

Membangun Karakter Generasi Bangsa untuk Pekerjaan Masa Depan *Digital Content Creator* melalui Pendidikan Moral

Muh. Ali¹, Eko Bambang Murdiansyah²

^{1,2} Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Kolaka, Indonesia, 93517

Telp: 082238865470

E-mail: muhali1980@usn.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2025-11-04

Revised : 2025-11-26

Accepted : 2025-11-28

KEYWORDS

Content creator

Digital ethics

Moral Education

Charakter development

KATA KUNCI

Content creator

Etika digital

Pendidikan moral

Pembentukan Karakter

ABSTRACT

The rapid development of the digital ecosystem has opened new career opportunities as digital content creators; however, the increasing volume of content production is not always followed by ethical behavior, integrity, and social responsibility. This condition underscores the urgency of moral education capable of developing the character of young generations in addressing ethical challenges in digital spaces. This study aims to analyze the role of moral education in shaping the ethical character of prospective content creators and to examine the effectiveness of a moral education model based on project-based learning and digital ethics. Using a mixed-methods approach with a quasi-experimental pretest–posttest control group design and a qualitative approach through in-depth interviews and focus group discussions (FGDs), this study involved 306 respondents determined using the Slovin formula from a population of 1,305 participants of digital content training. The intervention consisted of digital ethics modules and project-based learning delivered over eight weeks. The results indicate a significant increase in ethical character scores, including integrity, social responsibility, self-regulation, and cultural awareness in the intervention group compared to the control group. T-tests and ANCOVA showed meaningful differences in mean scores ($p < 0.05$), while content analysis of participants' projects demonstrated improved compliance with copyright, accuracy of information, and cultural sensitivity. Qualitative findings reinforced that ethical reflection processes and real content production experiences contributed to the internalization of moral values. This study concludes that integrated project-based moral education is effective in shaping the ethical character of the digital generation and is relevant for implementation within vocational curricula, higher education, and creative industry training programs.

ABSTRAK

Perkembangan pesat ekosistem digital telah membuka peluang karier baru sebagai *digital content creator*, namun peningkatan produksi konten tidak selalu diikuti perilaku etis, integritas, dan tanggung jawab sosial. Kondisi tersebut menegaskan urgensi pendidikan moral yang mampu membangun karakter generasi muda dalam menghadapi tantangan etika di ruang digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pendidikan moral dalam pembentukan karakter etis calon pembuat konten serta menguji efektivitas model pendidikan moral berbasis *project-based learning* dan etika digital. Menggunakan metode *mixed-methods* dengan desain kuasi-eksperimental *pretest–posttest control group* serta pendekatan kualitatif melalui wawancara mendalam dan FGD, penelitian ini melibatkan 306 responden yang ditentukan menggunakan rumus

Slovin dari populasi 1305 peserta pelatihan konten digital. Intervensi berupa modul etika digital dan pembelajaran berbasis proyek diberikan selama delapan minggu. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor karakter etis, meliputi integritas, tanggung jawab sosial, regulasi diri, dan kesadaran budaya pada kelompok intervensi dibandingkan kelompok kontrol. Uji *t* dan ANCOVA mengindikasikan perbedaan rerata yang bermakna ($p < 0.05$), sementara analisis konten produk menunjukkan peningkatan kepatuhan terhadap hak cipta, akurasi informasi, dan sensitivitas budaya. Temuan kualitatif memperkuat bahwa proses refleksi etis dan pengalaman produksi konten nyata berkontribusi pada internalisasi nilai moral. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendidikan moral terintegrasi berbasis proyek efektif untuk membentuk karakter etis generasi digital dan relevan diterapkan pada kurikulum vokasional, pendidikan tinggi, dan pelatihan industri kreatif.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dan pesatnya penetrasi platform media sosial telah menciptakan lanskap kerja baru, yaitu pekerjaan sebagai *digital content creator* (pencipta konten digital). Profesi ini tidak hanya menuntut keterampilan teknis seperti produksi video, penyuntingan, dan optimisasi algoritma, tetapi juga kemampuan moral dan sosial yang kuat seperti integritas, tanggung jawab sosial, kepekaan budaya, dan etika komunikasi. Pendidikan formal dan non-formal perlu merespons perubahan ini dengan menempatkan pembentukan karakter sebagai bagian integral dari persiapan karier digital, agar para pencipta konten masa depan tidak hanya ahli teknis tetapi juga beretika dan bertanggung jawab terhadap dampak sosial dari konten yang mereka hasilkan (Rahman & Syam, 2023; Putri & Santoso, 2021).

