

ANALISIS INOVASI DAN KREATIVITAS TERHADAP KINERJA KARYAWAN INDUSTRI SANDAL DAN SEPATU DI DESA WEDORO DI ERA PANDEMI COVID-19

Rivaldi Adi Yahya^{a1}, Gendut Sukarno^{b2}

^{ab} Management Studies Program, Faculty of Economics and Business, National Development University
“Veterans”

¹ rivaldiadiyahya@gmail.com

² sukarnogendut@yahoo.co.id

(*) Corresponding Author
+ 085955122563

ARTICLE HISTORY

Received : 8 -06-2021

Revised : 30-09-2021

Accepted : 10-10-2021

KEYWORDS

Keywords: SMEs;
Innovation; Creativity;
Employee Performance

ABSTRACT

Small and Medium Enterprises (SMEs) are an important part of the economy of a country or region. Various SME development efforts have been carried out, one of which is by generating and creating jobs by starting new businesses in the SME sector. Production in the sandal and shoe industry in Wedoro village, Sidoarjo decreased in 2020 by 4000 Kodi due to the Covid-19 pandemic. This is the concern of the owner of the industry to better understand the desires of consumers who want new innovations for the products sold so that in the following year they can increase. This study aims to analyze the effect of innovation and creativity on the performance of sandal and shoe industry employees in Wedoro Village in the Covid-19 pandemic era. The sampling technique in this research is census sampling. The population in this study is the Owner of the Sandal and Shoe Industry in Wedoro village, with total of 30 people. The data were analyzed using the Partial Least Square (PLS) approach. The results showed that Innovation and Creativity simultaneously had a positive effect on Employee Performance in the Sandal and Shoe Industry in Wedoro Village during the Covid-19 pandemic era.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dipungkiri mempunyai kebutuhan hidup. Kebutuhan hidup tersebut yaitu ada 2 macam kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang dibutuhkan di prioritaskan terlebih dahulu oleh manusia untuk menunjang kehidupannya. Kebutuhan manusia yang

terus meningkat menyebabkan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin meningkat. Kebutuhan pokok manusia adalah sandang, pangan, dan papan. Tanpa pangan, manusia tidak bisa bertahan hidup. Begitu pula tanpa sandang dan papan. Manusia tidak akan memiliki nilai untuk dirinya dan terserang penyakit. Adapun kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang berkaitan dengan usaha menciptakan atau menambah kebahagiaan hidup manusia. Kebutuhan sekunder berupa penunjang hidup. Kebutuhan ini bisa ditunda pemenuhannya setelah kebutuhan primer dipenuhi.

Di era pandemi Covid-19 tidak menutup kemungkinan bahwa manusia sendiri juga membutuhkan uang untuk menunjang kelangsungan hidupnya. Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang baru-baru ini ditemukan. Dengan adanya Covid-19 ini pendapatan manusia mengalami penurunan yang cukup drastis bahkan banyak pegawai yang diberhentikan (PHK). Dengan adanya pandemi Covid-19 banyak pelaku usaha yang mengalami penurunan penjualan sehingga berdampak pula terhadap karyawannya yang banyak di liburkan karena adanya pandemi ini.

Usaha kecil dan Menengah (UKM) merupakan salah satu bagian penting dari perekonomian suatu Negara ataupun daerah. Berbagai Upaya pengembangan UKM telah dilakukan, salah satunya dengan membangkitkan dan menciptakan lapangan pekerjaan dengan merintis usaha baru di bidang UKM. Salah satu contoh UMKM yang terdampak di era pandemi ini adalah industri sandal dan sepatu di desa Wedoro, Sidoarjo. Desa Wedoro merupakan Desa di kecamatan Waru, kabupaten Sidoarjo dengan jumlah penduduk 7.210 laki-laki, 7.374 perempuan pada tahun 2017. Sebagian dari warga Desa bermata pencaharian sebagai pengrajin sepatu dan sandal. Kawasan industri kreatif yang memproduksi sandal dan sepatu dengan berbahan dasar spons dan kulit. Para pengrajin hampir tersebar di Desa Wedoro dan Desa sekitar seperti Kepuh Kiriman, Brebek, Wadung Asri, Ngingas, Tropodo, dan Janti. Industri di Desa Wedoro dimulai sejak tahun 1978, kerajinan sepatu dan sandal di Desa Wedoro pada awal tahun 2000 jumlah gerai pada sentra industri kreatif sepatu sandal menurut Asosiasi Perajin Sepatu dan Sandal Wedoro (APSSW) mencapai 210 gerai dengan 600 perajin dan seorang pengrajin mampu memproduksi 100 kodi sepatu perminggu. Pemerintah kabupaten Sidoarjo mencatat jumlah industri kreatif sepatu dan sandal di Wedoro tahun 2010, jumlah pengrajin mencapai 600 orang, tahun 2011 adalah 147 unit dengan tenaga kerja 882 orang, pada tahun 2013 mengalami penurunan hingga tersisa 125 pengrajin pada tahun 2014 lalu pada tahun 2015 ada 102 pengrajin dan pada tahun 2016 hanya ada 115 pengrajin, tahun 2017 tercatat ada 351 pengrajin yang terhitung masih melanjutkan industri kreatif sepatu dan sandal tersebut. Banyak toko ataupun pengrajin sandal yang menghentikan usahanya, namun masih ada beberapa pengrajin sepatu dan sandal yang masih melanjutkan industri kreatif sepatu dan sandal tersebut.

