



***JOB CRAFTING* SEBAGAI MEDIATOR HUBUNGAN
ANTARA *PLAYFUL WORK DESIGN* DAN *CAREER*
COMPETENCIES PADA PEKERJA DI *SOCIETY 5.0***

LAPORAN SKRIPSI

IQBAL MAULANA

46118120047

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Iqbal Maulana
NIM : 46118120047
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Peran *Job Crafting* Sebagai Mediator Hubungan Antara *Playful Work Design* dan *Career Competencies* pada Pekerja Era Society 5.0.

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing	: Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D	(.....)
NIDN	: 0316058002	
Ketua Penguji	: Amy Mardhatillah, Ph.D	(.....)
NIDN	: 308088403	
Penguji 1	: Dr. Irma Himmatul Aliyah, M.Psi, Psikolog	(.....)
NIDN	: 0314108301	

Jakarta, 10 Agustus 2023
Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

(Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D)

Ketua Program Studi Psikologi

(Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqbal Maulana
NIM : 4611812047
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Judul Skripsi : *Job Crafting* sebagai Mediator Hubungan Antara *Playful Work Design* dan *Career Competencies* pada Pekerja di *Society 5.0*.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil kerja, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri sebagai peneliti, baik dalam penyusunan dan pembuatan laporan yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain.

Jakarta, 05 Agustus 2023



Iqbal Maulana

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan melimpahkan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Job Carfting Sebagai Mediator Hubungan Antara Playful Work Design dan Career Competencies pada Pekerja di Society 5.0*”. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Buana.

Selama proses penelitian hingga penyusunan naskah Tugas Akhir ini, penulis telah mendapatkan banyak bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama proses penelitian hingga penyusunan Tugas Akhir ini selesai.
2. Dekan Fakultas Psikologi, Ketua Program Studi Fakultas Psikologi, Sekretaris Program Studi Fakultas Psikologi, seluruh dosen-dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana atas dukungan yang diberikan.
3. Dicky Alpriansyah selaku teman operasional dan saya anggap abang yang telah membantu support adanya keberlangsungan skripsi saya.
4. Teman-teman logistik yang selalu menanyakan kapan selesai dan kapan sidang sehingga membuat saya termotivasi untuk mengerjakan skripsi lebih lanjut.
5. Teman-teman penelitian payung yang selalu membantu dan memberikan saran hingga skripsi ini selesai.
6. Sahabat-sahabat saya semua yang selalu memberikan dukungan, bantuan dan menciptakan lingkungan yang supportif sehingga mendorong saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Setiap responden yang meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner sehingga membantu peneliti dalam pengerjaan skripsi.

8. Serta seluruh pihak lainnya yang membantu selama penelitian dan penulisan Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran untuk lebih menyempurnakan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir yang dibuat penulis dapat memberikan informasi dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Jakarta, 05 Agustus 2023

Penulis

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

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

Nama : Iqbal Maulana
NIM : 46118120047
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Peran *Job Crafting* sebagai *Mediator* Hubungan Antara *Playful Work Design* dan *Career Competencies* pada Pekerja di *Society 5.0*.

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 Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 05 Agustus 2023



Iqbal Maulana

***JOB CRAFTING* SEBAGAI MEDIATOR HUBUNGAN ANTARA *CAREER
COMPETENCIES* DAN *PLAYFUL WORK DESIGN* PADA PEKERJA DI
*SOCIETY 5.0***

Iqbal Maulana
Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D
Universitas Mercu Buana

ABSTRAK

Skripsi ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk melihat apakah terdapat peran *job crafting* sebagai mediator hubungan antara *playful work design* dan *career competencies* pada pekerja di era *society 5.0*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik *convenience sampling*. Subjek penelitian ini adalah pekerja di era *society 5.0*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *job crafting* berperan sebagai mediator yang menghubungkan *playful work design* dan *career competencies* dengan menggunakan *PROCESS V4.0 Procedure for SPSS* dari Andrew F.Hayes. Dapat disimpulkan bahwa hubungan antara *playful work design* dan *career competencies* semakin meningkat dengan adanya peran *job crafting* sebagai mediator. Harapan besar bagi peneliti dalam penelitian ini untuk dapat memberikan pedoman kepada para pekerja dan perusahaan di era *society 5.0*.

