



PENGARUH *LEARNING AGILITY* TERHADAP *JOB CRAFTING* PADA PEGAWAI GENERASI Z DI JAKARTA

SKRIPSI



MONICA APRILLIA

UNIV 46121120044 S

MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
(2026)**



PENGARUH *LEARNING AGILITY* TERHADAP *JOB CRAFTING* PADA PEGAWAI GENERASI Z DI JAKARTA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**MONICA APRILLIA
46121120044**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
(2026)**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Monica Aprillia

NIM : 46121120044

Program Studi : Psikologi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
"Pengaruh *Learning Agility* Terhadap *Job Crafting* Pada Pegawai generasi Z di Jakarta"

adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 27 Januari 2026



Monica Aprillia

HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Monica Aprillia
NIM : 46121120044
Program Studi : S1 Psikologi

dengan judul

“Pengaruh *Body Awareness* Dan *Learning Agility* Terhadap *Job Crafting* pada Pegawai Generasi Z di Jakarta”, telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 10 Januari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 30 %.

Jakarta, 12 Januari 2026

Administrator Turnitin



Donny Dwi Hambodo, S.Ikom

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Monica Aprillia
NIM : 46121120044
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh *Learning Agility* Terhadap *Job Crafting*
Pada Pegawai Generasi Z di Jakarta

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 27 Januari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

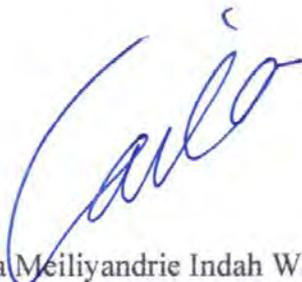


Dr. Irma Himmatul Alliyah, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDN/NUPTK: 0314108301

Jakarta, 27 Januari 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.
NIDN/NUPTK: 0316058002



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog
NIDN/NUPTK: 0324068701

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan anugerah-Nya yang besar, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, S.Psi., M.Sc., Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Yenny, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Dr. Irma Himmatul Alliyah, S.Psi., M.Psi., Psikolog Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini;
6. Orang tua dan pasangan yang selama ini selalu memberikan dukungan selama masa studi ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 27 Januari 2026

Monica Aprillia

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Monica Aprillia
NIM : 46121120044
Fakultas/Program Studi : Psikologi
Judul Tugas Akhis : Pengaruh *Learning Agility* Terhadap *Job Crafting*
Pada Pegawai Generasi Z di Jakarta

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Januari 2026

Yang menyatakan,



(Monica Aprillia)

**PENGARUH *LEARNING AGILITY* TERHADAP *JOB CRAFTING* PADA
PEGAWAI GENERASI Z DI JAKARTA
MONICA APRILLIA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *learning agility* terhadap perilaku *job crafting* pada pegawai generasi Z di Jakarta. Dalam dinamika dunia kerja yang kompetitif, kemampuan individu untuk belajar dari pengalaman dan beradaptasi secara proaktif menjadi faktor krusial bagi keberlangsungan karier. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel *non-probability sampling*. Responden dalam penelitian ini berjumlah 118 pegawai generasi Z yang berdomisili atau bekerja di Jakarta. Data dikumpulkan menggunakan skala *learning agility* dan skala *job crafting* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang sangat signifikan antara *learning agility* terhadap *job crafting*. Nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,938 menunjukkan hubungan yang sangat kuat, dengan kontribusi pengaruh ($R Square$) sebesar 88%. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kelincahan belajar seorang pegawai, maka semakin tinggi pula inisiatif mereka dalam merancang ulang tugas dan hubungan kerja agar lebih bermakna. Analisis tambahan menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan dalam perilaku *learning agility* dan *job crafting* ditinjau dari jenis kelamin.

Kata Kunci: *Learning Agility*, *Job Crafting*, Generasi Z, Jakarta.

**THE INFLUENCE OF LEARNING AGILITY ON JOB CRAFTING AMONG
GENERATION Z EMPLOYEES IN JAKARTA
MONICA APRILLIA**

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of learning agility on job crafting behavior among Generation Z employees in Jakarta. In a competitive work environment, an individual's ability to learn from experience and adapt proactively is a crucial factor for career sustainability. This study used a quantitative method with non-probability sampling techniques. The respondents in this study consisted of 118 Generation Z employees residing or working in Jakarta. Data were collected using the learning agility scale and the job crafting scale, which had been tested for validity and reliability. The data analysis technique used was simple linear regression. The results showed that there was a very significant positive effect of learning agility on job crafting. The correlation coefficient value (r) of 0.938 indicates a very strong relationship, with a contribution of effect (R Square) of 88%. These findings indicate that the higher an employee's learning agility, the higher their initiative in redesigning tasks and work relationships to be more meaningful. Additional analysis showed no significant difference in learning agility and job crafting behavior in terms of gender.