Tabel 1. Rata-rata pejualan 2 (dua) tahun terakhir 5 (lima) Industri Sandal dan Sepatu di desa Wedoro

Tahun	Total Penjualan
2019	5200 Kodi
2020	4000 Kodi

Sumber: Data Industri di Wedoro diolah

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa produksi pada industri sandal dan sepatu di desa Wedoro menurun di tahun 2020 sebesar 4000 Kodi dikarenakan pandemi Covid-19. Hal ini yang menjadi perhatian oleh pemilik industri tersebut untuk lebih memahami keinginan konsumen yang menginginkan inovasi baru terhadap produk yang dijual sehingga pada tahun berikutnya dapat mengalami peningkatan. Seiring berjalannya waktu pemilik Industri tersebut memikirkan inspirasi apa yang akan membuat industri mereka agar tetap bisa bertahan meskipun di tengah pandemi covid-19. Pemilik Industri tersebut harus menciptakan inovasi. Masih terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti dalam industri sandal dan sepatu di wedoro ini ialah banyaknya persaingan dan variasi produk yang terbatas sehingga membuat industri kurang dalam berinovasi. Serta mayoritas dari industri sendiri lebih memilih untuk memproduksi sandal dan sepatu tersebut sesuai orderan pesanan saja. Sehingga, kurangnya lingkup untuk berkreaitivitas dan berinovasi pada setiap industri tersebut mengakibatkan banyaknya industri mengalami gulung tikar terutama di era pandemi seperti sekarang.

Menurut Luecke (2003:2), inovasi merupakan suatu proses untuk mewujudkan, mengkombinasikan, atau mematangkan suatu pengetahuan/gagasan ide, yang kemudian disesuaikan guna mendapat nilai baru suatu produk, proses, atau jasa. Inovasi baru yang dilakukan oleh pemilik industri ialah dengan menciptakan produk sandal atau sepatu dengan bahan yang berkualitas tetapi dengan harga yang ekonomis. Inovasi tersebut diciptakan pemilik industri untuk diterapkan oleh para pegawainya, agar dapat mengukur penilaian kinerja dari karyawan tersebut. Penilaian kinerja ini sangat penting untuk menentukan apakah industri akan terus melakukan kerja sama dengan karyawan jika kinerjanya baik, atau sebaliknya memutus hubungan kerja jika kinerja karyawan tidak sesuai harapan. Menurut Sinambela, dkk (2012) mengemukakan bahwa kinerja pegawai didefinisikan sebagai kemampuan pegawai dalam melakukan sesuatu keahlian tertentu. Kinerja Karyawan sangatlah perlu, sebab dengan kinerja ini akan diketahui seberapa jauh kemampuan pegawai dalam melaksanakan tugas yang dibebankan kepadanya.

Faktor yang dapat mempengaruhi kinerja antara lain inovasi dan kreatifitas. Sumber daya manusia merupakan penggerak kreativitas dan inovasi di dalam sebuah perusahaan yang nantinya akan meningkatkan reputasi dan profit perusahaan dalam kurun waktu yang panjang (Handoko 2001:4). Kreativitas di definisikan sebagai kemampuan untuk berimajinasi dan menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan ide-ide yang sudah ada dengan cara yang belum dipikirkan sebelumnya.

Berdasarkan dari latar belakang diatas, peneliti akan meneliti apakah faktor inovasi dan kreativitas berpengaruh terhadap kinerja karyawan Industri Sandal dan Sepatu di Desa Wedoro di era pandemi covid-19 sehingga tertarik untuk meneliti lebih dalam dengan mengambil judul penelitian “Analisis Inovasi dan Kreativitas terhadap Kinerja Karyawan Industri Sandal dan Sepatu di Desa Wedoro di era pandemi Covid-19”.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Kewirausahaan

Jong and Wenekers (2010) menyatakan bahwa kewirausahaan dapat didefinisikan sebagai pengambilan risiko untuk menjalankan usaha sendiri dengan memanfaatkan peluang-peluang untuk menciptakan usaha baru atau dengan pendekatan yang inovatif sehingga usaha yang dikelola berkembang menjadi besar dan mandiri dalam menghadapi tantangantantangan persaingan. Kata kunci dari kewirausahaan adalah : pengambilan resiko, menjalankan usaha sendiri, memanfaatkan peluang, menciptakan usaha baru, pendekatan yang inovatif, mandiri.

Pengertian Inovasi

Menurut Suryani (2008:304), Inovasi dalam konsep yang luas sebenarnya tidak hanya terbatas pada produk. Inovasi dapat berupa ide, cara-cara ataupun obyek yang dipersepsikan oleh seseorang sebagai sesuatu yang baru. Suryana (2015) inovasi yaitu “ sebagai kemampuan untuk menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan peluang untuk meningkatkan dan memperkaya kehidupan”.

Pengertian Kreativitas

Kreativitas sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dalam menghadapi peluang. Intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan sesuatu yang baru dan berbeda. Atribut orang yang kreatif adalah terbuka terhadap pengalaman, suka memperhatikan melihat sesuatu dengan cara yang tidak biasa kesungguhan, menerima dan merekonsiliasi sesuatu yang bertentangan, toleransi terhadap sesuatu yang tidak jelas, independen dalam mengambil keputusan, berfikir dan bertindak, percaya diri, tidak menjadi subjek dari standar dan kendali kelompok, rela mengambil resiko yang diperhitungkan, gigih, sesitif dalam permasalahan, lancar kemampuan untuk mengenerik ide-ide yang banyak, responsif terhadap perasaan, terbuka terhadap fenomenayang belum jelas, motivasi, bebas dari rasa takut gagal,berfikir dalam imajinasi, selektif (Hadiyati, 2011).

Kinerja Karyawan

Kinerja karyawan merupakan hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang pegawai dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya (Mangkunegara, 2009:18). Pengertian kinerja menurut Moehersono (2012:95) yaitu “kinerja atau performace merupakan gambaran mengenai tingkat pencapaian pelaksanaan suatu program kegiatan atau kebijakan dalam mewujudkan sasaran,tujuan,visi dan misi organisasi yang dituangkan melalui perencanaan strategis suatu organisasi”. Menurut Mathias dan Jackson (2006:382), penilaian kinerja (*performance appraisal*) adalah proses mengevaluasi karyawan seberapa baik menyelesaikan pekerjaan mereka jika dibandingkan dengan seperangkat standar yang dimiliki perusahaan dan kemudian mengkomunikasikan informasi tersebut kepada karyawan.