Kata kunci: *playful work design, job crafting, career competencies*

***JOB CRAFTING AS MEDIATOR OF THE RELATIONSHIP BETWEEN
CAREER COMPETENCIES AND PLAYFUL WORK DESIGN AT SOCIETY***

5.0

Iqbal Maulana
Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D
Universitas Mercu Buana

ABSTRACT

This research use quantitative research with the purpose of seeking whether there is a role for job crafting as a mediator of the relationship between playful work design and career competence of employees in the era of society 5.0. This research use a quantitative method with a convenience sampling technique. The subjects of this research are employee in the society 5.0 era. The results of this research showing that job crafting acts as a mediator which connecting playful work design and career competence using PROCESS V4.0 Procedure for SPSS by Andrew F.Hayes. Can be conclude that the relationship between playful work design and career competence is increasing with the role of job crafting as a mediator. It is great of hope for the researchers in this research to be able to provide guidelines for employee and companies in era society 5.0.

Keywords: *Playful work design, job crafting, career competencies*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Career Competencies	8
2.1.1 Pengertian Career Competencies	8
2.1.2 Dimensi Career Competencies	8

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi Career Competencies	10
2.1.4 Pengukuran Career Competencies	11
2.1.5 Implikasi Career Competencies	11
2.2 Playful Work Design.....	11
2.2.1 Pengertian Playful Work Design.....	12
2.2.2 Dimensi Playful Work Design	13
2.2.3 Fakto-faktor yang mempengaruhi <i>Playful Work Design</i>	13
2.2.4 Pengukuran Playful Work Design.....	14
2.2.5 Implikasi Playful Work Design.....	14
2.3 Job Crafting.....	15
2.3.1 Pengertian Job Crafting.....	15
2.3.2 Dimensi <i>Job Crafting</i>	16
2.3.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Job Crafting</i>	17
2.3.4 Pengukuran <i>Job Crafting</i>	18
2.3.5 Implikasi <i>Job Crafting</i>	18
2.4 Penelitian Sebelumnya	19
2.5 Dinamika Penelitian	21
2.6 Kerangka Berfikir.....	23
2.7 Hipotesa Penelitian.....	23
BAB III.....	24
METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Definisi Operasional.....	24
3.2.1 Career Competencies	24
3.2.2 Playful Work Design.....	24
3.2.3 Job Crafting.....	25

3.3 Populasi dan Sampel	25
3.3.1 Populasi	25
3.3.2 Sampel	25
3.4 Teknik Sampling	26
3.5 Prosedur Penelitian	26
3.6 Teknik Pengumpulan data	26
3.7 Instrumen Penelitian	26
3.7.1 Career Competencies	26
3.7.2 Playful Work Design	27
3.7.3 Job Crafting	28
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas Data	29
3.8.1 Uji Validitas	29
3.8.2 Uji Reliabilitas	30
3.9 Teknik Analisis Data	30
3.9.1 Analisis Deskriptif	30
3.9.2 Analisis Inferensial	31
BAB IV	34
HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Gambaran Penelitian	34
4.2 Profil Responden	34
4.2.1 Gender	34
4.2.2 Usia	35
4.2.3 Status Pernikahan	36
4.2.4 Pendidikan Terakhir	36
4.2.5 Domisili	37
4.2.6 Masa Bekerja	38

