap kinerja UMKM di Kabupaten Gianyar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Proses pengumpulan data penelitian menggunakan teknik penyebaran kuesioner kepada 55 responden dan diolah menggunakan SPSS. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Pengukuran variabel independen dan dependen menggunakan skoring untuk memberikan nilai pada setiap alternatif jawaban sehingga data dapat dihitung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja IKM di Kabupaten Gianyar. Kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja IKM Kabupaten Gianyar, Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja IKM Kabupaten Gianyar, Inovasi, Kreativitas dan risiko berpengaruh signifikan terhadap kinerja IKM Batu Padas Kabupaten Gianyar.

Kata Kunci: Inovasi, Kreativitas, Risiko, dan Kinerja

Abstract

The small and medium industry sector is a sector that has various roles in improving the economy in Gianyar Regency, Bali Province. Gianyar Regency is famous for its handicraft/artist culture that has the potential and contributes to the development of large, medium or small scale industries. The development of Small and Medium Industries (IKM) continues to increase. One of the small and medium industries that are of concern is the stone sculpture industry. Therefore, a research was conducted with the title of the role entrepreneurship on the performance of IKM in Gianyar Regency (a case study on IKM stone sculpture crafts). The purpose of this study was to determine the role entrepreneurship on the performance of IKM Batu Padas based on three factors, namely innovation, creativity and the ability to take risks on the performance of SMEs in Gianyar Regency. The type of

research used in this research is the type of quantitative research using descriptive methods. The process of collecting research data using a questionnaire 2 distribution technique to 55 respondents and processed using SPSS. The measurement scale used in this study is the Likert scale. Measurements for the independent and dependent variables use a scoring to assign a value to each alternative answer so that the data can be calculated. The results of this study indicate that innovation has a positive and significant effect on the performance of IKM in Gianyar Regency. Creativity has a positive and significant effect on the performance of IKM in Gianyar Regency, Risk has a positive and significant impact on the performance of IKM in Gianyar Regency, Innovation. Creativity and risk have a significant influence on the performance of the Batu Padas SMI in Gianyar district.

Keywords: Innovation, Creativity, Risk, and Performance

PENDAHULUAN

Pertumbuhan perekonomian negara secara menyeluruh didorong oleh UMKM yang berkembang pesat. Perkembangannya begitu besar dirasakan peranannya dalam berbagai aspek yang terkait dengan daya serap kerja, pendapatan yang diperoleh, di berbagai wilayah pedesaan yang mampu membangkitkan perekonomian, adanya daya serap kerja yang merata, serta hal lainnya. Pembangunan atas industri tersebut begitu besar peranannya dalam membangun perekonomian di suatu negara dengan kualitas yang dimiliki juga terbaik, hingga persaingannya mampu berkembang baik secara lokal maupun interlokal. Industri ini menjadi salah satu penggerak perekonomian pada suatu negara dikarenakan mampu membuat pertumbuhan ekonomi yang lebih baik, inovatif, serta kreatif (Tambunan, 2002;1). Dikarenakan perannya yang begitu besar yakni sebagai ujung tombak dari perekonomian di suatu negara sehingga perlu memperoleh perhatian yang begitu tinggi agar pertumbuhannya dapat semakin berkembang dan terlindungi yang nantinya akan memunculkan banyak para pelaku bisnis di usaha ini (Maskimov, et al ; 2017). Menurut peraturan menteri nomor 29 Tahun 2018, Setidaknya ada empat peran strategis industri kecil menengah yaitu: tingkat daya saingnya, menjadi penguat pada struktur dari ekonomi negara, perannya begitu tinggi guna mengurangi angka kemiskinan dengan semakin luasnya lapangan pekerjaan yang tercipta, serta memperoleh produk atau jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat dengan harga terjangkau serta mampu diekspor.