Hasil Penelitian Terdahulu

Jihanti Dama, dan Imelda W.J.Ogi (2018) dalam penelitian “ Pengaruh Inovasi dan Kreativitas terhadap Kinerja Karyawan pada PT Bank Mandiri (Persero) TBK. Manado”.Penelitian ini menggunakan metode penelitian asosiatif yaitu mengukur asosiasi antara dua variabel atau lebih. Populasi yang ada berjumlah 66 orang. Maka dari itu untuk menentukan sampel dengan menggunakan sampel jenuh yaitu berjumlah 60 orang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh inovasi dan kreativitas terhadap kinerja karyawan Bank Mandiri. Hasil penelitian ini (1) Inovasi dan Kreatifitas secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Karyawan pada PT Bank Mandiri Kanwil Manado (2) Inovasi secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Bank Mandiri Kanwil Manado (3) Kreatifitas secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Karyawan PT Bank Mandiri Kanwil Manado.

I Komang Indrajita, A.A Ngr. Gede Sadiartha, dan I Gede Aryana Mahayasa (2021) dalam penelitian “Pengaruh Kreativitas dan Inovasi terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Tohpati Grafika Utama Denpasar”.Penelitian ini menggunakan metode penelitian asosiatif.Sampel yang digunakan adalah karyawan PT. Tohpati Grafika Utama sebanyak 40 responden. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kreativitas dan

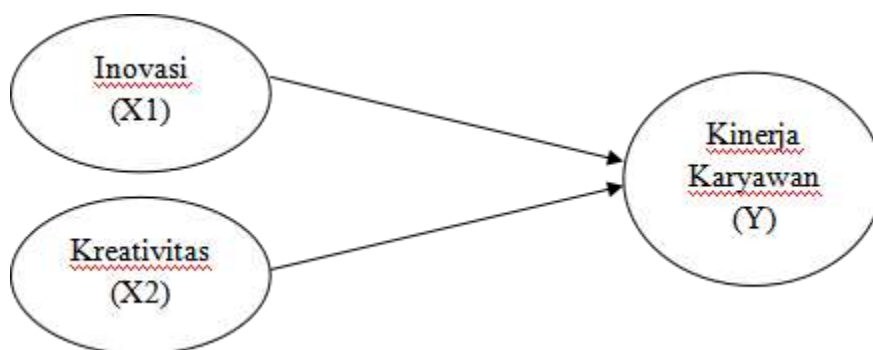
inovasi secara parsial dan simultan terhadap kinerja karyawan PT. Tohpati Grafika Utama Denpasar. Hasil penelitian ini yaitu bahwa kreativitas dan inovasi berpengaruh positif dan signifikan secara parsial dan simultan terhadap kinerja karyawan PT. Tohpati Grafika Utama Denpasar.

Agus Styoro Cahyo Wibowo (2013) dalam penelitian “Pengaruh pelatihan dan kreativitas terhadap kinerja karyawan bagian teknisi pada PT. Perusahaan Listrik Negara (Persero) Area Bojonegoro”. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda dengan dukungan software SPSS 18 for windows. Sampel dalam penelitian ini 46 karyawan khususnya teknisi. Tujuan penelitian ini untuk menguji dan menganalisis “pengaruh pelatihan dan kreativitas pada kinerja karyawan / teknisi di PT. Perusahaan Listrik Negara (Persero) Area Bojonegoro ”baik secara parsial maupun simultan. Hasil analisis menunjukkan baik secara parsial maupun simultan Pelatihan dan kreativitas berdampak baik bagi para teknisi di PT.Perusahaan Listrik Negara (Persero) Area Bojonegoro.

Amanda Carolina Lakoy (2015) dalam penelitian “Pengaruh Komunikasi, Kerjasama Kelompok, dan Kreativitas Terhadap Kinerja Karyawan pada Hotel Aryaduta Manado”. Metode penelitian yang digunakan adalah asosiatif. Populasi penelitian berjumlah 80 karyawan dan diambil 67 responden sebagai sampel berdasarkan metode simple random sampling. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh komunikasi, kerjasama kelompok, dan kreativitas terhadap kinerja karyawan pada Hotel Aryaduta Manado. Hasil penelitian menunjukkan komunikasi, kerjasama kelompok, dan kreativitas, secara serentak berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan di Hotel Aryaduta Manado.

Stephanie Julia Lengkey, Vicktor P.K. Lengkong, dan Lucky O.H. Dotulong (2021) dalam penelitian “Pengaruh Kompetensi, Inovasi, dan Kreativitas terhadap Kinerja Karyawan (Studi pada Kantor PDAM Dua Sudara Kota Bitung)”. Metode penelitian menggunakan metode analisis regresi linier berganda. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan pada kantor PDAM Dua Sudara Kota Bitung. Teknik pengambilan sampel adalah sampling jenuh, yaitu mengambil seluruh sampel sebanyak 141 responden. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kompetensi, inovasi, dan kreativitas terhadap kinerja karyawan. Hasil penelitian ini menemukan bahwa kompetensi berpengaruh positif signifikan terhadap kinerja karyawan, inovasi berpengaruh positif signifikan terhadap kinerja karyawan, dan kreativitas berpengaruh positif signifikan terhadap kinerja karyawan. Dan variabel kompetensi, inovasi, dan kreativitas secara simultan berpengaruh terhadap kinerja karyawan pada Kantor PDAM Dua Sudara Kota Bitung.

Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Hipotesis

- H1 : Diduga inovasi berpengaruh positif terhadap kinerja karyawan industri sandal dan sepatu di desa Wedoro di era pandemi Covid-19.
- H2 : Diduga Kreativitas berpengaruh positif terhadap kinerja karyawan industri sandal dan sepatu di desa Wedoro di era pandemi Covid-19.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam ini adalah Penelitian Asosiatif yaitu mengukur asosiasi antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini dilaksanakan di di desa Wedoro, Kecamatan Waru, Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah Pemilik/Owner Industri Sandal dan Sepatu di desa Wedoro yang berjumlah 30 orang. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik sensus sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui Observasi, Wawancara, dan Kuesioner. Analisis data dilakukan dengan Uji Validitas dan Uji Realibilitas dan *Partial Least Square* (PLS).

