

**EFEKTIVITAS *GAME WINNER PIPE* TERHADAP
KOHESIVITAS KELOMPOK**

SKRIPSI

Adrian Hennanda Aji
17.E1.0129



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2024

EFEKTIVITAS *GAME WINNER PIPE* TERHADAP KOHESIVITAS KELOMPOK

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi Universitas
Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian
Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:
Adrian Hennanda Aji
17.E1.0129



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2024

EFEKTIVITAS GAME WINNER PIPE TERHADAP KOHESIVITAS KELOMPOK

(Effectiveness of The Winner Pipe Game on Group Cohesivity)

Adrian Hennanda Aji, Eugenius Tintus Reinaldi, Patrick Yesandro Pristantyo

Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang, Indonesia

Abstrak

Kesesuaian *value* pada *game* mancakrida masih jarang dilakukan oleh banyak vendor, mengingat *game* merupakan sarana untuk memunculkan perilaku dari *value* yang diharapkan. Salah satu *value* yang banyak menjadi permintaan organisasi adalah permasalahan kohesivitas kelompok, berangkat dari hal tersebut peneliti ingin menganalisis kesesuaian isi *value* dalam *game Winner Pipe* terhadap kohesivitas kelompok. Pengumpulan data dilakukan dengan metode quasi experimental design. Pengumpulan data kuantitatif dengan metode *one group pre-test* dan *post-test*, dan menggunakan skala *Group Environment Questionnaire* (GEQ). Hasil dari penelitian ini adalah adanya kesesuaian nilai dari *game winner pipe* dengan nilai kohesivitas kelompok. Temuan tersebut juga disertai dengan temuan unik lainnya.

Kata kunci: *Eksperimen, Game Winner Pipe*

Abstract

Matching values in Mancakrida games is still rarely implemented by many vendors, considering that games are a means of generating behavior with the expected values. One of the values that is often requested by organizations is the issue of group cohesiveness. Starting from this, researchers want to analyze the suitability of the value content in the Winner Pipe game to group cohesiveness. Data collection was carried out using the quasi experimental design method. Quantitative data was collected using the one group pre-test and post-test method, and using the Group Environment Questionnaire (GEQ) scale. The result of this research is that the value of the winner pipe game matches the value of group cohesiveness. These findings were also accompanied by other unique findings.

Keywords: *Experiment, Game Winner Pipe*