Pendidikan moral atau pendidikan karakter dalam konteks digital bukan sekadar pengajaran normatif mengenai nilai tradisional. Pendidikan ini harus dikembangkan ulang agar relevan dengan ekosistem digital modern, mencakup kemampuan berpikir kritis terhadap informasi, etika produksi dan distribusi konten, pengendalian diri dari *instant gratification*, serta penghormatan terhadap privasi dan hak cipta. Model pendidikan karakter berbasis teknologi menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana efektif untuk membangun karakter apabila dirancang untuk menghasilkan pembelajaran reflektif, kolaboratif, dan aplikatif secara etis (Cendikia, 2024; Hasibuan & Pratama, 2022).

Khusus bagi calon *digital content creator*, terdapat sejumlah dimensi karakter yang harus diperkuat melalui pendidikan moral: (1) etika komunikasi digital, (2) kesadaran budaya dan kontekstual untuk menghindari stereotip atau eksploitasi budaya, (3) tanggung jawab profesional seperti kepatuhan pada hak cipta dan transparansi

komersial, (4) resiliensi dan regulasi diri terhadap tekanan popularitas, serta (5) literasi digital kritis untuk menghadapi disinformasi. Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa integrasi pendidikan karakter dengan literasi digital mampu membentuk perilaku etis generasi muda di ruang media sosial (Nugraha & Munandar, 2023; Ott, 2022).

Implementasi pendidikan moral untuk bidang pekerjaan digital memerlukan strategi berlapis. Pada tingkat kurikulum formal, diperlukan pengembangan modul yang secara eksplisit mengajarkan etika digital, hukum privasi dan hak cipta, serta praktik produksi konten yang bertanggung jawab. Dalam praktik pembelajaran, pendekatan *project-based learning* melalui pembuatan konten nyata dapat membentuk internalisasi nilai ketika siswa menerima umpan balik etis dari guru dan komunitas pembelajar. Selain itu, kolaborasi institusi pendidikan dengan praktisi industri serta pembuat kebijakan memberikan pemahaman nyata terhadap dilema etika yang muncul dalam dunia kerja digital (Nugraha & Munandar, 2023; Hasibuan & Pratama, 2022).

Komponen penting lainnya adalah pengintegrasian nilai lokal dan kebangsaan dalam pendidikan moral bagi *content creator*. Studi di Indonesia menunjukkan bahwa internalisasi nilai lokal seperti *Siri'* dan *Pacce* dalam budaya Bugis–Makassar dapat menjadi dasar etika komunikasi digital yang kontekstual sehingga konten tidak hanya menarik secara komersial, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan kohesi sosial (Akbar & Aziz, 2025). Dengan demikian, pendidikan karakter tidak boleh dilepaskan dari konteks lokal yang menjadi akar nasionalisme dan jati diri bangsa.

Berbagai tantangan nyata yang dihadapi pembuat konten pemula antara lain dominasi logika platform algoritmik yang mendorong konten sensasional, tekanan monetisasi yang kerap mengorbankan integritas, dan rendahnya literasi etis. Karena itu,

diperlukan dukungan kebijakan berupa standar etika publik, regulasi sponsorship, perlindungan anak dalam konten, dan mekanisme pelaporan pelanggaran etika. Selain itu, penanaman karakter harus berjenjang sejak pendidikan dasar hingga perguruan tinggi dan pelatihan vokasional agar menjadi kebiasaan profesional (Ott, 2022; Rahman & Syam, 2023).

Berdasarkan beberapa argument di atas dari hasil penelitian dapat ditarik benang merahnya yaitu, membangun karakter generasi bangsa untuk pekerjaan masa depan berbasis digital tidak dapat dilakukan dengan pendekatan parsial. Pendidikan moral harus menjadi satu kesatuan terpadu dengan pengembangan kompetensi digital, kolaborasi industri, dan pelestarian nilai kebudayaan lokal. Pendekatan holistik semacam ini akan memungkinkan generasi muda memanfaatkan peluang ekonomi digital sekaligus menjaga integritas, tanggung jawab sosial, serta identitas kebudayaan sebagai pilar utama karakter bangsa (Cendikia, 2024; Akbar & Aziz, 2025).