Metode Analisis

Uji Validitas Dan Reliabilitas

Uji validitas adalah kriteria utama keilmiahan suatu penelitian. Validitas menunjukkan apakah hasil penelitian dapat diterima oleh khalayak dengan kriteria- kriteria tertentu. Penelitian empiris berusaha mengoptimalkan pencapaian validitas. Dalam hal ini koefisien korelasi yang nilai signifikannya lebih > dari 5% (level of significance) menunjukkan bahwa item-item tersebut sudah sah sebagai pembentukan indikator (Jogiyanto dan Abdillah,2015).

Dalam mengevaluasi model pengukuran SEM-PLS dilakukan dengan bantuan program R. Evaluasi model pengukuran pada PLS perlu dilakukan dua pengujian, yaitu uji validitas dan reliabilitas. Pada uji validitas dapat dilakukan dengan melihat *convergent validity* dan *discriminant validity* dilakukan dengan cara membandingkan nilai *square root of average variance extracted* (SR of AVE) dengan *cross loading* dari indikatornya. Jika nilai *square root of average variance extracted* (SR of AVE) konstruk lebih besar dari nilai *cross loading* maka dapat dikatakan memiliki *discriminant validity* yang baik. Jogiyanto dan Abdillah,(2015).

Jika terdapat *loading factor* yang bernilai dibawah 0,50 maka dihilangkan agar didapatkan model yang spesifik sebagaimana yang diungkapkan oleh Igbaria et.al bahwa standar dari *loading factor* lebih besar sama dengan 0,50 [6]. Sedangkan dalam melakukan spesifikasi model ulang dapat dilakukan dengan mengeleminasi indikator-indikator dari model. Jika indikator dihapus untuk beberapa alasan, maka indikator lainnya harus diperbaiki. Jogiyanto dan Abdillah,(2015).

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi dan stabilitas alat ukur dan instrument penelitian dalam mengukur suatu konsep atau konstruk. Konsep reliabilitas sejalan dengan validitas konstruk atau kuantitatif. Konstruk valid sudah pasti reliable, sebaliknya konstruk yang reliable belum tentu valid. Jogiyanto dan Abdillah, (2015). Suatu instrument pengukuran dikatakan reliable jika pengukurannya konsisten dan akurat. Jadi uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach Alpha dengan bantuan software smart PLS. Suatu pertanyaan pada kuesioner dikatakan reliable jika nilai Alpha Cronbach > 0,60. Jogiyanto dan Abdillah, (2015).

Teknik Analisis dan Uji Hipotesis

Teknik Analisis

Partial Least Square (PLS) adalah teknik statistik multivariate yang melakukan perbandingan antara variabel dependen berganda dan variabel independent berganda. PLS adalah salah satu metode statistika SE berbasis varian yang di desain untuk menyelesaikan regresi berganda ketika terjadi permasalahan spesifik padadata, seperti ukuran sampel penelitian yang kecil, adanya data yang hilang dan multikolinieritas. Sebaliknya regresi ordinary least square menghasilkan data yang tidak stabil ketika data berukuran kecil, adanya data yang hilang dan multikolinieritas antar prediktor sehingga meningkatkan standard error dari koefisien yang diestimasi Jogiyanto dan Abdillah, (2015: 159-162).

PLS adalah dalam penggunaan model persamaan struktural untuk menguji teori atau pengembangan teori untuk tujuan prediksi oleh Jogiyanto dan Abdillah,(2015). Pada situasi dimana penelitian mempunyai dasar teori yang kuat dan pengujian teori atau pengembangan teori sebagai tujuan utama riset, maka metode dengan *covariance based* (Generalized Least Square) lebih sesuai. Namun demikian adanya indeterminacy dari estimasi *factor score* maka akan kehilangan ketepatan prediksi dari pengujian teori tersebut. Untuk tujuan prediksi, pendekatan PLS lebih cocok. Karena pendekatan untuk mengestimasi variabel laten dianggap sebagai kombinasi linier dari indikator maka menghindari masalah *indeterminacy* dan memberikan definisi yang pasti dari komponen skor.

PLS merupakan pendekatan yang lebih tepat untuk tujuan prediksi, hal ini terutama pada kondisi dimana indikator bersifat formatif. Dengan variabel laten berupa kombinasi linear dari indikatornya, maka prediksi nilai dari variabel laten dapat dengan mudah diperoleh, sehingga prediksi terhadap variabel laten yang dipengaruhi juga dapat dengan mudah dilakukan Jogiyanto dan Abdillah, (2015: 159-162).

Model Spesifikasi PLS

Model analisis jalur semua variabel laten dalam PLS terdiri dari tiga set hubungan: (1) inner model yang menspesifikasikan hubungan antar variabel laten (structural model), (2) outer model yang menspesifikasikan

hubungan antar variabel laten dengan indikator atau variabel manifestasinya, dan (3) weight relation dalam mana nilai kasus dari variabel laten dapat diestimasi. Jogiyanto dan Abdillah, (2015: 159-162).

Model analisis jalur semua variabel laten dalam PLS terdiri dari tiga set hubungan; (1) inner model yang menspesifikasikan hubungan antar variabel laten (structural model), (2) outer model yang menspesifikasikan hubungan antara variabel laten dengan indikator atau variabel manifestasinya (measurement model), dan (3) weight relation dalam mana nilai kasus dari variabel laten dapat diestimasi. Jogiyanto dan Abdilah, (2015: 159-162).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Objek Penelitian

Wedoro adalah sebuah desa di Kecamatan Waru, Sidoarjo, di daerah perbatasan Surabaya. Desa ini telah berkembang menjadi pusat industri Kerajinan sandal dan sepatu sejak Kemerdekaan Indonesia. Desa ini berhasil meningkatkan komoditas ekonomi dalam bidang industri dengan membuat sepatu dan sandal. Wedoro terkenal dengan industri sepatunya, dan ada banyak pembeli setia yang selalu membeli di sini. Jumlah industri telah mencapai lebih dari 200 toko. Sementara jumlah pelaku usaha industry di Desa Wedoro dari yang dicatat oleh Asosiasi Pengusaha Sepatu dan Sandal adalah sekitar 600. Industri Sandal dan Sepatu di Desa Wedoro merupakan industri yang memiliki keunggulan akan suatu produknya. Perkembangan Desa Wedoro sebagai sentra industri sudah dimulai sejak tahun 2000 silam. Kemampuan produksi setiap industri di Wedoro sekitar 100 kodi / minggu.

Di Waru, Kabupaten Sidoarjo, ada 17 desa, 9 diantaranya menjadi pusat industri sandal dan sepatu yaitu Wedoro, Kepuh Kiriman, Brebek, Wadung Asri, dan masih banyak lagi. Kesuksesan di Desa Wedoro tak terlepas dari sejumlah strategi. Selain menawarkan harga produk relative murah, dan mutu yang cukup terjamin. Setiap konsumen menginginkan membeli produk berkualitas. Industry ini mampu menarik hati konsumen. Berbagai macam jenis sandal dan sepatu tersedia. Bahkan, Wedoro tak kalah bersaing dengan Kawasan bursa alas kaki di daerah lainnya dengan meningkatkan produk-produk asli daerah industri sandal dan sepatu di Desa Wedoro.

Deskripsi Hasil Penelitian

Analisis Karakteristik Responden

Data mengenai keadaan responden yang dapat diketahui melalui jawaban responden dari pernyataan-pernyataan yang telah diajukan Ketika menyebar kuesioner.

Tabel 2. Karakteristik Responden berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah	Presentase (%)
1.	40 – 45	2	6,7%
2.	46 - 50	3	10%
3.	51 - 55	6	20%
4.	56-60	12	40%
5.	>60	7	23,3%
Total		30	100%

Tabel 3. Karakteristik Responden berdasarkan Pendidikan

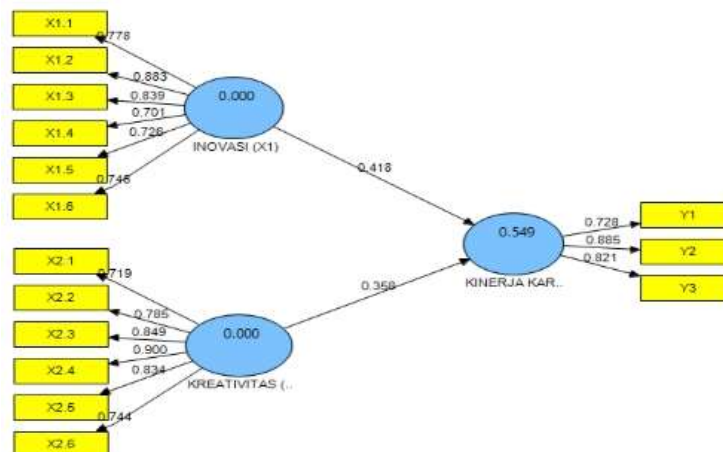
No.	Pendidikan Terakhir	Jumlah	Presentase (%)
1.	SD	5	16,7%
2.	SMP	7	23,3%
3.	SMA/SMK	18	60%
1.	Total	30	100%

Sumber: Data Diolah,2021

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa responden pelaku industri sandal dan sepatu di desa Wedoro, dan mengisi kuesioner yang dibagikan sebanyak 30 responden lebih didominasi oleh responden yang berpendidikan SMA/SMK sebanyak 18 responden, kemudian pada peringkat kedua adalah responden yang berpendidikan SMP sebanyak 7 responden, sedangkan sisanya berpendidikan SD sebanyak 5 responden.

Analisis Data

Interpretasi PLS



Gambar 2. Outer Model dengan *factor loading*, *Path Coefficient* dan *R-Square*

Sumber : olah data, output *SmartPLS*

Dari gambar output PLS diatas dapat dilihat besarnya nilai *factor loading* tiap indikator yang terletak diatas tanda panah diantara variabel dan indikator, juga bisa dilihat besarnya koefisien jalur (*path coefficients*) yang berada diatas garis panah antara variabel eksogen terhadap variabel endogen. Selain itu bisa juga dilihat besarnya *R-Square* yang berada tepat didalam lingkaran variabel endogen (variabel Kinerja Karyawan)

1. Outer Model (Model Pengukuran dan Validitas Indikator)

Model pengukuran dalam penelitian ini menggunakan variabel eksogen dengan indikator reflektif antara lain variabel Inovasi (X1) dan Kreativitas (X2), serta variabel endogen yaitu Kinerja Karyawan (Y). Untuk mengukur validitas indikator salah satunya dengan didasarkan pada output tabel outer Loading, yaitu dengan melihat besarnya nilai *factor loading*nya, karena dalam pemodelan ini seluruh indikator menggunakan reflektif, maka tabel yang digunakan adalah output Outer Loadings.

Tabel 4. Outer Loading (Mean,STDEV, T-Values)

	Factor Loading (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STERR)	T Statistics (O/STERR)
X1.1 <- INOVASI (X1)	0.777918	0.777665	0.044828	0.044828	17.353445
X1.2 <- INOVASI (X1)	0.882809	0.880876	0.022583	0.022583	39.091541
X1.3 <- INOVASI (X1)	0.839209	0.841977	0.022915	0.022915	36.622294
X1.4 <- INOVASI (X1)	0.700769	0.693898	0.073307	0.073307	9.559328
X1.5 <- INOVASI (X1)	0.725526	0.723256	0.045733	0.045733	15.864273
X1.6 <- INOVASI (X1)	0.746109	0.744896	0.050514	0.050514	14.770244
X2.1 <- KREATIVITAS (X2)	0.718695	0.711233	0.049652	0.049652	14.474578
X2.2 <- KREATIVITAS (X2)	0.785155	0.784736	0.034715	0.034715	22.617013
X2.3 <- KREATIVITAS (X2)	0.848985	0.845599	0.024681	0.024681	34.398891
X2.4 <- KREATIVITAS (X2)	0.899540	0.899017	0.012399	0.012399	72.547842
X2.5 <- KREATIVITAS (X2)	0.833894	0.834236	0.023452	0.023452	35.556831
X2.6 <- KREATIVITAS (X2)	0.743767	0.744803	0.045362	0.045362	16.396194
Y1 <- KINERJA KARYAWAN (Y)	0.727571	0.729753	0.054871	0.054871	13.259572
Y2 <- KINERJA KARYAWAN (Y)	0.885314	0.884652	0.021036	0.021036	42.086381