Kinerja berdampak pada tingkat hasil yang diperoleh oleh suatu perusahaan apakah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaannya, bila kinerja yang dicapai kurang baik maka tujuannya tak mampu tercapai dengan baik pula, begitupun hal sebaliknya dapat terjadi bila kinerja yang diberikan baik. Mangkunegara (2007:9) mengungkapkan bahwasanya kinerja usaha ialah hasil yang diperolehan dari pekerjaan yang dilaksanakannya yang berdampak atas sebagaimana kualitas serta kuantitas dari pekerjaan tersebut terlaksana sesuai dengan tanggung jawab yang dibebankan padanya. Cukup banyak hal yang berperan dalam peningkatan kinerja yakni berasal dari internal diri seorang pegawai antara lain wirausaha, lingkungan dalam berbisnis, serta kemampuan dari manajemennya. Sampai saat ini, kewirausahaan menjadi solusi yang paling banyak menolong suatu negara dikarenakan salah satu indikator suatu negara berhasil dalam pembangunan ekonomi negaranya yakni mampu terbebas dari angka kemiskinan serta bebas dari pengangguran. Salah satu Kabupaten penyumbang industri kecil menengah yang cukup besar di Bali ialah Kabupaten Gianyar.

Kabupaten Gianyar terkenal dengan budaya kerajinan/seniman dimana hal tersebut begitu besar kontribusinya dalam mengembangkan industri UMKM.

Masyarakat Kabupaten Gianyar memiliki mata pencaharian yang beragam, diantaranya sebagai perajin, seniman, pedagang, pramuwisata, dan Pegawai Negeri Sipil (PNS). Kerajinan sebagai penunjang ekonomi masyarakat Kabupaten Gianyar, tidak terlepas dari inovasi, dan kreativitas para perajin dalam menggali gagasan atau ide baru yang akan dituangkan menjadi sebuah bentuk kerajinan, baik sebagai benda yang memiliki fungsi maupun benda pajangan yang di dukung dengan perhitungan resiko yang pasti. Patung batu padas ialah salah satu jenis usaha pembuatan patung yang mempergunakan batu padas yang dilakukan pengolahan untuk dijadikan sebagai bahan baku utamanya. Bahan bakunya sendiri berasal dari bumi yang memiliki kemungkinan yang tinggi untuk nantinya bahan tersebut habis bila diolah secara terus menerus. Dulunya pencarian bahan baku ini dilakukan oleh masyarakat dengan secara tradisional, namun seiring berkembangnya teknologi saat ini penggaliannya telah mempergunakan alat modern. Tetapi meski telah memahami bahwasany bahan baku tersebut mampu hilang suatu saat nanti bila terus digali, tetapi dikarenakan potensi dari patung ini begitu besar daya tariknya bagi wisatawan tetap saja masyarakat terus mencari bahan baku tersebut untuk membuat patung. Diolah oleh pengrajin yang memiliki potensi diri yang tinggi dalam seni, patung ni akhirnya mampu diolah menjadi berbagai macam bentuk yang menarik sehingga terciptalah patung ini dengan daya jual yang begitu tinggi dan potensial. Perusahaan diharuskan cerdas dalam proses pengalokasian produksinya agar hasil yang diinginkan mampu memberikan kepuasan yang tinggi, bial hal tersebut berhasil dilaksanakan maka perusahaan akan mencapai hasil yang tinggi pula. Pengrajin Patung Batu Padas berasal dari kabupaten Gianyar. Melalui dari latar belakang penulis tertarik untuk melakukan penelitian Peran Entrepreneurship Terhadap Kinerja IKM Di Kabupaten Gianyar (Studi Kasus Pada IKM Kerajinan Patung Batu Padas).