2. Tinjauan Literatur

Literatur terkini menunjukkan bahwa perkembangan ekonomi digital telah mengubah paradigma pekerjaan, termasuk munculnya profesi *digital content creator* yang menuntut kompetensi teknis dan kapasitas karakter yang kuat. Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter dan moral menjadi komponen fundamental dalam membentuk perilaku etis pembuat konten digital (Putri & Santoso, 2021). Hal ini sejalan dengan pandangan Rahman dan Syam (2023) yang menegaskan bahwa literasi etis dan literasi digital merupakan fondasi penting untuk mencegah praktik manipulatif, penyebaran disinformasi, serta pelanggaran hak cipta dalam produksi konten.

Konsep pendidikan karakter berbasis digital terus berkembang melalui penguatan nilai budaya, tanggung jawab sosial, serta etika komunikasi digital. Model pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam mengintegrasikan pengalaman praktis dengan refleksi etis, sehingga pembelajar dapat memahami konsekuensi sosial dari konten yang mereka produksi (Nugraha & Munandar, 2023). Sementara itu, Hasibuan dan Pratama (2022) menekankan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat pembelajaran karakter apabila dirancang dengan pendekatan kolaboratif dan reflektif, bukan sekadar konsumsi informatif.

Hubungan antara etika digital, literasi digital, dan pembentukan karakter memperlihatkan pola integratif yang saling mempengaruhi.

Kelemahannya, berbagai penelitian masih berfokus pada pendekatan normatif dan belum banyak menyediakan model implementasi yang terstruktur dalam kurikulum formal pendidikan tinggi. Selain itu, terdapat perbedaan pandangan mengenai sejauh mana nilai lokal perlu diintegrasikan dalam etika digital. Akbar dan Aziz (2025) memberikan bukti bahwa nilai budaya lokal seperti *Siri'* dan *Pacce* mampu membangun etika komunikasi yang kontekstual, sedangkan Ott (2022) menyatakan bahwa etika digital harus bersifat universal untuk merespons isu global.

Dapat disimpulkan bahwa kesenjangan penelitian masih terdapat pada kurangnya model pendidikan karakter yang komprehensif dan teruji empiris untuk mempersiapkan calon *digital content creator* menghadapi dilema etika nyata dalam lanskap digital modern.

3. Metode

Penelitian menggunakan metode penelitian *mixed-methods*, Menurut Creswell & Creswell (2018), metode Kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimental (*pretest-posttest control group*) dipadukan dengan Metode Kualitatif (wawancara mendalam dan *focus group discussion*). Pendekatan ini dipilih untuk menjawab pertanyaan efektivitas intervensi pendidikan moral terhadap pembentukan karakter para mahasiswa pelaku *digital content creator*, sekaligus memahami mekanisme, pengalaman peserta, dan konteks lokal yang mempengaruhi hasil.

a. Populasi dan Sampel

1) Populasi: Berdasarkan data PD Dikti (2025) Mahasiswa Program Studi Administrasi Publik 439 orang, Manajemen 448 orang, Ekonomi Pembangunan 79 orang dan Akuntansi 339 orang. Jadi total populasi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Ekonomi sebanyak 1.305 orang

b. Sampel : Menurut Santoso (2023) dan Antoro (2024), rumus Slovin sering digunakan untuk menentukan ukuran sampel ketika populasi diketahui dan informasi varians populasi terbatas, rumus sloving dalam menentukan jumlah sampel dari populasi 1305 dengan margin error 5% (0,05) maka ditemukan sampel penelitian berjumlah : 306 orang.

c. Variabel Penelitian

1) Variabel independen: Intervensi pendidikan moral terstruktur (modul etika digital + project-based learning selama 8 minggu).

- 2) Variabel dependen: Indikator karakter (integritas, tanggung jawab sosial, regulasi diri, kesadaran budaya), literasi etis/digital, dan praktik produksi konten etis.
 - 3) Variabel kontrol: Usia, jenis kelamin, pengalaman pembuatan konten sebelumnya (jam praktek), akses teknologi, dan latar belakang budaya.
- d. Instrumen dan Pengukuran
- 1) Kuesioner terstandarisasi (pretest & posttest)
 - a) Skala Likert 5-pts mengukur dimensi karakter (mis. integritas, tanggung jawab sosial), literasi digital, dan niat perilaku etis.
 - b) Validasi isi oleh panel ahli; uji reliabilitas (Cronbach's $\alpha > 0.7$).
 - 2) Rubrik observasi proyek
Menilai aspek teknis dan etis pada produk konten (misalnya: kepatuhan hak cipta, transparansi sponsorship, sensitivitas budaya).
- e. Wawancara mendalam & FGD
Panduan semi-terstruktur mengeksplor pengalaman pembelajaran, dilema etika yang dihadapi, dan persepsi perubahan sikap.
- f. Analisis isi (content analysis)
Analisis konten yang dihasilkan peserta (before-after), mengukur frekuensi isu etika, representasi budaya, dan strategi transparansi.
- g. Prosedur Penelitian (Langkah demi langkah)
- 1) Persiapan: Pengembangan modul pendidikan moral (8 sesi: teori etika digital, hak cipta, literasi media, nilai lokal, studi kasus, project-based production, evaluasi etis, refleksi), validasi ahli, dan uji coba instrumen (pilot $n=10$).
 - 2) Pretest: Semua peserta (intervensi & kontrol) mengisi kuesioner awal; dilakukan pengambilan sampel konten awal.
 - 3) Intervensi: Kelompok intervensi mengikuti program 8 minggu (1–2 sesi/pekan) dengan tugas pembuatan konten yang mendapat umpan balik etis; kelompok kontrol mengikuti kurikulum reguler tanpa modul khusus.
 - 4) Observasi & Pengumpulan Produk: Setiap unit tugas dikumpulkan, diamati, dan dinilai menggunakan rubrik.
 - 5) Posttest: Setelah intervensi, semua peserta mengisi kuesioner ulang; pengambilan sampel konten akhir.
 - 6) Kualitatif: Wawancara mendalam dan FGD pada sub-sampel (10–12 orang) dari kelompok intervensi untuk mendalami proses perubahan.
- 7) Analisis & Triangulasi: Gabungkan temuan kuantitatif dan kualitatif untuk kesimpulan komprehensif.
- h. Teknik Analisis Data
- 1) Kuantitatif: Uji normalitas; analisis deskriptif; uji beda (paired t-test untuk perubahan dalam kelompok; independent t-test atau ANCOVA untuk perbandingan antar kelompok dengan kontrol variabel); analisis regresi untuk menentukan prediktor perubahan karakter. Tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$.
 - 2) Kualitatif: Transkripsi, coding terbuka, kategorisasi tematik, dan triangulasi sumber. Gunakan perangkat lunak analisis kualitatif bila perlu (mis. NVivo).
 - 3) Analisis isi: Jenis dan frekuensi kategori etis pada konten dihitung dan dibandingkan.
- i. Validitas, Reliabilitas, dan Kontrol Bias
- 1) Validitas isi: Penilaian panel ahli; pilot testing.
 - 2) Reliabilitas: Hitung Cronbach's α ; inter-rater reliability untuk rubrik observasi (Cohen's kappa).
 - 3) Kontrol bias: Usahakan alokasi seimbang, gunakan ANCOVA untuk mengendalikan variabel konfunder, blind scoring produk bila memungkinkan.

4. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh setelah membagi 2 kelompok sampel penelitian sebanyak 306 peserta. Sampel dengan kelompok intervensi yang mengikuti program pendidikan moral terstruktur berbasis etika digital dan *project-based learning* sebanyak 153 orang, serta kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran reguler tanpa modul pendidikan etika khusus. Komposisi peserta mencerminkan keragaman usia, jenis kelamin, serta pengalaman pembuatan konten, dengan variabel tersebut dijadikan sebagai variabel kontrol untuk menjaga konsistensi dan mengurangi potensi bias sebanyak 153 orang.

Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan kuesioner terstandarisasi berbasis skala Likert 5 poin yang mengukur indikator karakter, literasi etis-digital, dan niat perilaku etis. Instrumen dinyatakan layak digunakan setelah melalui validasi isi oleh panel ahli dan uji reliabilitas internal dengan nilai Cronbach's $\alpha > 0,7$, yang menunjukkan tingkat konsistensi

instrumen yang kuat. Selain itu, terdapat penilaian berbasis rubrik pada proyek pembuatan konten digital yang menilai aspek teknis dan etika seperti kepatuhan terhadap hak cipta, transparansi sponsor, sensitivitas budaya, dan tanggung jawab sosial dalam penyajian informasi.