Y3 <- KINERJA KARYAWAN (Y)	0.821017	0.820983	0.040688	0.040688	20.178238
--------------------------------------	----------	----------	----------	----------	-----------

Dari tabel diatas, validitas indikator diukur dengan melihat Nilai *Factor Loading* dari variable ke indikatornya, dikatakan validitasnya mencukupi apabila lebih besar dari 0,5 dan atau nilai T-Statistic lebih besar dari 1,96 (nilai Z pada $\alpha = 0,05$). *Factor Loading* merupakan korelasi antara indikator dengan variabel, jika lebih besar dari 0,5 dianggap validitasnya terpenuhi begitu juga jika nilai T-Statistic lebih besar dari 1,96 maka signifikansinya terpenuhi.

Berdasarkan pada tabel outer loading di atas, seluruh indikator reflektif pada variable Inovasi (X1), Kreativitas (X2), dan Kinerja Karyawan (Y), menunjukkan *factor loading (original sample)* lebih besar dari 0,50 dan atau signifikan (Nilai T-Statistic lebih dari nilai Z $\alpha = 0,05$ (5%) = 1,96), dengan demikian hasil estimasi seluruh indikator telah memenuhi *Convergen vailidity* atau validitasnya baik.

Pengukuran validitas indikator juga bisa dilihat dari tabel Cross Loading, apabila nilai loading faktor setiap indikator pada masing-masing variabel lebih besar daripada loading faktor tiap indikator pada variabel lainnya, maka loading faktor tersebut dikatakan valid, namun jika nilai loading faktor lebih kecil dari indikator dari variabel lainnya, maka dikatakan tidak valid.

Tabel 5. Cross Loading

INDIKATOR	INOVASI (X1)	KINERJA KARYAWAN (Y)	KREATIVITAS (X2)
X1.1	0.777918	0.552715	0.559543
X1.2	0.882809	0.578407	0.673411
X1.3	0.839209	0.697209	0.630116
X1.4	0.700769	0.323720	0.606814
X1.5	0.725526	0.493672	0.740554
X1.6	0.746109	0.578645	0.663727
X2.1	0.675030	0.493099	0.718695
X2.2	0.591551	0.583707	0.785155
X2.3	0.737530	0.636395	0.848985
X2.4	0.689680	0.665284	0.899540
X2.5	0.780701	0.519919	0.833894
X2.6	0.483954	0.454402	0.743767
Y1	0.437056	0.727571	0.422470
Y2	0.668247	0.885314	0.663976
Y3	0.599997	0.821017	0.589825

Dari hasil olah data cross loading diperoleh seluruh nilai loading faktor pada masing-masing indikator (yang diarsir) baik pada variabel Inovasi (X1), Kreativitas (X2), dan Kinerja Karyawan (Y), menunjukkan nilai loading faktor yang lebih besar dibandingkan dengan loading faktor indikator dari variabel lainnya, sehingga dapat dikatakan seluruh indikator pada penelitian ini terpenuhi validitasnya atau validitasnya baik.

Tabel 6. Average variance extracted (AVE)

	AVE
INOVASI (X1)	0.610487
KINERJA KARYAWAN (Y)	0.662403
KREATIVITAS (X2)	0.651918

Model Pengukuran berikutnya adalah nilai *Average Variance Extracted (AVE)*, yaitu nilai menunjukkan besarnya varian indikator yang dikandung oleh variabel latennya. Konvergen Nilai AVE lebih besar 0,5 menunjukkan kecukupan validitas yang baik bagi variabel laten. Pada variabel indikator reflektif dapat dilihat dari nilai *Average variance extracted (AVE)* untuk setiap konstruk (variabel). Dipersyaratkan model yang baik apabila nilai AVE masing-masing konstruk lebih besar dari 0,5.

Hasil pengujian AVE untuk variabel Inovasi (X1) sebesar 0.610487, variabel Kreativitas (X2) sebesar 0.651918, dan Kinerja Karyawan (Y) sebesar 0.662403, ketiga variabel tersebut menunjukkan nilai lebih dari 0,5, jadi secara keseluruhan variabel dalam penelitian ini dapat dikatakan validitasnya baik.

Tabel 7. Composite Reliability

	Composite Reliability
INOVASI (X1)	0.903298
KINERJA KARYAWAN (Y)	0.853995
KREATIVITAS (X2)	0.917833

Reliabilitas konstruk yang diukur dengan nilai *composite reliability*, konstruk reliabel jika nilai *composite reliability* di atas 0,70 maka indikator disebut konsisten dalam mengukur variabel latennya.

Hasil pengujian *Composite Reliability* menunjukkan bahwa variabel Inovasi (X1) sebesar 0.903298, variabel Kreativitas (X2) sebesar 0.917833, dan Kinerja Karyawan (Y) sebesar 0.853995, ketiga variabel tersebut menunjukkan nilai *Composite Reliability* diatas 0,70 sehingga dapat dikatakan seluruh variabel pada penelitian ini reliabel.