Kinerja

Menurut Moeheriono (2012:95), kinerja atau performance ialah suatu kondisi yang menggambarkan terkait dengan tercapainya sebuah program atas pekerjaan yang telah terlaksana guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan suatu organisasi yang dilakukan penerapannya atas suatu perencanaan yang dibuat secara strategis. Adapun menurut Mangkunegara (2017:67), Kinerja ialah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang mampu dicapai oleh pegawai didalam pelaksanaan atas tugas yang dilimpahkan padanya. Menurut Sutrisno (2016:172) kinerja ialah hasil dari kerja yang telah dilaksanakan oleh seorang pekerja dengan melihat dari seberapa baik kualitas serta kuantitas yang dihasilkan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2007:5), kedua usaha tersebut ialah jenis usaha dalam lingkup yang sama yakni melakukan aktivitas produksi. Kedua jenis usaha ini digolongkan berdasar atas jumlah dari pegawai yang dipekerjakannya serta menghiraukan jumlah dana yang dipakai modal serta pendapatan yang dihasilkan dari kegiatan usaha yang dilakukan. dari jumlah pekerja yang dipekerjakan mampu memberikan gambaran atas kegiatan seperti apa yang dijalankan. Jumlah pegawai yang sedikit tentunya jenis usaha yang dilakukan masih bersifat sederhana serta outputnya masih berjumlah terbatas. Selanjutnya Disperindag RIPIKM (2002-2004) mengungkapkan industri kecil sebagai kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh perseorangan atau rumah tangga maupun suatu badan, bertujuan untuk memproduksi barang maupun jasa untuk diperdagangkan secara komersial, yang

mempunyai nilai kekayaan bersih paling banyak 200 juta rupiah dan mempunyai nilai penjualan pertahun sebesar 1 milyar rupiah atau kurang.

Entrepreneurship

Menurut Zimmerer (2008), kewirausahaan (entrepreneurship) ialah penerapan suatu usaha yang bersifat kreatif serta inovatif yang dipergunakan untuk melakukan pemecahan atas masalah yang terjadi serta memanfaatkan segala peluang yang muncul tiap harinya. Menurut Andrew J. Dubrin (2008), entrepreneur ialah pelaku yang menjalankan suatu usaha yang bersifat inovatif. Istilah Kewirausahaan (entrepreneurship) ialah suatu bentuk ilmu yang didalamnya mempelajari terkait dengan nilai, kemampuan yang dimiliki seseorang, serta perilakunya didalam menghadapi suatu permasalahan hidup guna mendapatkan peluang yang ditemukan nantinya. Entrepreneurship ialah segala shal yang berkaitan dengan sikap, tindakan dan proses yang dilakukan oleh para entrepreneur dalam merintis, menjalankan dan mengembangkan usaha mereka. Kewirausahaan (Entrepreneurship) ialah gabungan dari kreativitas, inovasi dan keberanian menghadapi resiko yang dilakukan dengan cara kerja keras untuk membentuk dan memelihara usaha baru.

Inovasi

Makmur dan Thahier (2015), inovasi ialah alat spesifik bagi perusahaan dimana dengan inovasi mampu mengeksplorasi atau memanfaatkan perubahan yang terjadi sebagai sebuah kesempatan untuk menjalankan suatu bisnis yang berbeda. Inovasi berasal dari Bahasa Inggris innovation yang berarti perubahan sehingga inovasi mampu didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan atau pemikiran manusia dalam menemukan sesuatu yang baru yang berkaitan dengan input, proses, dan output, serta mampu memberi manfaat dalam kehidupan manusia. Inovasi ialah penciptaan kombinasi antara produk, teknologi, serta teknologi organisasi baru. Definisi ini menunjukkan bahwasanya terdapat 3 elemen yakni (Boer & Doring, 2001):

1. Inovasi ialah sebuah proses dan harus dikelola seperti itu
2. Hasilnya setidaknya ada satu elemen baru dalam kombinasi produk teknologi-teknologi organisasi (PTO) perusahaan
3. Sejauh mana inovasi itu baru mampu berkisar dari inovasi langkah kecil dan bertahap, melalui inovasi sintetis, yaitu rekombinasi kreatif teknik, gagasan atau metode yang ada, inovasi kuantum yang terputus-putus, radikal.