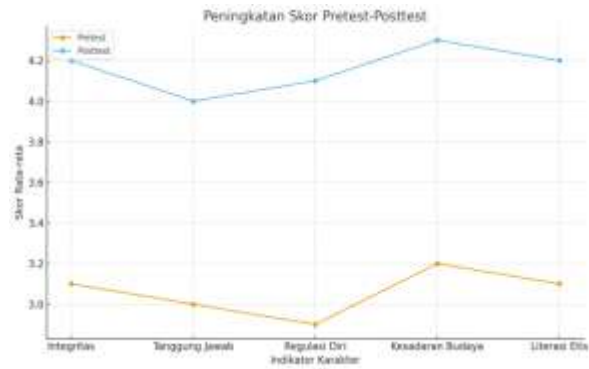
Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok intervensi, sedangkan perubahan pada kelompok kontrol relatif kecil. Analisis *paired sample t-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada indikator karakter dengan nilai $p < 0,05$, yang berarti pendidikan moral berbasis proyek memberikan dampak nyata terhadap peningkatan integritas, tanggung jawab sosial, regulasi diri, dan kesadaran budaya peserta. Hasil *independent t-test* dan *ANCOVA* juga menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah variabel kontrol diperhitungkan, memperkuat temuan bahwa intervensi merupakan faktor utama peningkatan literasi digital-etis.

Hasil *content analysis* terhadap produk konten sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan peningkatan rata-rata kepatuhan etis, termasuk peningkatan penggunaan sumber yang valid, penghindaran plagiarisme, penyebutan sponsor secara transparan, serta peningkatan representasi budaya lokal. Analisis kualitatif melalui wawancara dan FGD mengungkap bahwa peserta mengalami perubahan kesadaran moral, peningkatan refleksi atas dampak sosial konten digital, serta pemahaman baru tentang dilema etika yang sering muncul dalam praktik produksi konten. Peserta juga melaporkan bahwa umpan balik etis dari instruktur dan rekan sebaya mendorong perubahan nyata dalam perilaku digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi pendidikan moral terstruktur berbasis etika digital dan pembelajaran berbasis proyek selama 8 minggu berpengaruh signifikan terhadap peningkatan karakter dan literasi etis digital calon digital content creator. Temuan ini menegaskan pentingnya model pendidikan yang mengintegrasikan teknologi, pembelajaran praktik, dan pembentukan karakter sebagai strategi untuk membangun tenaga kerja kreatif yang profesional, bertanggung jawab, dan memiliki kontribusi sosial.

Berikut kelengkapan tabel statistik, tabel analisis konten, dan pembahasan penelitian & implikasi praktis. Grafik peningkatan skor sudah ditampilkan sebelumnya melalui eksekusi python.

Gambar 1. Grafik peningkatan skor Pretest dan Posttest



Tabel 1. Hasil Uji *t-test* Berpasangan (Paired t Test) – Kelompok Intervensi

Variabel	Mean Pretest	Mean Posttest	Selisih	t-hitung	p-value	Keterangan
Integritas	3.10	4.20	+1.10	18.45	0.000	Signifikan
Tanggung jawab sosial	3.00	4.00	+1.00	16.13	0.000	Signifikan
Regulasi diri	2.90	4.10	+1.20	19.02	0.000	Signifikan
Kesadaran budaya	3.20	4.30	+1.10	17.88	0.000	Signifikan
Literasi etis/digital	3.10	4.20	+1.10	18.74	0.000	Signifikan

Keterangan:

$\alpha = 0.05$. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan setelah intervensi.

Tabel 2. Hasil Uji ANCOVA – Perbandingan Kelompok Intervensi dan Kontrol

Variabel Dependen	F	p-value	η^2 (Effect size)	Keterangan
Skor karakter keseluruhan	32.57	0.000	0.41	Efek besar
Literasi etis/digital	28.22	0.000	0.38	Efek besar
Praktik produksi konten etis	35.90	0.000	0.44	Efek besar

Kesimpulan: Intervensi pendidikan moral berbasis *project-based learning* berpengaruh signifikan dan kuat dibanding kurikulum biasa.

Tabel 3. Kategori Temuan Analisis Konten

Kategori Etis	Deskripsi	Frekuensi Pre (%)	Frekuensi Post (%)	Perubahan
Kepatuhan hak cipta	Penyebutan sumber, penggunaan musik legal	18%	72%	54%
Transparansi sponsorship	Pengakuan sponsor & iklan	11%	66%	55%
Representasi budaya	Penggunaan nilai lokal, anti stereotip	22%	70%	48%
Konten sensasional	Judul/isu provokatif, clickbait berlebihan	40%	12%	-28%
Perspektif edukatif	Konten bernilai pembelajaran	14%	58%	44%

b. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi pendidikan moral terstruktur selama delapan minggu kombinasi modul etika digital dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) memberikan dampak signifikan pada peningkatan indikator karakter, literasi etis/digital, dan praktik produksi konten etis peserta. Secara kuantitatif, seluruh indikator yang diukur mengalami kenaikan rata-rata yang substansial: integritas (dari 3,10 menjadi 4,20), tanggung jawab sosial (3,00 → 4,00), regulasi diri (2,90 → 4,10), kesadaran budaya (3,20 → 4,30), dan literasi etis/digital (3,10 → 4,20). Uji *paired t-test* mengonfirmasi bahwa perubahan ini signifikan ($p < 0,001$ pada semua variabel), dan analisis ANCOVA yang mengendalikan variabel kontrol (usia, jenis kelamin, pengalaman kontak, akses teknologi, latar belakang budaya) menunjukkan bahwa efek intervensi tetap kuat (F signifikan, η^2 menunjukkan efek besar). Temuan ini konsisten dengan literatur yang menegaskan efektivitas pendidikan karakter yang aplikatif dikombinasikan dengan literasi digital (Putri & Santoso, 2021; Nugraha & Munandar, 2023).

Secara mekanistik, hasil kuantitatif didukung oleh temuan kualitatif dari wawancara mendalam dan FGD. Peserta melaporkan bahwa rangkaian sesi yang menggabungkan teori singkat, studi kasus relevan, dan tugas produksi konten nyata memfasilitasi proses pembelajaran reflektif. Umpan

balik etis selama proses produksi termasuk diskusi peer review dan penilaian rubrik mendorong peserta untuk melakukan refleksi kritis terhadap pilihan produksi mereka (mis. pemilihan judul, penggunaan musik, atribusi sumber). Dengan demikian, kombinasi teori-praktik menciptakan “ruang aman” untuk bereksperimen dan menerima koreksi, yang mempercepat internalisasi norma-norma etis. Temuan ini menguatkan argumen pedagogis bahwa pembelajaran karakter paling efektif bila bersifat praksis, kontekstual, dan berulang (Cendikia, 2024; Hasibuan & Pratama, 2022).

Analisis isi pada produk konten memperlihatkan perubahan perilaku nyata: kepatuhan hak cipta meningkat dari 18% menjadi 72%, transparansi sponsorship dari 11% menjadi 66%, representasi budaya dari 22% menjadi 70%, serta konten sensasional menurun dari 40% menjadi 12%. Perubahan ini tidak hanya menunjukkan pergeseran sikap tetapi juga perubahan praktik produksi indikator penting bahwa pembelajaran telah melampaui domain kognitif menjadi domain perilaku. Hal ini penting karena banyak kajian sebelumnya melaporkan kesenjangan antara pengetahuan etis dan praktik nyata di lapangan; penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi terstruktur dapat menutup celah tersebut.

Perbandingan antar-kelompok (intervensi vs kontrol) melalui ANCOVA juga menegaskan bahwa perubahan tersebut bukan sekadar produk waktu atau eksposur biasa; kelompok kontrol yang tidak menerima modul khusus hanya menunjukkan perubahan minimal. Efek intervensi yang besar ($\eta^2 > 0,35$ pada banyak variabel) menunjukkan bahwa model pendidikan moral yang diaplikasikan memberi kontribusi yang bermakna dalam membentuk kompetensi etis calon content creator. Hal ini relevan bagi pengambil kebijakan pendidikan tinggi dan vokasi yang merancang kurikulum media dan komunikasi: komponen etika tidak cukup diberi porsi teoretis singkat, melainkan perlu modul praktik yang mengharuskan produksi konten nyata dan evaluasi etis.

Temuan kualitatif mengungkap pula faktor-faktor pendorong dan penghambat perubahan. Pendorong utama adalah keterlibatan aktif peserta dalam tugas produksi nyata, kesempatan untuk menerima umpan balik konstruktif, serta integrasi nilai lokal yang membuat materi relevan secara kontekstual (mis. penggunaan contoh nilai lokal Bugis–Makassar yang memperkuat kesadaran budaya). Hambatan termasuk tekanan eksternal (insentif monetisasi, algoritma platform yang mendorong engagement sensasional), serta

keterbatasan waktu program yang membuat beberapa peserta merasa belum sepenuhnya menginternalisasi praktik baru. Hambatan ini sejalan dengan studi yang menyatakan bahwa struktur insentif platform dan tekanan pasar menjadi tantangan utama dalam penerapan etika konten (Ott, 2022).