Tabel 8. Latent Variable Correlations

	INOVASI (X1)	KINERJA KARYAWAN (Y)	KREATIVITAS (X2)
INOVASI (X1)	1.000000		
KINERJA KARYAWAN (Y)	0.911710	1.000000	
KREATIVITAS (X2)	0.819753	0.700804	1.000000

Didalam PLS hubungan variabel atau konstruk satu dengan yang lain bisa saling berkorelasi satu dengan yang lain, baik itu variabel eksogen dengan endogen, atau variabel eksogen dengan eksogen seperti tampak pada

tabel *latent variabel correlations* diatas. Hubungan antar variabel satu dengan lainnya memiliki nilai korelasi maksimal sebesar 1, semakin mendekati nilai 1 maka memiliki korelasi semakin baik.

Dari tabel *latent variabel correlations* diatas diperoleh nilai korelasi rata-rata antar variabel satu dengan lainnya menunjukkan nilai rata-rata korelasi yang sedang. Nilai korelasi tertinggi terdapat antara variabel Inovasi (X1) dengan Kinerja Karyawan (Y) sebesar 0.911710, hal ini juga bisa dinyatakan bahwa diantara variabel yang ada didalam model penelitian, hubungan antara variabel Inovasi (X1) dengan Kinerja Karyawan (Y) menunjukkan hubungan yang lebih kuat daripada hubungan antara variabel lainnya, hal ini juga bisa diinterpretasikan bahwa dalam model penelitian ini tinggi rendahnya Kinerja Karyawan lebih banyak dipengaruhi oleh variabel Inovasi dibandingkan variabel Kreativitas.

2. Inner Model (Pengujian Model Struktural)

Pengujian terhadap model struktural dilakukan dengan melihat nilai R-Square yang merupakan uji *goodness-fit model*. Pengujian inner model dapat dilihat dari nilai R-square pada persamaan antar variabel latent. Nilai R^2 menjelaskan seberapa besar variabel eksogen (independen/bebas) pada model mampu menerangkan variabel endogen (dependen/terikat).

Tabel 9. R-square

	R Square
INOVASI (X1)	
KINERJA KARYAWAN (Y)	0.548535
KREATIVITAS (X2)	

Nilai $R^2 = 0.548535$. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa model mampu menjelaskan fenomena Kinerja Karyawan yang dipengaruhi oleh variabel bebas antara lain Inovasi dan Kreativitas dengan varian sebesar 54,85% Sedangkan sisannya sebesar 45,15% dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini (selain Inovasi dan Kreativitas).

Selain diketahui nilai R^2 , *Goodness of Fit Model* penelitian bisa diketahui dari besarnya Q^2 atau *Q-Square predictive relevance* untuk model struktural, yaitu untuk mengukur seberapa baik nilai observasi yang dihasilkan oleh model dan juga estimasi parameternya. Nilai *Q-square* > 0 menunjukkan model memiliki *predictive relevance*; sebaliknya jika nilai *Q-Square* ≤ 0 menunjukkan model kurang memiliki *predictive relevance*. Perhitungan *Q-Square* dilakukan dengan rumus:

$Q^2 = 1 - (1 - R_1^2) (1 - R_2^2) \dots (1 - R_p^2)$ dimana $R_1^2, R_2^2 \dots R_p^2$ adalah *R-square* variabel endogen dalam model persamaan. Besaran Q^2 memiliki nilai dengan rentang $0 < Q^2 < 1$, dimana semakin mendekati 1 berarti model semakin baik. Besaran Q^2 ini setara dengan koefisien determinasi total pada analisis jalur (path analysis).

Pada penelitian ini besarnya nilai Q^2 adalah sebesar

$$Q^2 = 1 - (1 - 0.548535) = 0.548535.$$

Dari hasil perhitungan Q^2 dengan hasil 0.548535, maka dapat disimpulkan model penelitian dapat dikatakan memenuhi *predictive relevance*.

Pengujian Hipotesis

Selanjutnya untuk pengujian hipotesis dapat dilihat hasil koefisien dan nilai T-statistic dari inner model pada tabel berikut ini.

Path Coefficients (Mean, STDEV, T-Values)

Tabel 10. Path Coefficients

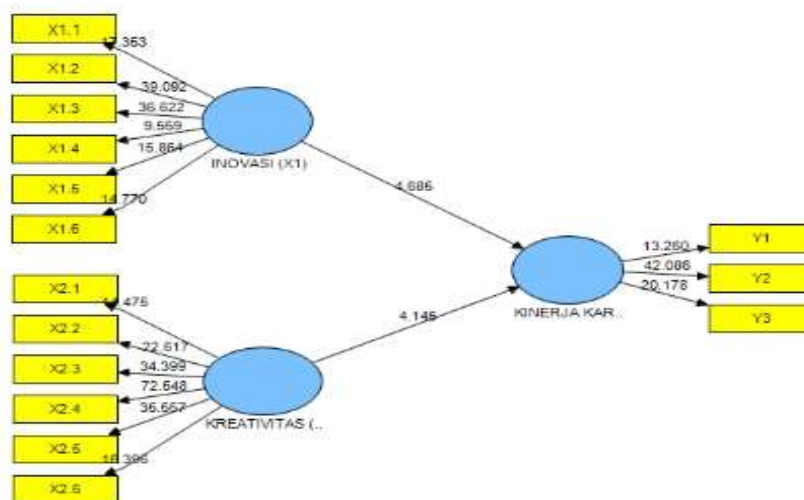
	Path Coefficients (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	Standard Error (STERR)	T Statistics (O/STERR)
INOVASI (X1) -> KINERJA KARYAWAN (Y)	0.418358	0.411724	0.089301	0.089301	4.684807
KREATIVITAS (X2) -> KINERJA KARYAWAN (Y)	0.357854	0.374620	0.086343	0.086343	4.144551

Dari tabel diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis yang menyatakan :

Inovasi (X1) berpengaruh positif terhadap Kinerja Karyawan (Y) dapat diterima, dengan *path coefficients* sebesar 0.418358, dan nilai *T-statistic* sebesar 4.684807 > 1,96 (dari nilai tabel $Z\alpha = 0,05$), maka **Signifikan (positif)**.

Kreativitas (X2) berpengaruh positif terhadap Kinerja Karyawan (Y) dapat diterima, dengan *path coefficients* sebesar 0.357854, dan nilai *T-statistic* sebesar 4.144551 > 1,96 (dari nilai tabel $Z\alpha = 0,05$), maka **Signifikan (positif)**.

