

Pengaruh Digital Literacy, Locus Of Control Dan Adversity Quotient Terhadap Kesiapan Kerja Generasi Z

Marpi Astria^{1*}, Fitri Maulidah Rahmawati²

¹*Mahasiswa Program Studi Manajemen S1 Universitas Aisyiyah Yogyakarta*

²*Dosen Program Studi Manajemen S1 Universitas Aisyiyah Yogyakarta*

Abstrak

Latar Belakang: Populasi generasi z di Indonesia berjumlah sekitar 22% dari total populasi penduduk Indonesia. Generasi z saat ini mendominasi pengangguran di Indonesia, berdasarkan data kementerian ketenagakerjaan republik Indonesia pada tahun 2024 hal ini terjadi karena tidak adanya kesesuaian antara pendidikan dengan kebutuhan pasar tenaga kerja. Kondisi ini, meresahkan berbagai kalangan termasuk fresh graduate yang sedang mencari pekerjaan. Kurangnya keahlian dan kesiapan kerja menjadi penyebab besarnya tingkat pengangguran lulusan perguruan tinggi. Maka dari itu fresh graduate harus mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja. Faktor yang mempengaruhi kesiapan kerja fresh graduate adalah kemampuan digital literacy yang merupakan salah satu kompetensi penting di era digital seperti sekarang ini. Digital literacy bermanfaat untuk memperoleh informasi mengenai pekerjaan sebagai bekal untuk persiapan fresh graduate memasuki dunia kerja. Selain itu locus of control dan adversity quotient juga merupakan hal penting lainnya yang mempengaruhi kesiapan kerja. Locus of control adalah konsep psikologis yang menggambarkan keyakinan individu mengenai penyebab peristiwa dalam hidupnya serta bagaimana seseorang menghadapi tantangan dan kesulitan. Adversity Quotient (AQ) adalah ukuran kemampuan seseorang dalam menghadapi tantangan, tekanan, dan kesulitan hidup dengan sikap positif. Dengan kemampuan tersebut seorang fresh graduate akan lebih siap dalam menghadapi dunia kerja. **Tujuan Penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh digital literacy, locus of control dan adversity quotient terhadap kesiapan kerja generasi z. **Metode Penelitian:** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pengambilan sampel non probability sampling dengan teknik sampel purposive sampling. Populasi penelitian ini adalah alumni perguruan tinggi yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Didapatkan responden sebanyak 390 orang generasi z fresh graduate. Instrumen dalam penelitian ini yaitu kuesioner yang disebarluaskan secara online melalui google form. Alat analisis yang digunakan adalah program SPSS versi 23. **Hasil Penelitian:** Penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial digital literacy berpengaruh positif signifikan terhadap kesiapan kerja, locus of control berpengaruh positif signifikan terhadap kesiapan kerja dan adversity quotient berpengaruh positif signifikan terhadap kesiapan kerja. **Kesimpulan:** Disimpulkan bahwa (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan digital literacy terhadap kesiapan kerja, (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan locus of control terhadap kesiapan kerja, (3) terdapat pengaruh positif dan signifikan adversity quotient terhadap kesiapan kerja.

Kata Kunci: *Digital Literacy, Locus of Control, Adversity Quotient, Kesiapan Kerja, Generasi Z*

Abstract

Background: The generation z population in Indonesia amounts to about 22% of the total population of Indonesia. Generation z currently dominates unemployment in Indonesia, based on data from the Ministry of Manpower of the Republic of Indonesia in 2024 this occurs because there is no match between education and labor market needs. This condition is troubling to various groups including fresh graduates who are looking for work. Lack of expertise and work readiness is the cause of the high unemployment rate of college graduates. Therefore, fresh graduates must prepare themselves to enter

the world of work. A factor that influences the work readiness of fresh graduates is the ability of digital literacy, which is one of the important competencies in today's digital era. Digital literacy is useful for obtaining information about work as a provision for the preparation of fresh graduates to enter the world of work. In addition, locus of control and adversity quotient are also other important things that affect work readiness. Locus of control is a psychological concept that describes an individual's beliefs about the causes of events in his life and how a person faces challenges and difficulties. Adversity Quotient (AQ) is a measure of a person's ability to face challenges, pressures, and difficulties in life with a positive attitude. With this ability, a fresh graduate will be better prepared to face the world of work.