Keywords: Learning Agility, Job Crafting, Generation Z, Jakarta.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH DI REPSITORI UMB.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 <i>Job Crafting</i>	7
2.1.1 Pengertian <i>Job Crafting</i>	7
2.1.2 Dimensi <i>Job Crafting</i>	8
2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Job Crafting</i>	10
2.2 <i>Learning Agility</i>	12
2.2.1 Pengertian <i>Learning Agility</i>	12
2.2.2 Dimensi <i>Learning Agility</i>	12
2.3 Tinjauan Terhadap Penelitian Terdahulu	13
2.4 Dinamika Penelitian	17
2.5 Kerangka Berpikir	19
2.6 Hipotesis Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Desain Penelitian.....	21
3.1.1 Variabel Penelitian.....	21
3.2 Populasi dan Sampel.....	21
3.2.1 Populasi.....	21
3.2.2 Sampel.....	22
3.3 Definisi Operasional.....	22
3.3.1 <i>Learning Agility</i>	22
3.3.2 <i>Job Crafting</i>	23
	ix

3.4 Instrumen Penelitian.....	23
3.4.1 <i>Learning Agility</i>	23
3.4.2 <i>Job Crafting</i>	24
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	25
3.5.1 Uji Validitas.....	25
3.5.2 Reliabilitas.....	26
3.6 Analisa Data.....	27
3.6.1 Analisis Deskriptif.....	27
3.6.2 Uji Asumsi Klasik.....	27
3.7 Uji Regresi Linear Sederhana.....	28
3.8 Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	28
3.9 Uji Hipotesis.....	29
3.9.1 Uji Parsial (Uji t).....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
4.1 Gambaran Umum Subjek.....	30
4.2 Hasil Analisa Deskriptif.....	32
4.3 Kategori Responden.....	33
4.3.1 Kategori <i>Learning Agility</i> (LA).....	33
4.3.2 Kategori <i>Job Crafting</i> (JC).....	33
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	34
4.4.1 Uji Normalitas.....	34
4.4.2 Uji Linearitas.....	36
4.4.3 Uji Heteroskedastisitas.....	37
4.5 Uji Korelasi.....	38
4.6 Uji Regresi Linear Sederhana.....	39
4.7 Uji Hipotesis.....	40
4.7.1 Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	40
4.7.2 Uji Parsial (Uji t).....	40
4.7.3 Uji F.....	41
4.7.4 Uji Analisis Matriks Korelasi Antar Dimensi.....	41
4.7.5 Uji Tambahan.....	42
4.8 Pembahasan.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	46
5.3 Saran.....	46
5.3.1 Saran Teoritis.....	46
5.3.2 Saran Praktis.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1	Alat Ukur <i>Leadership Learning Agility Scale</i> (LLAS).....	24
Tabel 3.2	Alat Ukur <i>Job Crafting Scale</i> (JCS)	25
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Isi.....	26
Tabel 3.4	Hasil Uji Reliabilitas <i>Learning Agility Scale</i> (LLAS)	27
Tabel 3.5	Hasil Uji Reliabilitas <i>Job Crafting Scale</i> (JCS).....	27
Tabel 4.1	Jenis Kelamin.....	30
Tabel 4.2	Usia	30
Tabel 4.3	Posisi Jabatan	31
Tabel 4.4	Lokasi Kerja.....	31
Tabel 4.5	Status Pekerja.....	31
Tabel 4.6	Statistik Deskriptif	32
Tabel 4.7	Distribusi Nilai Hipotetik.....	32
Tabel 4.8	Kategorisasi LA	33
Tabel 4.9	Kategorisasi JC	34
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas	34
Tabel 4.11	Hasil Uji Linearitas <i>Learning Agility</i> terhadap <i>Job Crafting</i>	37
Tabel 4.12	Hasil Uji Korelasi	38
Tabel 4.13	Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	39
Tabel 4.14	Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	40
Tabel 4.15	Hasil Uji Parsial (Uji t)	40
Tabel 4.16	Uji F	41
Tabel 4.17	Uji Analisis Matriks Korelasi	41
Tabel 4.18	Hasil Uji Beda Independent (T-test) pada Jenis Kelamin.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	20
Gambar 3.1 Hasil Perhitungan G Power 3.1.9.7	22
Gambar 4.1 Grafik <i>Normal Q-Q Plot</i>	35
Gambar 4.2 <i>Detrended Q-Q Plot</i>	35
Gambar 4.3 <i>Boxplot</i>	36
Gambar 4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas	37



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kuesioner Penelitian
- Lampiran 2. Blue Print Alat ukur
- Lampiran 3. Hasil Uji Validitas
- Lampiran 4. Uji Analisis Matriks Korelasi
- Lampiran 5. Uji Normalitas
- Lampiran 6. Uji Regresi Linear
- Lampiran 7. Kartu Bimbingan
- Lampiran 8. Hasil Uji Turnitin