Sebagaimana signifikansi hasil nilai T-Statistic dapat dilihat dari output smartPLS dengan *bootstrapping* pada gambar sebagai berikut :



Gambar 3. Inner Model dengan nilai signifikansi T-Statistic Bootstrapping

Sumber : olah data, output smartPLS

Pembahasan

Pengaruh Inovasi terhadap Kinerja Karyawan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi berpengaruh positif terhadap kinerja karyawan. Inovasi adalah suatu yang baru dimana hal tersebut belum pernah ada sebelumnya, dimana dengan terciptanya hal tersebut diharapkan dapat menjadi suatu hal yang menarik dan dianggap berguna. Secara sederhana inovasi dapat diartikan sebagai terobosan yang berkaitan dengan produk-produk baru. Setiap pelaku usaha diharapkan dapat terus menggali ide-ide baru dan tidak hanya bergantung pada suatu model yang ada saat ini. Setiap pelaku usaha dituntut selalu dapat merealisasikan ide-ide tersebut sehingga dapat dijadikan sebagai terobosan baru. Karyawan adalah salah satu yang diharapkan dapat merealisasikan ide-ide tersebut. Karyawan yang inovatif dapat memberikan insprasi terhadap karyawan lainnya. Dapat disimpulkan bahwa karyawan menjadi orang yang berperan penting dalam berinovasi. Oleh karena itu, inovasi secara langsung dapat mempengaruhi kinerja karyawan.

Menurut hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jihanti Dama, dan Imelda W.J.Ogi (2018) dengan judul “ Pengaruh Inovasi dan Kreativitas terhadap Kinerja Karyawan pada PT Bank Mandiri (Persero) TBK. Manado”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Inovasi berpengaruh signifikan terhadap Kinerja Karyawan.

Pengaruh Kreativitas terhadap Kinerja Karyawan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh positif terhadap kinerja karyawan. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinilitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif. Setiap pelaku usaha harus mempunyai karyawan yang cukup kreatif. Dengan adanya ide-ide yang baru yang bermunculan, perkembangan setiap pelaku usaha yang ada pada saat ini berkembang sangat pesat seiring berjalannya waktu. Ide-ide tersebut perlu di realisasikan untuk menciptakan produk baru dengan desain yang baru juga dengan tujuan untuk menarik minat beli pelanggan agar mau untuk membeli barang dengan model yang kekinian. Oleh karena itu, kreativitas secara langsung dapat mempengaruhi kinerja karyawan.

Menurut hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Stephanie Julia Lengkey, Vicktor P.K. Lengkong, dan Lucky O.H. Dotulong (2021) dengan judul “Pengaruh Kompetensi, Inovasi, dan Kreativitas terhadap Kinerja Karyawan (Studi pada Kantor PDAM Dua Sudara Kota Bitung)”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas berpengaruh positif signifikan terhadap kinerja karyawan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Inovasi dapat menjadi peran penting terhadap kinerja karyawan pada industri sandal dan sepatu di desa Wedoro. Semakin tinggi inovasi maka semakin tinggi pula kinerja karyawan untuk menciptakan suatu produk.
2. Kreativitas dapat memberikan peran penting pada industri sandal dan sepatu di desa Wedoro. Semakin tinggi kreativitas maka semakin tinggi pula kinerja karyawan pada industri tersebut.

Saran

Dapat dikemukakan beberapa saran yang diharap dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Dalam perealisasi sebuah ide atau terobosan baru yang kreatif atau yang bisa dibidang inovasi, karyawan dituntut untuk mempunyai pengalaman kerja yang lama dibidangnya hal ini dikarenakan ketika seseorang

sudah berpengalaman dibidangnya maka dia akan tau celah mana saja yang dapat dikembangkan. Maka untuk inovasi industry sandal dan sepatu di desa Wedoro perlu karyawan yang berpengalaman dalam bidangnya.

- b. Untuk meningkat inovasi yang ada pada diri masing-masing pekerja di industri sandal dan sepatu di desa Wedoro para pekerja harus mau dan lebih berani dalam merealisasikan ide-ide dan terobosan baru untuk meningkatkan daya tarik suatu produk di mata pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Anwar Prabu Mangkunegara, 2009. Manajemen sumber daya manusia. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Dama, J., & Ogi, I. W. (2018). Pengaruh Inovasi Terhadap Dan Kreativitas Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Bank Mandiri (Persero) Tbk. Manado. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi, 6(1).
- Hadiyati, Ernani. 2011. Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil. Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan Vol 13, 8-16
- Indrajita, I. K., Sadiartha, A. N. G., & Mahayasa, I. G. A. (2021). Pengaruh Kreativitas dan Inovasi terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Tohpati Grafika Utama Denpasar. Widya Amrita: Jurnal Manajemen, Kewirausahaan dan Parwisata, 1(1), 1-13.
- Jogiyanto, H. M., & Abdillah, W. (2015). Partial least square (PLS): Alternatif structural equation modeling (SEM) dalam penelitian bisnis. Yogyakarta: Andi.
- Lakoy, A. C. (2015). Pengaruh komunikasi, kerjasama kelompok, dan kreativitas terhadap kinerja karyawan pada Hotel Aryaduta Manado. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi, 3(3).
- Lengkey, S. J., Lengkong, V. P., & Dotulong, L. O. (2021). PENGARUH KOMPETENSI, INOVASI, DAN KREATIVITAS TERHADAP KINERJA KARYAWAN (STUDI PADA KANTOR PDAM DUA SUDARA KOTA BITUNG). Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi, 9(1).
- Wibowo, A. S. C. (2013). PENGARUH PELATIHAN DAN KREATIVITAS TERHADAP KINERJA KARYAWAN BAGIAN TEKNISI PADA PT. PERUSAHAAN LISTRIK NEGARA (PERSERO) AREA BOJONEGORO. Jurnal Ilmu Manajemen (JIM), 1(4).