Research Objectives: This study aims to determine the effect of digital literacy, locus of control and adversity quotient on generation z work readiness. **Research Methods:** This research is a quantitative study with a non-probability sampling method with purposive sampling technique. The population of this research is college alumni in the Special Region of Yogyakarta. Respondents were 390 generation z fresh graduates. The instrument in this study was a questionnaire distributed online via google form. The analytical tool used is the SPSS version 23 program. **Research Results:** This study shows that partially digital literacy has a significant positive effect on work readiness, locus of control has a significant positive effect on work readiness and adversity quotient has a significant positive effect on work readiness. **Conclusion:** It is concluded that (1) there is a positive and significant effect of digital literacy on work readiness, (2) there is a positive and significant effect of locus of control on work readiness, (3) there is a positive and significant effect of adversity quotient on work readiness.

Keywords: *Digital Literacy, Locus of Control, Adversity Quotient, Work Readiness, Generation Z.*

Copyright (c) 2024 Marpi Astria

✉ Corresponding author :

Email Address : marpiastria50@gmail.com, fitri.maulidah@unisayogya.ac.id

PENDAHULUAN

Di tengah globalisasi dan perkembangan zaman yang semakin maju, saat ini masyarakat berada di era dimana mereka menjadi bagian dari *digital native*. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, kebutuhan untuk melakukan aktivitas sehari-hari menjadi lebih efisien dan efektif. Efektivitas dan efisiensi ini menyebabkan terjadinya perubahan perilaku manusia dari generasi ke generasi. Generasi adalah suatu kondisi sosial di mana terdapat sekelompok orang yang memiliki usia yang sama dan pengalaman sejarah yang sama (Budiati, 2018).

Dalam teori generasi (*Generation Theory*), yang dikemukakan oleh Zemke, *et al.* (1999) (Hastini, *et al.*, 2020) membedakan generasi-generasi manusia menjadi 5 berdasarkan tahun kelahirannya, yaitu: (1) Generasi *Baby Boomer*, lahir pada tahun 1946-1964. (2) Generasi X, lahir pada tahun 1965-1980. (3) Generasi Y atau sering disebut generasi *Millennial*, lahir pada tahun 1981-1994. (4) Generasi Z, lahir pada tahun 1995-2010. (5) Generasi *Alpha*, lahir pada tahun 2011-2025.

Generasi Z menjadi topik hangat dalam pengembangan sumber daya manusia karena generasi ini sangat terbuka terhadap teknologi hampir semua aktivitasnya melibatkan teknologi yang mempengaruhi cara hidup mereka, tentu saja generasi z ini yang paling aware terhadap teknologi. Generasi Z pada tahun 2024 ini mereka berada di rentang usia 14-29 tahun yang diantaranya mereka sudah menyelesaikan masa pendidikannya (*Fresh Graduate*) atau bahkan sudah memasuki dunia kerja.

Sebagaimana diketahui, meningkatnya jumlah pengangguran, dan semakin berkurangnya lapangan pekerjaan menyebabkan semakin ketatnya persaingan dalam mendapatkan pekerjaan. Kondisi ini meresahkan berbagai kalangan termasuk *fresh graduate* Kurangnya keahlian dan kesiapan kerja menjadi penyebab besarnya

tingkat pengangguran lulusan perguruan tinggi. (Dea Nur'Aini, 2020). Oleh karena itu *fresh graduate* harus mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja

Kesiapan kerja merupakan keadaan yang didasarkan pada faktor internal dan eksternal seseorang, seperti keterampilan, kecerdasan, minat, motivasi, dan pengalaman lingkungan (Gohae, 2020). Salah satu faktor kesiapan kerja seorang *fresh graduate* yaitu dengan kemampuan literasi digitalnya dalam memanfaatkan teknologi.

Penggunaan teknologi yang cerdas memungkinkan interaksi dan komunikasi yang lebih baik. *Digital Literacy* mengacu pada keterampilan dan pengetahuan individu dalam menggunakan dan menerapkan teknologi digital untuk melakukan aktivitas, termasuk memanfaatkan untuk memperoleh informasi mengenai dunia kerja sebagai bekal untuk persiapan diri. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lestari & Santoso, 2019) bahwa dengan *digital literacy* dapat mendorong seseorang agar siap untuk memasuki dunia kerja.

Selain *digital literacy* terdapat faktor lain yang dapat mendorong kesiapan kerja seorang *fresh graduate* yaitu harus dimulai dari diri individu tersebut dimana mereka yakin akan kemampuan dan keterampilan yang mereka miliki untuk bersaing di dunia kerja. Keyakinan diri yang mungkin dapat mempengaruhi kesiapan tersebut yaitu *locus of control*.

Locus of control ialah teori kepribadian yang dicetuskan Rotter tahun 1966. *Locus of control* yakni keyakinan individu mengenai sumber penyebab dari peristiwa-peristiwa yang dialami dalam hidupnya (Levenson, 1981). Seseorang dapat memiliki keyakinan bahwa ia mampu mengatur kehidupannya sendiri (*internal locus of control*), atau justru orang lain yang mengatur kehidupannya, bisa juga ia berkeyakinan faktor nasib, keberuntungan atau kesempatan yang mempunyai pengaruh besar dalam kehidupannya (*eksternal locus of control*) Robinson, et al., (1991).

Faktor dalam diri lain yang mungkin mempengaruhi kesiapan kerja adalah *Adversity quotient*. Stoltz (2008) mendefinisikan *Adversity Quotient* (kecerdasan adversitas) sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan kecerdasannya untuk mengamati dan mengelola kesulitan-kesulitan yang dihadapi, dan sebagai hasilnya tantangannya adalah untuk menyelesaikannya. Dalam penelitian (Jasak et al., 2020) mengungkapkan bahwa *Adversity quotient* berpengaruh terhadap kesiapan kerja, dimana apabila seseorang memiliki kemampuan dan keterampilan didukung dengan *Adversity Quotient* maka akan meningkatkan kesiapan kerja. Pentingnya tingkat *Adversity quotient* dalam mendeteksi hambatan dan kesulitan dalam aktivitas kehidupannya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengaruh *Digital Literacy*, *Locus Of Control* dan *Adversity Quotient* terhadap Kesiapan Kerja Generasi Z" pada *fresh graduate* yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta berdasarkan fakta bahwa Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki tingkat *digital literacy* paling tinggi di Indonesia.

H1 : *Digital literacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja generasi z

H2 : *Locus of control* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja generasi z

H3 : *Adversity quotient* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja generasi z

METODOLOGI

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu Metode Kuantitatif dengan populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Fresh Graduate* yang merupakan alumni perguruan tinggi yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan sampel sebanyak 390 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *non-probability sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah pemilihan sampel secara tidak acak yakni tidak semua subjek mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjadi sampel (Wahyuni, 2020). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui penyebaran kuesioner pada *fresh graduate* di Daerah Istimewa Yogyakarta. Alat yang akan peneliti gunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini adalah *Google Form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas

Uji validitas digunakan dalam melakukan pengukuran mengenai valid atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner bisa dinyatakan valid apabila pernyataan yang ada didalam kuesioner mampu menghasilkan suatu hal dari pengukuran yang dilakukan (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini data di olah menggunakan SPSS 23 dengan taraf signifikan 0,05 dan degree of freedom (df) = N-2. N yaitu jumlah responden. Penelitian ini menggunakan responden sebanyak 390 orang, maka $df = 390 - 2 = 388$. Berikut adalah hasil pengolahan data uji validitas.

Tabel 1. Uji Validitas

Variabel	Item	R-hitung	R-tabel	Keterangan
<i>Digital Literacy</i>	X1.1	0,196	0,099	Valid
	X1.2	0,271	0,099	Valid
	X1.3	0,723	0,099	Valid
	X1.4	0,659	0,099	Valid
	X1.5	0,665	0,099	Valid
	X1.6	0,520	0,099	Valid