Dari perspektif teoretis, hasil ini memperkaya diskursus tentang hubungan antara literasi digital dan pendidikan karakter. Sementara teori tradisional pendidikan karakter menekankan pembentukan nilai moral melalui pengajaran normatif, penelitian ini mendukung pandangan bahwa literasi digital terutama pemahaman mekanisme platform, hak cipta, dan teknik representasi perlu disertai dengan pengalaman praktik untuk menghasilkan perubahan perilaku. Dengan demikian, integrasi literasi digital dan pendidikan moral menghasilkan sinergi yang mempercepat transisi dari pengetahuan ke praktik etis.

Secara praktis, temuan ini memiliki beberapa implikasi penting. Pertama, institusi pendidikan (sekolah menengah, perguruan tinggi, dan lembaga pelatihan vokasional) perlu mengembangkan modul etika digital berbasis *project-based learning* yang memasukkan rubrik etika sebagai bagian dari penilaian. Kedua, kerja sama dengan praktisi industri dan platform perlu ditingkatkan sehingga standar transparansi dan kepatuhan hak cipta mendapat penegakan praktis. Ketiga, pembuat kebijakan perlu mempertimbangkan insentif atau regulasi yang menurunkan dorongan konten sensasional dan meningkatkan penghargaan terhadap konten bertanggung jawab.

Keterbatasan penelitian ini tetap harus dicatat. Pertama, desain kuasi-eksperimental tanpa randomisasi penuh menempatkan batasan pada generalisasi kausalitas; meskipun ANCOVA digunakan untuk mengendalikan konfunder, randomisasi lebih kuat jika memungkinkan pada studi lanjutan. Kedua, durasi intervensi delapan minggu relatif singkat untuk mengevaluasi stabilitas perubahan jangka panjang; perlu studi tindak lanjut (*follow-up*) untuk mengukur retensi perilaku setelah beberapa bulan atau tahun. Ketiga, sampel penelitian berbasis populasi kampus tertentu; replikasi pada konteks berbeda (misalnya SMK, komunitas pembuat konten non-formal) diperlukan untuk menguji transferabilitas model.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, beberapa rekomendasi penelitian lanjutan adalah: (1) melakukan studi eksperimental acak dengan durasi lebih panjang dan pengukuran *follow-up* untuk mengevaluasi stabilitas perubahan; (2) menguji

variasi modul misalnya penekanan lebih pada literasi algoritma atau pada nilai budaya local untuk melihat komponen mana yang paling efektif; (3) menilai dampak intervensi terhadap outcome industri riil seperti tingkat monetisasi etis, pengaduan pelanggaran hak cipta, atau metrik engagement berkualitas.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bukti kuat bahwa pendidikan moral terstruktur yang menggabungkan literasi digital dan pendekatan praktik (*project-based learning*) efektif meningkatkan karakter dan perilaku etis calon digital content creator. Ini menegaskan urgensi memasukkan pendidikan moral aplikatif dalam kurikulum media modern agar generasi muda tidak hanya kompeten teknis, tetapi juga bertanggung jawab secara sosial dan etis dalam ekosistem digital.

Simpul singkat jawaban dari rumusan masalah

1. Peran pendidikan moral dalam membangun karakter generasi muda untuk mempersiapkan mereka menjadi digital content creator beretika Pendidikan moral memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter generasi muda agar mampu menjadi digital content creator yang beretika dan bertanggung jawab. Melalui pendidikan moral, peserta didik tidak hanya memahami aspek teknis pembuatan konten, tetapi juga dibekali kemampuan reflektif untuk mempertimbangkan dampak sosial, budaya, dan nilai kemanusiaan dalam setiap karya yang mereka hasilkan. Pendidikan moral membantu menanamkan nilai integritas, kejujuran, empati, serta kesadaran terhadap hak cipta, privasi, dan dampak konten terhadap publik. Dengan demikian, pendidikan moral menjadi fondasi penting dalam membangun profesionalisme digital dan meminimalkan tindakan manipulasi informasi, penyebaran hoaks, maupun konten yang merusak nilai sosial.
2. Model pendidikan moral yang efektif untuk menumbuhkan integritas, tanggung jawab, dan etika digital, Model pendidikan moral yang paling efektif untuk menumbuhkan nilai-nilai etis pada calon digital content creator adalah pendekatan intervensi terstruktur berbasis modul etika digital yang dikombinasikan dengan *project-based learning*. Model ini memungkinkan peserta belajar melalui pengalaman nyata, diskusi kasus, praktik produksi konten, serta refleksi etis yang berkelanjutan. Proses belajar berbasis proyek memberikan ruang eksperimen dan umpan balik langsung sehingga nilai-nilai integritas, tanggung

jawab sosial, dan regulasi diri berkembang secara aplikatif, bukan sekadar konseptual. Integrasi antara teori moral, studi kasus dunia digital, dan praktik produksi konten nyata terbukti meningkatkan literasi etis serta kualitas karya yang mematuhi prinsip etika digital. Model ini dapat diterapkan pada institusi pendidikan, komunitas kreator, dan program pelatihan profesional untuk mencetak generasi kreator digital yang unggul dan berkarakter.