Kreativitas

Kata kreativitas bersumber dalam bahasa Inggris "to create" yang bermakna kegiatan pengurangan ataupun pembuatan sesuatu yang bervariasi baik yang berupa bentuk, susunan ataupun gaya yang lumrah diketahui orang lain. Kreativitas ialah sebuah keperluan utama individu, yakni keperluan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) serta ialah keperluan yang tinggi untuk sebuah individu. (Maslow dalam Munandar, 2003).

Resiko

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengungkapkan istilah risiko ialah sebab yang tidak menyenangkan (merugikan, membahayakan) dari sebuah perilaku ataupun tindakan. Risiko ialah tujuan sebuah temuan yang tidak diharapkan

(operasional menjadi deviasi standarnya) Arthur J. Keown (2000). Sementara itu Hanafi (2006) mengungkapkan bahwasanya risiko ialah tingginya penyimpangan diantara tingkatan pengembalian yang diinginkan (expected return –ER) dengan tingkatan pengembalian aktual (actual return). Dilain pihak Muehlen (2006) bahwasanya risiko ialah probabilitas yang mengakibatkan sebuah kerugian ataupun keuntungan yang dikalikan besarnya dampak risiko tersebut.

METODE PENELITIAN

Penggunaan kuantitatif dipakai dalam metode pengujian ini. Pengujian ini mempergunakan keseluruhan pengrajin patung batu padas di Kabupaten Gianyar sebanyak 122 pegawai yang menjadi populasi. Penggunaan rumus slovin sebagai metode dalam mengambil sampel pada penelitian ini. Jumlah sampel pada penelitian ini ialah 55 pegawai pekerja patung batu padas. Data terkumpul dari penggunaan metode kuesioner yaitu dengan pemberian daftar pernyataan langsung ataupun kuesioner dengan langsung pada para respondennya. Kuesioner yang dibagi meliputi profil responden serta variabel Inovasi, Kreativitas, Resiko dan Kinerja IKM. Kuesioner yang dibagikan tersebut mempergunakan skala likert yang mana jawaban respondennya sudah diperbatasi dengan penyediaan alternative jawaban. Melalui skala liker jadi jawaban responden pada pernyataan yang ada di dalam kuesioner Inovasi, Kreativitas, Resiko, dan Kinerja IKM, pegawai diberi angka secara berikut : 4= sangat setuju, 3= setuju, 2= tidak setuju, 1= sangat tidak setuju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	20.232	1.483		13.642	.001
	INOVASI	.161	.058	.292	2.758	.008
	KREATIVITAS	.377	.077	.482	4.909	.001
	RESIKO	.247	.062	.414	3.951	.001

a. Dependent Variable: KINERJA

Sumber: Data Olahan, 2022

Tabel 1 regresi linear berganda ialah :

$$Y = 20.232 + 0,161X_1 + 0,377X_2 + 0,247X_3 + e.$$

Dengan persesuaian tersebut bisa tergambar bahwa:

1. Konstanta (a) = 20.232 tersebut memperlihatkan variabel inovasi, kreativitas, serta resiko diungkap konstan, sehingga variabel kinerja berjumlah 20.232
2. Koefisien b1 (X1) = 0,161 memperlihatkan inovasi mengalami peningkatan dengan besar satu satuan sehingga kinerja akan terjadi peningkatan dengan besar 0,161.
3. Koefisien b2 (X2) = 0,377 memperlihatkan variabel kreativitas mengalami peningkatan dengan besar satu satuan sehingga kinerja akan terjadi peningkatan dengan besar 0,377
4. Koefisien b3 (X3) = 0,247 memperlihatkan bahwasanya bila variabel resiko dengan besar satu satuan sehingga kinerja akan terjadi peningkatan dengan besar 0,247

Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Tabel 2 Hasil Uji F Signifikansi Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4.861	3	1.620	18.278	.001 ^b
	Residual	4.521	51	.089		
	Total	9.382	54			
a. Dependent Variable: KINERJA						
b. Predictors: (Constant), RESIKO, KREATIVITAS, INOVASI						

Sumber: Data Olahan, 2022

Berdasarkan tabel 2 menjelaskan bahwasanya angka F-hitung ialah 18,278 dengan tingkatan signifikansinya dengan besar 0,001. Sementara F-tabel dalam tingkatan kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) ialah 2,78. Sehingga dalam kedua perhitungan yakni yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ serta tingkatan signifikansinya $(0,001) < 0,05$ memperlihatkan bahwasanya dampak variabel bebas (inovasi, kreativitas serta resiko) dengan bersama ialah signifikan pada kinerja para pengrajin IKM Patung Batu Padas di Kabupaten Gianyar.

Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Tabel 3 Hasil Uji Signifikansi Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.232	1.483		13.642	.001
	INOVASI	.161	.058	.292	2.758	.008
	KREATIVITAS	.377	.077	.482	4.909	.001
	RESIKO	.247	.062	.414	3.951	.001
a. Dependent Variable: KINERJA						

Sumber: Data Olahan, 2022

1. Secara signifikan variabel inovasi (X1) berdampak pada kinerja. perihal ini terungkap dari angka signifikannya (0,008) tidak melebihi 0,05 serta t-hitung (2,758) melebihi dibanding t-tabelnya (2,00758)
2. Secara signifikan variabel kreatifitas (X2) berdampak pada kinerja. perihal ini terungkap dari angka signifikannya (0,001) tidak melebihi 0,05 serta t-hitung (4,909) melebihi dibanding t-tabelnya t-tabel (2,00758)
3. Secara signifikan variabel resiko (X3) berdampak pada kinerja. perihal ini terungkap dari angka signifikannya (0,001) tidak melebihi 0,05 sertat-hitung (3,951) melebihi dibanding t-tabelnya (2,00758)

Uji Koefisien Determinasi (Uji R²)

Tabel 4 Hasil Pengujian Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.720 ^a	.518	.490	.298
a. Predictors: (Constant), RESIKO, KREATIVITAS, INOVASI				

Sumber: Data Olahan, 2022

1. Angka R dengan 0.720 setara 72% bermakna keterikatan diantara variabel inovasi, kreativitas serta resiko pada kinerja IKM Patung batu padas di kabupaten Gianyar dengan besar 72% maknanya keterikatannya sangat erat.
2. Angka Adjusted R Square 0.490 bermakna 49% kinerja IKM patung batu padas di kabupaten Gianyar bisa diungkapkan oleh inovasi, kreativitas serta resiko sementara sisanya 51 bisa diungkapkan oleh faktor lainnya yang tidak termampu pada penelitian ini contohnya motivasi, kemandirian pribadi serta yang lainnya .

Pengaruh Inovasi Terhadap Kinerja

Inovasi menjadi orientasi serta aplikasi yang disengaja dalam bekerja, kelompok kerja ataupun organisasi tentang ide, tahapan produk ataupun proses yang baru pada sebuah pekerjaan, kelompok kerja ataupun organisasi, yang didesaian agar menguntungkan sebuah pekerjaan, kelompok kerja ataupun organisasi yang bersangkutan (West, 2000). Dengan sebab itu perusahaan dituntut agar bisa menghasilkan ide ataupun pemikiran-pemikiran baru dengan penawaran produk yang inovatif serta meningkatkan pelayanannya yang bisa menjadi pemuas pelanggan. Inovasi ialah tahapan non-linear dari dua komponen yakni penerapan kreativitas serta inovasi. Dalam mula tahapan, kreativitas cenderung mendominasi serta selanjutnya, bisa didominasi oleh tahapan penerapan inovasi. Variabel inovasi berdampak signifikan pada kinerja IKM patung batu padas di kabupaten Gianyar. Ungkapan pada variabel inovasi cenderung menmampu respon sangat setuju dari responden. Para wirausaha dituntut mempunyai kapabilitas yang tinggi dalam inovasi serta penarikan putusan supaya performa wirausaha bisa meningkat. Temuan pengujian ini disokong dari pengujian Rita Indah (2014), serta Mahmud (2011) yang mengungkapkan dengan positif serta signifikan inovasi berdampak pada kinerja.