	X1.7	0,778	0,099	Valid
	X1.8	0,581	0,099	Valid
	X1.9	0,640	0,099	Valid
<i>Locus Of Control</i>	X2.1	0,263	0,099	Valid
	X2.2	0,122	0,099	Valid
	X2.3	0,726	0,099	Valid
	X2.4	0,777	0,099	Valid
	X2.5	0,714	0,099	Valid
	X2.6	0,342	0,099	Valid
	X2.7	0,789	0,099	Valid
	X2.8	0,457	0,099	Valid
	X2.9	0,601	0,099	Valid
	X2.10	0,614	0,099	Valid
	X2.11	0,524	0,099	Valid
	X2.12	0,783	0,099	Valid
	X2.13	0,572	0,099	Valid
	X2.14	0,509	0,099	Valid
	X2.15	0,244	0,099	Valid
<i>Adversity Quotient</i>	X3.1	0,214	0,099	Valid
	X3.2	0,117	0,099	Valid
	X3.3	0,743	0,099	Valid
	X3.4	0,784	0,099	Valid
	X3.5	0,706	0,099	Valid
	X3.6	0,296	0,099	Valid
	X3.7	0,784	0,099	Valid
	X3.8	0,484	0,099	Valid
	X3.9	0,589	0,099	Valid
Kesiapan Kerja	Y1	0,248	0,099	Valid
	Y2	0,705	0,099	Valid
	Y3	0,683	0,099	Valid

Y4	0,685	0,099	Valid
Y5	0,186	0,099	Valid
Y6	0,396	0,099	Valid
Y7	0,442	0,099	Valid
Y8	0,759	0,099	Valid
Y9	0,267	0,099	Valid
Y10	0,712	0,099	Valid
Y11	0,720	0,099	Valid
Y12	0,152	0,099	Valid
Y13	0,736	0,099	Valid
Y14	0,375	0,099	Valid
Y15	0,502	0,099	Valid

(Sumber : Data primer diolah SPSS 23, 2024)

Pada tabel 1 hasil uji validitas *digital literacy* (X1) dengan 9 item pernyataan, *locus of control* (X2) dengan 15 item pernyataan, *adversity quotient* (X3) dengan 9 item pernyataan dan kesiapan kerja (Y) dengan 15 item pernyataan. Diperoleh hasil bahwa setiap item pernyataan dinyatakan valid. Hal ini ditunjukkan dari nilai r hitung $> r$ tabel yang bernilai 0.099. maka dapat disimpulkan bahwa setiap item pernyataan pada variabel validitas *digital literacy*, *locus of control*, *adversity quotient* dan kesiapan kerja adalah valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Kuesioner dapat dikatakan reliabel atau handal ketika jawaban seseorang terhadap pernyataan didalam kuesioner konsisten disetiap waktu penelitian (Ghozali, 2018). Jika menggunakan SPSS mengukur reliabilitas dengan *Cronbach Alpha* (α). Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,70$ sebaiknya jika $< 0,70$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Standar	Keterangan
<i>Digital Literacy</i>	0,758	$> 0,70$	Reliabel
<i>Locus Of Control</i>	0,848	$> 0,70$	Reliabel
<i>Adversity Quotient</i>	0,729	$> 0,70$	Reliabel
Kesiapan Kerja	0,827	$> 0,70$	Reliabel

(Sumber : Data primer diolah SPSS 23, 2024)

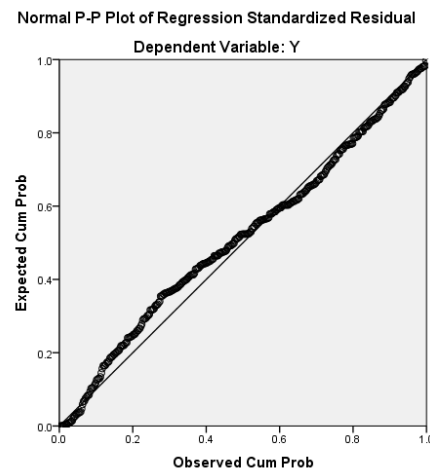
Berdasarkan data tabel 2 menunjukkan bahwa variabel nilai *Cronbach's Alpha* pada masing masing variabel memiliki nilai minimum $>0,70$. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan yang terdapat dalam kuesioner penelitian dapat diandalkan atau reliabel.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu uji distribusi data yang akan dianalisis, dan untuk mengetahui apakah penyebarannya di bawah kurva normal atau tidak (Bahri, 2018).

Gambar 2. Uji P-P Plot of Regression Standardized Residual



(Sumber : Data primer diolah SPSS 23, 2024)

Berdasarkan data gambar 2 tersebut bahwa garis diagonal dalam grafik menunjukkan keadaan ideal yaitu titik-titik menyebar mengikuti garis diagonal, maka data pada penelitian ini terdistribusi normal.

b. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah ada korelasi antar variabel bebas (independen). (Bahri, 2018). Disamping itu, model regresi yang baik seharusnya tidak ada korelasi di antara variabel independen. (Ghozali, 2018).

Tabel 3. Uji Multikolinieritas

Variabel	<i>Tolerance</i>	VIF	Keterangan
<i>Digital Literacy</i>	0,741	1.350	Terbebas dari multikolinearitas
<i>Locus Of Control</i>	0,778	1.286	Terbebas dari multikolinearitas
<i>Adversity Quotient</i>	0,688	1.453	Terbebas dari multikolinearitas

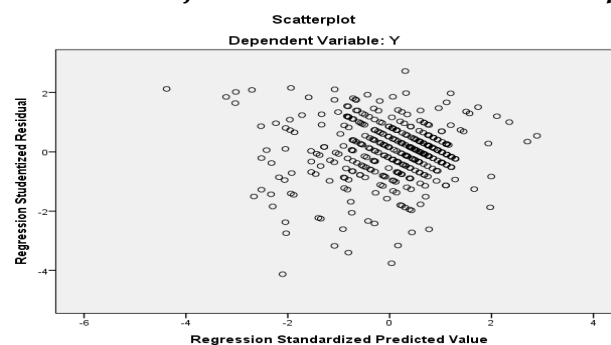
(Sumber : Data primer diolah SPSS 23, 2024)

Berdasarkan data tabel 3 hasil multikolinearitas menunjukkan bahwa nilai tolerance variabel *Digital Literacy* adalah 0,741, variabel *Locus of Control* adalah 0,778, dan variabel *Adversity Quotient* adalah 0,688. Maka dari itu, tidak satupun nilai tolerance variabel independen yang lebih besar dari 0,10. Sedangkan nilai *Varian Inflation Faktor* (VIF) pada variabel *Digital Literacy* adalah 1.350, variabel *Locus of Control* adalah 1.286, dan variabel *Adversity Quotient* adalah 1.453 dari keempat variabel tersebut memiliki nilai kurang dari 10. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas dalam penelitian ini.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah varian residual yang tidak sama pada semua pengamatan di dalam model regresi. Suatu model regresi dikatakan baik apabila tidak terjadi heteroskedastisitas (Bahri, 2018).

Gambar 3. Uji Heteroskedastisitas Scatterplot



(Sumber : Data primer diolah SPSS 23, 2024)

Berdasarkan data gambar 3 menunjukkan bahwa titik-titik tersebut menyebar diatas dan dibawah angka 0 (nol) pada sumbu Y dan tidak terdapat suatu pola yang jelas pada penyebaran data tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

3. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 4. Analisis Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
1 (Constant)	12.774	3.357
X1	.229	.082
X2	.423	.043
X3	.399	.082

Berdasarkan data tabel 4 hasil diatas merupakan output dari hasil analisis regresi linier berganda, maka akan dihasilkan sebuah persamaan regresi sebagai berikut:

Pengaruh Digital Literacy, Locus Of Control Dan Adversity Quotient Terhadap Kesiapan....

$$Y = \alpha + \beta_1.X_1 + \beta_2.X_2 + \beta_3.X_3 + e$$

$$Y = 12.774 + 0,229 + 0,423 + 0,399 + e$$

Hasil interpretasi dari persamaan diatas sebagai berikut :