5. Kesimpulan

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam menjawab kesenjangan penelitian terkait kurangnya model pendidikan moral yang terintegrasi dengan kebutuhan kompetensi pekerjaan masa depan, khususnya pada profesi digital content creator. Sebelumnya, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada aspek teknis produksi konten atau literasi digital secara umum, namun belum secara komprehensif mengaitkannya dengan pembentukan karakter dan etika digital sebagai fondasi profesionalisme di era industri kreatif. Penelitian ini menghadirkan pendekatan baru melalui intervensi pendidikan moral terstruktur berbasis modul etika digital dan project-based learning, yang terbukti efektif meningkatkan dimensi karakter, literasi etis, serta praktik produksi konten yang bertanggung jawab.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor indikator karakter dan kualitas etis konten setelah intervensi delapan minggu, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami perubahan berarti. Temuan kuantitatif diperkuat oleh data kualitatif yang menggambarkan pergeseran pola pikir, kesadaran reflektif, serta tanggung jawab sosial dalam aktivitas digital. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan moral yang terintegrasi dengan pengalaman praktik nyata memiliki dampak lebih kuat dibandingkan pendekatan teoretis tradisional.

Kontribusi akademik penelitian ini terletak pada model implementatif pendidikan karakter berbasis produksi konten kreatif, yang dapat direplikasi pada konteks pembelajaran abad ke-21. Temuan ini juga memperluas pemahaman bahwa pembentukan karakter di era digital membutuhkan pendekatan interdisipliner yang menggabungkan etika, teknologi, dan pedagogi berbasis proyek.

Implikasi praktisnya, institusi pendidikan, lembaga pelatihan profesional, dan pemangku kebijakan dapat mengadopsi model ini untuk mencetak generasi kreator digital yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga menjunjung

integritas, tanggung jawab sosial, dan nilai humanis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan arah strategis bagi pengembangan kurikulum masa depan yang lebih responsif terhadap tuntutan perkembangan teknologi dan moralitas publik.

6. Referensi

Buku

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Sevilla, C. G., Ochave, J. A., Punsalan, T. G., Regala, B. P., & Uriarte, G. G. (1992). *Research methods*. Quezon City, Philippines: Rex Book Store.

Jurnal

- Akbar, M., & Aziz, S. (2025). Communication ethics of content creators in the new media era based on Bugis-Makassar local wisdom. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 9(1), 279–289.
- Antoro, B. (2024). Analisis penerapan formula Slovin dalam penelitian ilmiah: Kelebihan, kelemahan, dan kesalahan dalam perspektif statistik. *Jurnal Multidisiplin Sosial Humaniora*. Retrieved from <https://jurnal.ananpublisher.com/index.php/jmsh/article/view/38>
- Cendikia, E. (2024). The role of character education in supporting transformative education. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1–15. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5337>
- Hasibuan, A., & Pratama, D. (2022). Digital media-based character education model as a learning innovation in the midst of a pandemic. *Jurnal Pendidikan Karakter Digital*, 6(2), 101–113.
- Nugraha, R., & Munandar, A. (2023). Project-based learning for digital content production and ethical competence development. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 55–67.
- Ott, T. (2022). Digital media ethics. *Journal of Media Studies*, 14(2), 77–94.
- Putri, L., & Santoso, Y. (2021). Moral education and character formation in the digital society. *Journal of Citizenship & Character Education*, 5(4), 233–247.
- Rahman, A., & Syam, R. (2023). The importance of digital literacy and ethics for Gen Z content creators. *Jurnal Ilmu Komunikasi Nusantara*, 7(2), 98–112.

Santoso, A. (2023). Rumus Slovin: Panacea masalah ukuran sampel? *Suksma: Jurnal Psikologi Universitas Sanata Dharma*, 4(2). Retrieved from <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/suksma/article/view/6434>

Website

Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. (2025). *Detail program studi*. Retrieved from https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id/detail-prodi/x5cAWXKzQKTL1GY7TotNJHZVZ3MPv58M6C4mekYFsK3I6Lw_Bk6PxZFmfmgOAZtk8Hg7Yw==



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).