BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 140 responden yang merupakan *freelance content creator* Generasi Z. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi dan pengujian mediasi untuk mengetahui pengaruh *Digital Competence* terhadap *Innovative Work Behavior* dengan *Digital Readiness* sebagai variabel mediasi. Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. *Digital Competence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Digital Readiness* pada *freelance content creator* Generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin baik kemampuan *freelance content creator* dalam menggunakan, memahami, mengevaluasi, mengelola, dan memanfaatkan teknologi digital, maka semakin tinggi pula kesiapan dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Kemampuan dalam menyaring informasi, menggunakan berbagai fitur digital, berkomunikasi melalui media sosial, mengelola keamanan akun, serta menyelesaikan permasalahan teknis dapat membantu *freelance content creator* menjadi lebih siap dalam menerima dan memanfaatkan perubahan teknologi. Dengan demikian, *Digital Competence* menjadi

salah satu faktor yang dapat meningkatkan *Digital Readiness* pada *freelance content creator* Generasi Z.

2. *Digital Competence* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Innovative Work Behavior* pada *freelance content creator* Generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan digital yang dimiliki *freelance content creator* belum secara langsung mampu meningkatkan perilaku kerja inovatif. Meskipun responden telah memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi digital, mencari informasi, mengelola media sosial, melakukan editing, serta menyelesaikan permasalahan teknis, kemampuan tersebut belum tentu secara otomatis mendorong munculnya ide baru, pengembangan konsep, maupun penerapan inovasi dalam pekerjaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Digital Competence* lebih berperan sebagai kemampuan dasar dalam menjalankan aktivitas digital, sedangkan munculnya *Innovative Work Behavior* membutuhkan faktor lain yang dapat mendorong individu untuk mengembangkan dan menerapkan ide baru.
3. *Digital Readiness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Innovative Work Behavior* pada *freelance content creator* Generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi kesiapan *freelance content creator* dalam menerima, mempelajari, menggunakan, dan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi digital, maka semakin tinggi pula kecenderungan untuk menunjukkan perilaku kerja inovatif. Kesiapan dalam menggunakan fitur otomatisasi, mencoba fitur terbaru,

mempelajari perubahan algoritma, menguji aplikasi editing baru, serta bereksperimen dengan teknologi yang belum banyak digunakan dapat membuka peluang bagi *freelance content creator* untuk menghasilkan ide, konsep, maupun cara kerja yang lebih inovatif.

4. *Digital Readiness* mampu memediasi pengaruh *Digital Competence* terhadap *Innovative Work Behavior* pada *freelance content creator* Generasi Z. Hasil pengujian mediasi menunjukkan nilai thitung sebesar 3,870 dengan tingkat signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Digital Readiness* berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan *Digital Competence* terhadap *Innovative Work Behavior*. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan digital yang dimiliki *freelance content creator* belum cukup untuk secara langsung menghasilkan perilaku inovatif, tetapi kemampuan tersebut dapat mendorong kesiapan digital terlebih dahulu. Selanjutnya, kesiapan dalam menghadapi dan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dapat mendorong munculnya perilaku inovatif. Dengan demikian, *Digital Readiness* menjadi jembatan yang menghubungkan *Digital Competence* dengan *Innovative Work Behavior* pada *freelance content creator* Generasi Z.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Digital Competence* memiliki peran penting dalam meningkatkan *Digital Readiness*, sedangkan *Digital Readiness* berperan dalam meningkatkan *Innovative Work Behavior*. Menariknya, *Digital Competence* tidak terbukti memberikan

pengaruh langsung yang signifikan terhadap *Innovative Work Behavior*, tetapi pengaruh tersebut menjadi signifikan ketika melalui *Digital Readiness*. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan teknologi digital saja belum cukup untuk menghasilkan perilaku kerja inovatif. *Freelance content creator* perlu memiliki kesiapan untuk menerima perubahan, mencoba teknologi baru, melakukan eksperimen, serta memanfaatkan perkembangan digital sebagai peluang untuk menghasilkan ide dan cara kerja baru.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang dapat menjadi pertimbangan dalam menginterpretasikan hasil penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada *freelance content creator* Generasi Z dengan jumlah responden sebanyak 140 orang, sehingga hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan pada seluruh *freelance content creator* di Indonesia maupun pada kelompok generasi lainnya yang memiliki karakteristik, pengalaman, dan pola penggunaan teknologi digital yang berbeda.
2. Penelitian ini hanya menggunakan tiga variabel utama, yaitu *Digital Competence* sebagai variabel independen, *Innovative Work Behavior* sebagai variabel dependen, dan *Digital Readiness* sebagai variabel mediasi. Sementara itu, masih terdapat berbagai faktor lain yang berpotensi memengaruhi *Innovative Work Behavior*, seperti *self-efficacy*, *creativity, digital autonomy, motivation to innovate, job autonomy,*

perceived organizational support, digital learning, work engagement, maupun faktor lingkungan kerja yang belum dikaji dalam penelitian ini.

3. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner dengan metode self-report, sehingga jawaban responden sangat bergantung pada persepsi, pengalaman, dan tingkat kejujuran masing-masing responden. Kondisi tersebut memungkinkan adanya subjektivitas maupun bias dalam memberikan penilaian terhadap *Digital Competence*, *Digital Readiness*, dan *Innovative Work Behavior*.
4. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *cross-sectional*, sehingga data yang diperoleh hanya menggambarkan kondisi responden pada satu periode waktu. Oleh karena itu, penelitian ini belum dapat menggambarkan perubahan *Digital Competence*, *Digital Readiness*, maupun *Innovative Work Behavior* yang mungkin terjadi seiring dengan perkembangan teknologi, perubahan algoritma media sosial, dan perubahan tren *content creation*.
5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Digital Competence* tidak berpengaruh signifikan secara langsung terhadap *Innovative Work Behavior*, tetapi berpengaruh melalui *Digital Readiness*. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan faktor lain yang menjadi mekanisme atau kondisi pendukung dalam mengubah kemampuan digital menjadi perilaku inovatif, tetapi faktor tersebut belum dianalisis secara lebih lanjut dalam penelitian ini.

C. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan implikasi teoritis bahwa *Digital Competence, Digital Readiness*, dan *Innovative Work Behavior* memiliki keterkaitan dalam konteks pekerjaan yang berbasis teknologi digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Digital Competence* mampu meningkatkan *Digital Readiness*, yang berarti kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital dapat membantu individu menjadi lebih siap dalam menghadapi perkembangan teknologi. Namun demikian, *Digital Competence* tidak terbukti memberikan pengaruh langsung yang signifikan terhadap *Innovative Work Behavior*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan digital belum tentu secara otomatis menghasilkan perilaku inovatif apabila tidak disertai kesiapan untuk menerima dan beradaptasi terhadap perubahan teknologi.

Digital Readiness terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Innovative Work Behavior* serta mampu memediasi pengaruh *Digital Competence* terhadap *Innovative Work Behavior*. Hal tersebut memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian manajemen sumber daya manusia dan perilaku kerja dalam konteks ekonomi digital, khususnya pada *freelance content creator* Generasi Z. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Digital Readiness* menjadi mekanisme penting yang dapat mengubah kemampuan digital menjadi perilaku inovatif. Dengan kata lain, individu tidak cukup hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga harus memiliki kesiapan untuk mencoba teknologi baru, beradaptasi terhadap perubahan, melakukan

eksperimen, dan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa *freelance content creator* Generasi Z perlu meningkatkan *Digital Competence* sekaligus *Digital Readiness*. Kemampuan dalam mencari dan menyaring informasi, menggunakan fitur media sosial, melakukan editing, memahami analytics, menjaga keamanan digital, serta menyelesaikan permasalahan teknis perlu diikuti dengan kemauan untuk mempelajari teknologi baru dan beradaptasi terhadap perubahan platform. Hal tersebut penting karena pekerjaan *content creator* sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, tren, algoritma, dan perubahan fitur media sosial. Dengan meningkatkan kesiapan digital, *freelance content creator* dapat lebih mudah mengembangkan ide baru, memodifikasi tren menjadi konsep sendiri, bereksperimen dengan fitur baru, dan menghasilkan konten yang lebih inovatif.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi *Freelance content creator* Generasi Z

   Freelance content creator Generasi Z disarankan untuk terus meningkatkan *Digital Competence*, khususnya pada kemampuan teknis dalam proses produksi konten. Berdasarkan hasil kuesioner, aspek memotong klip video agar durasi konten menjadi padat dan menambahkan efek audio yang sesuai dengan alur video memperoleh nilai rata-rata paling

rendah. Oleh karena itu, *content creator* dapat meningkatkan kemampuan editing melalui latihan, tutorial, maupun pembelajaran mandiri agar kualitas teknis konten semakin baik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi *Innovative Work Behavior*, seperti *self-efficacy, creativity, digital autonomy, motivation to innovate, digital learning, work engagement, perceived organizational support, job autonomy,* maupun variabel lain yang relevan dengan karakteristik *freelance content creator*.