Pengaruh Kreativitas Terhadap Kinerja

Pengujian signifikan parsial (uji-t), secara positif signifikan kreativitas berdampak pada kinerja. Maknanya makin tingginya sebuah kreativitas maka akan meningkat pula kinerja. Hal ini disebabkan karena kreativitas berhubungan dengan elaborasi (pengembangan), artinya karyawan mampu untuk mengembangkan kondisi-kondisi yang terjadi menjadi sebuah gagasan atau ide. Sehingga masalah apapun yang dihadapi karyawan langsung mampu menemukan solusi yang tepat untuk masalah itu sehingga kinerja mampu meningkat. Selain mampu mengembangkan gagasan pengrajin juga memiliki kemampuan untuk memperinci objek, seperti pada saat ada keluhan pembeli. Kreativitas bagi pengrajin patung batu padas di kabupaten Gianyar sebuah kebutuhan, dikarenakan kreativitas sebagai tulang punggung untuk keberlangsungan hidup sebuah organisasi terlebih di situasi sekarang ini yankni masa pandemi Covid-19. Saat ini banyak masalah-masalah baru yang muncul sehingga diperlukan penyelesaian dengan metode baru. Orang-orang

yang kreatif memiliki kepribadian yang tidak takut mengambil risiko selain itu orang yang kreatif mampu mengubah masalah menjadi peluang. Pada penelitian ini, mampu kita lihat bahwasanya mayoritas responden menjawab setuju serta sangat setuju. Maksudnya bahwasanya para responden mengungkapkan bahwasanya variabel indikator -indikator tersebut benar bisa di terima. Temuan pengujian ini seirama dengan pengujian yang terlaksanakan dari Narcis (2019) yang mengungkapkan bahwasanya dengan positif signifikan kreativitas berdampak pada kinerja. Selanjutnya Cahyaningsih (2018) yang mengungkapkan bahwasanya dengan positif signifikan kreativitas mempunyai dampak pada kinerja karyawan. Perihal ini disokong pula oleh pengujian yang terlaksanakan oleh Sibarani (2018) yang mengemukakan bahwasanya kreativitas secara simultan dan secara parsial berpengaruh positif serta signifikan pada kinerja karyawan. Dama & Ogi (2018) yang mengungkapkan bahwasanya secara positif serta signifikan kreativitas dengan simultan berdampak pada kinerja karyawan. Kemudian, Sidiqqi & Qureshi (2016) juga mengungkapkan bahwasanya kreativitas berdampak pada kinerja karyawan.

Pengaruh Resiko Terhadap Kinerja

Melalui uji signifikan parsial (uji-t), resiko berdampak positif serta signifikan pada kinerja. Maksudnya makin tinggi keinginan pada pengambilan resiko maka akan meningkat pula kinerja. Hal ini disebabkan karena sikap mengambil resiko berhubungan dengan kreativitas (kreatif), artinya karyawan mampu untuk bertahan atau bahkan lebih berkembang dalam kondisi-kondisi sulit atau situasi yang tidak menentu. Sehingga masalah apapun yang dihadapi karyawan langsung mampu menemukan solusi yang tepat untuk masalah itu sehingga kinerja mampu meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Melalui penelitian ini bisa disimpulkan secara berikut:

1. Variabel inovasi berdampak positif serta signifikan pada kinerja IKM patung batu padas di kabupaten Gianyar. Perihal ini memperlihatkan bahwasanya inovasi mempunyai peranan penting pada peningkatan kinerja IKM.
2. Variabel kreativitas berdampak positif serta signifikan pada kinerja IKM patung batu padas di kabupaten Gianyar. Perihal ini memperlihatkan bahwasanya kreativitas mempunyai peranan penting pada peningkatan kinerja IKM.
3. Variabel resiko berdampak positif serta signifikan pada kinerja IKM patung batu padas di kabupaten Gianyar. Perihal ini memperlihatkan bahwasanya kreativitas mempunyai peranan penting pada peningkatan kinerja IKM.
4. Variabel inovasi, kreativitas serta resiko berdampak signifikan pada kinerja IKM patung batu padas di kabupaten Gianyar. Perihal ini memperlihatkan bahwasanya variabel tersebut mempunyai peranan penting pada kinerja industry kecil menengah (IKM).

Melalui temuan penelitian ini, sehingga bisa dianjurkan saran ialah:

1. Untuk peningkatan inovasi, peneliti menyarankan kepada para pengrajin IKM Patung Batu Padas di Kabupaten Gianyar untuk mampu lebih melihat peluang dalam memperluas usaha seperti menciptakan variasi jenis produk baru dengan memanfaatkan pemakaian alat dan teknologi baru secara efektif dan efisien dan diharapkan mampu meningkatkan pengembangan IKM Patung Batu Padas di Kabupaten Gianyar. Untuk peningkatan kreativitas, para pengrajin untuk lebih percaya diri dalam usaha dan membangun komunikasi serta hubungan baik kepada

orang-orang yang ada pada lingkungan bisnisnya baik internal maupun eksternal, sehingga melalui komunikasi tersebut mampu terbangun suatu ide kreatif yang mampu digunakan untuk mengembangkan IKM Patung Batu Padas di Kabupaten Gianyar.

2. Bagi peneliti disarankan agar mampu mengetahui pengaruh dari inovasi, kreativitas dan resiko yang diperlukan untuk pengembangan usaha sehingga peneliti mampu termotivasi untuk mengembangkan IKM baru.

3. Untuk pemerintah diinginkan bisa menjadi pembantu untuk para pengrajin industri kecil patung batu padas dalam pengatasan permasalahan yang termampu serta diinginkan agar melakukan peninjauan kembali bantuan yang diberi pada para pengrajin supaya sesuai sasarannya serta efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdel-Kader, Khaled; Unruh, Mark L.; Weisbord, Steven D. Symptom burden, depression, and quality of life in chronic and end-stage kidney disease. *Clinical Journal of the American society of Nephrology*, 2009, 4.6: 1057-1064.
- Bradley, B. H., Postlethwaite, B. E., Klotz, A. C., Hamdani, M. R., & Brown, K. G. (2012). Reaping the benefits of task conflict in teams: the critical role of team psychological safety climate. *Journal of Applied Psychology*, 97(1), 151.
- Firdaus, M. M., & Setyorini, R. (2020). Analisis Faktor Faktor Karakteristik Jiwa Kewirausahaan Dalam Keberhasilan Mengelola Caffe Double. *eProceedings of Management*, 7(3).
- Kearney, C., Hisrich, R. D., & Roche, F. W. (2010). Change management through entrepreneurship in public sector enterprises. *Journal of Developmental Entrepreneurship*, 15(04), 415-437.
- Tambunan, T. T., & Purwoko, B. (2002). Social protection in Indonesia. *Social Protection in Southeast and East Asia—Towards a Comprehensive Picture*, 1(1.66), 1-35.
- Widiana, I Nyoman Wahyu. 2022 Analysis Of The Influence Of Shopeepay Cashless E-Wallet Transactions And Buying Interest On Consumption Behavior On The Millenial Generation In Denpasar City.
- Zimmerer, T. W., Scarborough, N. M., & Wilson, D. (2008). Kewirausahaan dan manajemen usaha Dubrin, Andrew J. "Applicable Psychology." (2008). kecil. Jakarta: salemba empat, 85.