4.3 Analisa Deskriptif	39
4.3.1 Career Competencies	39
4.3.2 Playful Work Design.....	40
4.3.3 Job Crafting.....	41
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	42
4.4.1 Uji Normalitas.....	42
4.4.2 Uji Linearitas.....	44
4.4.3 Uji Homogenitas	45
4.4.4 Uji Multikolinearitas	46
4.4.5 Uji Homoskedastisitas.....	46
4.5 Uji Hipotesa	47
4.5.1 Analisis Regresi Mediasi.....	47
4.5.2 Uji Regresi Berganda	52
4.5.3 Analisis Matriks Korelasi Antar Dimensi.....	53
4.6 Analisa Tambahan.....	54
4.6.1 Uji Independent T-test.....	54
4.7 Uji ANOVA	55
4.7.1 Uji Anova Berdasarkan Usia.....	56
4.7.2 Uji ANOVA berdasarkan status pernikahan	56
4.7.3 Uji ANOVA berdasarkan Pendidikan.....	56
4.7.4 Uji ANOVA berdasarkan masa bekerja.....	57
4.8 Pembahasan.....	58
BAB V.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Limitasi	64
5.3 Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	73
Lampiran 1 Alat Ukur Penelitian	73
Lampiran 2 Hasil Uji CFA.....	77
Lampiran 3 Tabel CFA Item Modification	79
Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas	83
Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas.....	86
Lampiran 6 Hasil Uji Homogenitas	86
Lampiran 7 Hasil Uji Linearitas.....	86
Lampiran 8 Hasil Uji Multikolinearitas	88
Lampiran 9 Hasil Uji Homoskedastisitas.....	88
Lampiran 10 Hasil Analisis Regresi Mediasi.....	89
Lampiran 11 Hasil Regresi Mediasi.....	91
Lampiran 12 Hasil Uji Regresi Mediasi.....	91
Lampiran 13 Hasil Uji Matrix Antar Dimensi	91
Lampiran 14 Hasil Uji Independent T-Test	93
Lampiran 15 Hasil Uji Anova	94
Lampiran 16 Lembar pengesahan Uji Etik Penelitian Psikologi.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3. 1 Hasil G-Power	26
Gambar 4. 1 Grafik Gender Responden	34
Gambar 4. 2 Grafik Usia Responden	35
Gambar 4. 3 Grafik Status Pernikahan Responden	36
Gambar 4. 4 Grafik Pendidikan Terakhir Responden	37
Gambar 4. 5 Domisili	37
Gambar 4. 6 Masa Bekerja	38
Gambar 4. 7 Grafik Normal Q-Q Plot	43
Gambar 4. 8 <i>Grafik Detrended Normal Q-Q Plot</i>	43
Gambar 4. 9 Grafik Box Plot	44
Gambar 4. 10 Hasil Uji Homoskedasitas	47
Gambar 4. 11 Model Mediasi	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint Pengukuran Career Competencies</i>	27
Tabel 3.2 <i>Blueprint Pengukuran Playful Work Design</i>	28
Tabel 3.3 <i>Blueprint Pengukuran Job Crafting</i>	29
Tabel 4. 1 Kategorisasi Data	39
Tabel 4. 2 Kategorisasi Hipotetik <i>career competencies</i>	39
Tabel 4. 3 Kategorisasi Hipotetik <i>playful work design</i>	40
Tabel 4. 4 Kategorisasi Hipotetik <i>job crafting</i>	41
Tabel 4. 5 <i>Hasil Uji Normalitas</i>	42
Tabel 4. 6 <i>Uji Linearitas</i>	44
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas.....	45
Tabel 4. 8 Hasil Uji Multikolinearitas.....	46
Tabel 4. 9 <i>Uji Regresi Mediasi</i>	48
Tabel 4. 10 <i>Persamaan Regresi Mediasi</i>	52
Tabel 4. 11 <i>Matrix Korelasi Antar Dimensi</i>	53
Tabel 4. 12 <i>Uji Independent T-Test Berdasarkan Jenis Kelamin</i>	55
Tabel 4. 13 <i>Hasil Uji Beda Berdasarkan ANOVA</i>	55