- 1) Nilai konstanta diperoleh sebesar 12.774 dapat diartikan apabila *digital literacy* (X1), *locus of control* (X2), *adversity quotient* (X3) dianggap bernilai 0 (nol), maka kesiapan kerja (Y) sebesar 12.774.
- 2) Nilai koefisien regresi $\beta_1 = 0,229$ atau 22,9% dapat diartikan apabila variabel *digital literacy* naik 1% maka kesiapan kerja akan naik sebesar 22,9%.
- 3) Nilai koefisien regresi $\beta_2 = 0,423$ atau 42,3% dapat diartikan apabila variabel *locus of control* naik 1% maka kesiapan kerja akan naik sebesar 42,3%
- 4) Nilai koefisien regresi $\beta_3 = 0,399$ atau 39,9% dapat diartikan apabila variabel *adversity quotient* naik 1% maka kesiapan kerja akan naik sebesar 39,9%.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai koefisien *digital literacy* yaitu 0,229 *locus of control* yaitu 0,423 dan *adversity quotient* yaitu 0,399, karena variabel *locus of control* memiliki nilai lebih besar dari pada variabel *digital literacy* dan *adversity quotient*. Sehingga, *locus of control* merupakan variabel yang dominan pengaruhnya terhadap kesiapan kerja.

b. Uji Koefisien Determinasi (*Adjusted R²*)

Tabel 5. Uji Koefisien Determinasi (*Adjusted R²*)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.642 ^a	.413	.408	2.852
a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1				
b. Dependent Variable: Y				

(Sumber : Data primer diolah SPSS 23, 2024)

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan nilai *R Square* sebesar 0,413 atau 41,3%. Hal ini bahwa pengaruh yang diberikan oleh variabel *digital literacy*, *locus of control* dan *adversity quotient* terhadap kesiapan kerja sebesar 41,3%. Sedangkan sisanya (100% - 41,3% = 58,7%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

c. Uji Parsial (Uji t)

Tabel 6 Hasil Uji Parsial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	12.774	3.357		3.805	.000

X1	.229	.082	.126	2.782	.006
X2	.423	.043	.436	9.860	.000
X3	.399	.082	.228	4.850	.000

a. Dependent Variable: Y

(Sumber : Data primer diolah SPSS 23, 2024)

Rumus T tabel :

$$\begin{aligned}
 T \text{ tabel} &= (\alpha/2 : n-k-1) \\
 &= (0,05/2 : 390-3-1) \\
 &= (0,025 : 386) \\
 &= 1,966
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data tabel 4.13 hasil uji t dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Variabel *Digital Literacy* (X1) memiliki nilai t hitung = 2,782. Karena nilai t hitung $2,782 > t \text{ tabel } 1,966$. Begitupun nilai signifikansinya 0,006. Karena nilai tingkat signifikansi $\leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa *Digital Literacy* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja (Y). Dengan demikian hipotesis pertama dapat didukung.
- 2) Variabel *Locus Of Control* (X2) memiliki nilai t hitung = 9,860. Karena nilai t hitung $9,860 > t \text{ tabel } 1,966$. Begitupun nilai signifikansinya 0,000. Karena nilai tingkat signifikansi $\leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa *Locus Of Control* (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja (Y). Dengan demikian hipotesis kedua dapat didukung.
- 3) Variabel *Adversity Quotient* (X3) memiliki nilai t hitung = 4,850. Karena nilai t hitung $4,850 > t \text{ tabel } 1,966$. Begitupun nilai signifikansinya 0,000. Karena nilai tingkat signifikansi $\leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa *Adversity Quotient* (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja (Y). Dengan demikian hipotesis ketiga dapat didukung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti bahas mengenai “Pengaruh *Digital Literacy*, *Locus of Control* dan *Adversity Quotient* Terhadap Kesiapan Kerja”, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Variabel *Digital Literacy* (X1) secara parsial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja (Y) ditunjukkan dari uji t (parsial) dengan nilai sebesar $2,782 > t \text{ tabel } 1,966$ dan nilai signifikansinya 0,006. Karena nilai tingkat signifikansi $\leq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, dengan kata lain *Digital Literacy* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja (Y). Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Santoso (2019) dalam penelitian yang berjudul “The Roles of Digital Literacy, Technology Literacy, and Human Literacy to Encourage Work Readiness of Accounting Education Students in the Fourth Industrial Revolution Era”. Hasil penelitian tersebut yaitu, literasi digital berpengaruh signifikan terhadap kesiapan kerja.

2. Variabel *Locus of Control* (X2) secara parsial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja (Y) ditunjukkan dari uji t (parsial) dengan nilai sebesar $9,860 > t \text{ tabel } 1,966$ dan nilai signifikansinya 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, dengan kata lain *Locus of Control* (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja (Y). Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian Setiawan & Yusnaini (2021) menunjukkan hasil *locus of control* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dimana mahasiswa yang mempunyai locus internal lebih siap kerja dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki loc eksternal.
3. Variabel *Adversity Quotient* (X3) secara parsial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja (Y) ditunjukkan dari uji t (parsial) dengan nilai sebesar $4,850 > t \text{ tabel } 1,966$ dan nilai signifikansinya 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, dengan kata lain *Adversity Quotient* (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja (Y). Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Jayanti *et.al.*, (2021) dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *adversity quotient* terhadap kesiapan kerja, Begitupun pada penelitian Jasak (2020) mengungkapkan *adversity quotient* berpengaruh terhadap kesiapan kerja yang mana apabila seseorang memiliki kemampuan, atau keterampilan yang ditunjang dengan *adversity quotient* maka akan meningkatkan kesiapan kerja. Pentingnya tingkat *adversity quotient* untuk mendeteksi hambatan dan kesulitan dalam aktivitas kehidupan.
4. Hasil yang ditunjukkan dalam uji koefisien determinasi variabel *digital literacy*, *locus of control* dan *adversity quotient* berpengaruh sebesar 41,3% terhadap kesiapan kerja. Sedangkan sisanya 58,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.
5. Dari ketiga variabel yang diteliti yang paling berpengaruh/dominan terhadap kesiapan kerja yaitu variabel *locus of control* dengan nilai koefisien sebesar 0,423 atau 42,3%.

Referensi :

- Budiati, Indah, dkk. 2018. Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak
- Dea Nur'Aini, C. N. (2020). Pengaruh Penguasaan Teknologi Informasi dan Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(2), 250–266.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v5i2.28842>
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Ed. 9, Cet. IX* (Ed. 9.; Cet. IX). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Gohae, A. S. (2020). Pengalaman Magang, Minat Kerja dan Pengaruhnya Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Ilmiah MEA*, 4(3), 1954–1964.

- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12-28.
- Jasak, F., Sugiharsono, S., & Sukidjo, S. (2020). *The Role of Soft Skills and Adversity Quotient on Work Readiness among Students in University*. *Dinamika Pendidikan*, 15(1), 26-39.
- Jayanti, S. D. (2021). Pengaruh Locus Of Control dan Adversity Quotient terhadap Kesiapan Kerja pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Lefcourt, H. M. (1991). *Locus of control*. In J. P. Robinson, P. R. Shaver, & L. S. Wrightsman (Eds.), *Measures of personality and social psychological attitudes* (pp. 413-499). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-590241-0.50013-7>
- Lestari, S., & Santoso, A. (2019). *The roles of digital literacy, technology literacy, and human literacy to encourage work readiness of accounting education students in the fourth industrial revolution era*. *KnE Social Sciences*, 513-527.
- Levenson, H. (1981). *Differentiating among internality, powerful others and chance, in Lefcourt, H. (Ed), Research with the locus of control construct: Assesment Methods*, Vol. 1, New York, NY.
- Rotter, J. B. (1966). *Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement*. In *Psychological Monographs: General and Applied* (Vol. 80, Issue 1, pp. 1-28). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/h0092976>
- Stoltz, P. Weihenmayer E (2008) *Adversity Advantage: Mengubah Masalah Menjadi Hubungan Antara Adversity quotient Dengan Kematangan Karir Pada Peserta Didik Di Mandiri Enterpreneur Center (MEC) Surabaya 7 Berkah*. Prakata Stephen R. Covey. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Syaiful Bahri, S.E., M.SA, Akt.. (2018). *Metode penelitian bisnis : lengkap dengan teknik pengolahan data SPSS* . Yogyakarta: Andi.
- Setiawan, S., & Yusnaini, Y. (2021). Pengaruh Locus Of Control dan Kompetensi Diri terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa IAIN Lhokseumawe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3962-3974.
- Wahyuni, M. (2020). *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Oleh Data Manual dan SPSS Versi 25*.
- Zemke, R., Raines, C. and Filipczak, B. (1999) *Generations at Work: Managing the Clash of Veterans, Boomers, Xers, and Nexters in Your Workplace*. AMACOM Books, New York.