

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh Literasi Digital, Kompetensi, dan *Green Human Resource Management* (GHRM) terhadap Kinerja Organisasi dengan *Agility* sebagai variabel mediasi, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Literasi Digital terhadap Kinerja Organisasi dimediasi *Agility*

Literasi Digital memberikan pengaruh positif terhadap Kinerja Organisasi melalui *Agility*, namun pengaruh tersebut tidak signifikan. Literasi Digital bukanlah faktor utama yang secara signifikan meningkatkan Kinerja Organisasi melalui *Agility*.

2. Pengaruh Kompetensi terhadap Kinerja Organisasi dimediasi *Agility*

Kompetensi juga memiliki pengaruh positif terhadap Kinerja Organisasi melalui *Agility*, namun pengaruh ini tidak signifikan. Menunjukkan bahwa Kompetensi tidak secara signifikan memengaruhi Kinerja Organisasi melalui mediasi *Agility*.

3. Pengaruh GHRM terhadap Kinerja Organisasi dimediasi *Agility*

GHRM memiliki pengaruh positif yang mendekati signifikan terhadap Kinerja Organisasi melalui *Agility*. Menunjukkan bahwa GHRM dapat menjadi salah

satu faktor yang berkontribusi dalam meningkatkan Kinerja Organisasi secara tidak langsung melalui *Agility*.

4. Pengaruh Literasi Digital, Kompetensi, dan GHRM terhadap Kinerja Organisasi dimediasi *Agility*

Secara bersama-sama, Literasi Digital, Kompetensi, dan GHRM menjelaskan sebagian besar variansi pada *Agility* (71.1%) dan Kinerja Organisasi (74.8%), namun secara individu, pengaruh masing-masing variabel melalui mediasi *Agility* cenderung tidak signifikan.

5. Pengaruh langsung Literasi Digital, Kompetensi, dan GHRM terhadap Kinerja Organisasi

Literasi Digital, Kompetensi, dan GHRM secara langsung tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap Kinerja Organisasi. Menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut tidak menjadi penentu langsung dalam meningkatkan Kinerja Organisasi.

5.2 Saran

Kesimpulan di atas, beberapa saran untuk pihak terkait adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan GHRM untuk Meningkatkan *Agility* dan Kinerja Organisasi

Karena GHRM memiliki pengaruh positif yang mendekati signifikan terhadap Kinerja Organisasi melalui *Agility*, perusahaan disarankan untuk lebih meningkatkan implementasi GHRM, seperti program pelatihan yang

mendukung keberlanjutan, efisiensi energi, dan pengelolaan sumber daya manusia (SDM) yang ramah lingkungan.

2. Penguatan Kompetensi Karyawan melalui Program Pengembangan

Meskipun pengaruh Kompetensi terhadap Kinerja Organisasi tidak signifikan, perusahaan dapat menginvestasikan program pelatihan yang lebih terfokus untuk meningkatkan kompetensi karyawan, terutama dalam bidang yang berhubungan dengan *Agility*.

3. Optimalisasi Literasi Digital

Perusahaan perlu lebih mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses kerja dan memberikan pelatihan kepada karyawan untuk meningkatkan literasi digital mereka, sehingga potensi dampaknya terhadap *Agility* dan Kinerja Organisasi dapat dimaksimalkan.

4. Penguatan *Agility* sebagai Faktor Penentu Kinerja Organisasi

Agility terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kinerja Organisasi. Perusahaan perlu fokus pada strategi untuk meningkatkan *Agility* organisasi, seperti mempercepat pengambilan keputusan, meningkatkan adaptabilitas terhadap perubahan pasar, dan mendorong inovasi.

5. Penelitian Lebih Lanjut

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memasukkan variabel lain yang mungkin memengaruhi *Agility* dan Kinerja Organisasi, seperti budaya organisasi, kepemimpinan, atau motivasi karyawan, agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif.