

Keterlibatan Kerja Memediasi Hubungan Antara Karakteristik-karakteristik Pekerjaan dan *Organizational Citizenship Behavior*: Sebuah Studi Kasus Pada Game Master

**Desta Sulaesih Mursyidah
Universitas Kristen Maranatha, Bandung**

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan antara karakteristik-karakteristik pekerjaan dan organizational citizenship behavior yang dimediasi oleh keterlibatan kerja. Penelitian dilakukan di seluruh cabang Game Master Jawa Barat. Subjek penelitian ini adalah 428 dari 432 karyawan Game Master (termasuk manajer). Beberapa pengujian yang dilakukan sebelum uji hipotesis adalah pengujian outliers, validitas, reliabilitas, statistik deskriptif dan korelasi antarkonstruksi penelitian, serta model struktural. Keenam hipotesis diuji dengan menggunakan path analysis dalam structural equation modelling. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat satu hipotesis yang didukung dan lima hipotesis tidak didukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan kerja memengaruhi organizational citizenship behavior secara positif. Berbagai implikasi temuan studi ini dan saran untuk penelitian mendatang akan dibahas lebih lanjut.

Kata kunci: karakteristik-karakteristik pekerjaan (*autonomy, task identity, task significance, skill variety, feedback*); keterlibatan kerja; *organizational citizenship behavior*

Job Involvement Mediates Relationship Between Job Characteristics and Organizational Citizenship Behavior: A Case Study of Game Master

Desta Sulaesih Mursyidah
Universitas Kristen Maranatha, Bandung

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine whether there are relationship job characteristics and organizational citizenship behavior that mediated by job involvement. The survey is done at all Game Master branches in West Java. The subjects of this study are 428 of 432 Game Master's employees (included manager). The outliers, validity, reliability, descriptive statistic and interconstruct correlation, and structural model testing were conducted before hypotheses are tested. Path analysis in structural equation modelling was used to examine six hypotheses. The results show that one hypothesis was supported and five hypotheses were not supported. Specifically, job involvement affects positively organizational citizenship behavior. The implications of this study were discussed and the suggested research will be advanced during the process.

Keywords: job characteristics; job involvement; organizational citizenship behavior

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS SKRIPSI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Kegunaan Penelitian	7
1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II RERANGKA TEORITIS DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	
2.1 Keterlibatan Kerja.....	10
2.1.1 Pengertian Keterlibatan Kerja.....	10
2.1.2 Faktor-faktor Keterlibatan Kerja.....	11
2.1.3 Antaseden Keterlibatan Kerja	12
2.1.4 Konsekuensi Keterlibatan Kerja	16
2.2 Karakteristik-karakteristik Pekerjaan.....	21
2.2.1 Pengertian Karakteristik-karakteristik Pekerjaan.....	21
2.2.2 Dimensi-dimensi Karakteristik-karakteristik Pekerjaan	22
2.2.3 Antaseden Karakteristik-karakteristik Pekerjaan.....	23
2.2.4 Konsekuensi Karakteristik-karakteristik Pekerjaan	25
2.3 <i>Organizational Citizenship Behavior (OCB)</i>	28
2.3.1 Pengertian <i>Organizational Citizenship Behavior (OCB)</i>	28
2.3.2 Dimensi-dimensi <i>OCB</i>	29
2.3.3 Antaseden <i>OCB</i>	30
2.3.4 Konsekuensi <i>OCB</i>	32
2.4 Hubungan antara Karakteristik-karakteristik Pekerjaan dan Keterlibatan Kerja	37
2.5 Hubungan antara Keterlibatan Kerja dan <i>OCB</i>	39
2.6 Model penuh (<i>Full Model</i>) Penelitian	41

BAB III METODA PENELITIAN

3.1	Objek dan Subjek Penelitian	43
3.2	Teknik Pengumpulan Data	44
3.3	Pengukuran dan Definisi Operasional Variabel	45
3.3.1	Karakteristik-karakteristik Pekerjaan	45
3.3.2	Keterlibatan Kerja	45
3.3.3	<i>Organizational Citizenship Behavior (OCB)</i>	46
3.3.4	Variabel Kontrol	46
3.4	Prosedur Analisis Data	47
3.4.1	Uji <i>Outliers</i>	47
3.4.2	Uji Validitas	48
3.4.3	Uji Reliabilitas	49
3.4.4	Uji Statistik Deskriptif dan Korelasi Antarkonstruk Penelitian	49
3.4.5	Uji Model Struktural	50
3.4.6	Uji Hipotesis	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Sejarah Perusahaan Game Master	59
4.1.1	Tahun 1977	59
4.1.2	Tahun 1999	60
4.1.3	Tahun 2006 sampai Sekarang	60
4.1.4	Visi dan Misi Game Master	61
4.1.5	Struktur Organisasi Perusahaan	62
4.2	Karakteristik Subjek Penelitian	64
4.3	Hasil Analisis Data	66
4.3.1	Uji <i>Outliers</i>	66
4.3.2	Hasil Uji Validitas	67
4.3.3	Hasil Uji Reliabilitas	69
4.3.4	Hasil Uji Statistik Deskriptif dan Korelasi Antarkonstruk Penelitian	70
4.3.5	Hasil Uji Model Struktural	77
4.4	Hasil Uji Hipotesis	77
4.5	Hasil Model Penelitian	83

BAB V PENUTUP

5.1	Simpulan	88
5.2	Keterbatasan Penelitian	95
5.3	Saran bagi Penelitian Mendatang	95
5.3	Saran Bagi Pihak Manajemen Game Master	96

DAFTAR PUSTAKA	97
-----------------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Penelitian 1 yang Dihipotesiskan.....	39
Gambar 2.2 Model Penelitian 2 yang Dihipotesiskan.....	41
Gambar 2.3 Model Penuh Penelitian yang Dihipotesiskan.....	42
Gambar 3.1 <i>Path Diagram</i> dengan Notasi LISREL	57
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Game Master.....	62
Gambar 4.2 Hasil Model Penelitian 1	84
Gambar 4.3 Hasil Model Penelitian 2	85
Gambar 4.4 Hasil Model Penuh (<i>Full Model</i>) Penelitian	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Karakteristik Subjek Penelitian.....	65
Tabel 4.2 Hasil Uji <i>Outliers – Squared Mahalanobis Distance</i>	67
Tabel 4.3 Hasil Analisis Faktor untuk Setiap Konstruk dan Butir Instrumen Penelitian	68
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas untuk Setiap Konstruk dan Butir Instrumen Penelitian	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Deskriptif dan Korelasi Antarkonstruk Penelitian.....	71
Tabel 4.6 Hasil Uji Model Struktural.....	77
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Hipotesis	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar Riset

Lampiran B Kuesioner Penelitian

Lampiran C Hasil *Output* AMOS

Lampiran D Resume