

Dampak Literasi Digital Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa

Dwi Aprillia Setia Asih^{1*)} & Ayang Kinasih²

¹ Universitas Indraprasta PGRI, ² Politeknik Negeri Lampung

INFO ARTICLES

Key Words:

Teknologi, Literasi Digital, Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: *The development of technology in all human activities requires every individual to improve their ability to understand digitalization, especially for students as prospective educators who will become professional educators. The aim of this research is to determine the impact of digital literacy on students' critical thinking abilities. This research method is descriptive qualitative. The subjects of this research consisted of 30 students in the 4th semester of the Biology Study Program at Indraprasta University PGRI. This research instrument uses an essay test. The percentage of results from the analysis of students' creative thinking abilities in the quite creative category was 56.70%, creative was 26.60%, and very creative was 16.70%. With students' digital literacy skills, the online learning process becomes easier and as interesting as face-to-face learning. This is proven by the absence of students in the less creative or uncreative categories. Therefore, it can be concluded that digital literacy has a positive impact on students' creative thinking abilities.*

Abstrak: Berkembangnya teknologi dalam segala kegiatan manusia mengharuskan setiap individu untuk meningkatkan kemampuannya dalam memahami digitalisasi. Terutama mahasiswa sebagai calon pendidik yang akan menjadi pendidik yang profesional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak literasi digital pada kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah terdiri dari 30 mahasiswa semester 4 Program Studi Biologi Universitas Indraprasta PGRI. Instrumen penelitian ini menggunakan tes essay. Adapun hasil analisis didapatkan bahwa oleh hasil persentase kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan kategori cukup kreatif diperoleh 56,70%, kreatif diperoleh 26,60%, dan sangat kreatif diperoleh 16,70%. Dengan kemampuan literasi digital mahasiswa, proses pembelajaran daring menjadi lebih mudah dan menarik seperti pembelajaran saat tatap muka hal ini terbukti dengan tidak adanya mahasiswa dengan kategori kurang kreatif maupun tidak kreatif. Maka dapat disimpulkan bahwa literasi digital berdampak positif pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Correspondence Address: Jln. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13760, Indonesia; e-mail: dwiaprillia203@gmail.com

How to Cite (APA 6th Style): Asih, D. A. S. & Kinasih, A. (2024). Dampak Literasi Digital Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 403-408.

Copyright: Dwi Aprillia Setia Asih & Ayang Kinasih, (2024)

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada saat ini semakin ditentukan oleh teknologi dan komunikasi. Hal ini membuat kita harus mampu menafsirkan dan memasukkan literasi digital ke dalam kurikulum pendidikan baik tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Dengan katalain di Tingkat perguruan tinggi literasi digital tidak hanya sekedar mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak maupun keras digital, tetapi lebih dari itu dengan literasi digital mahasiswa juga mampu memahami tentang etika digital, pemrosesan data, kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif dalam dunia digital yang terus menurus berkembang. Ketidakhahaman dan ketidaksiapan masyarakat terhadap perkembangan literasi digital membuat penyalahgunaan yang berdampak negatif terhadap kehidupan pribadi maupun bermasyarakat. Maka dari itu literasi digital sangat penting untuk dibekalkan pada mahasiswa, mengingat teknologi sangat berkaitan dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

literasi digital adalah kemampuan individu dalam mencari, mengevaluasi, dan menyusun informasi di berbagai program atau platform digital secara sehat, sopan, cerdas, cermat, akurat, dan sesuai hukum untuk memfasilitasi pembelajaran dan komunikasi sehari-hari (Yunita & Watini, 2022). Literasi digital juga memiliki potensi yang besar sebagai alat atau sumber belajar dalam proses pembelajaran (Fitriani et al., 2022). Dengan munculnya kemajuan baru seperti literasi digital, seolah tidak ada jarak antara sumber informasi dengan pencari informasi. Namun hal yang lebih utama yaitu keterampilan yang penting untuk membangun individu yang kritis, kreatif, dan mampu beradaptasi merupakan suatu kemampuan dalam menyaring, menilai, dan mengaplikasikan informasi digital dengan bijak (Hidayat & Khotimah, 2019).

Dampak dari pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran di universitas indraprasta PGRI sangat terasa hingga kini. Proses pembelajaran di prodi Biologi hingga saat ini menggunakan hybrid learning yang sebelumnya proses pembelajaran tatap muka. Hybrid learning merupakan pembelajaran campuran yakni pembelaran luring dan daring. Proses pembelajaran daring menuntut mahasiswa adar mampu belajar secara mandiri. Mahasiswa dengan kemampuan literasi digital yang baik akan berupaya mencari informasi, memahami informasi dan mahasiswa mampu menyampaikan gagasan di ruang digital. Sehingga kemampuan literasi digital dapat membuka kesempatan mahasiswa dalam berpikir (kritis dan kreatif), berkomunikasi dan berkarya.

Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Keterampilan berpikir kreatif yaitu keterampilan yang ada dalam diri seseorang untuk mengembangkan pola berpikir yang mencakup keterampilan berpikir lancar, luwes, menemukan ide-ide baru, dan mampu mengelaborasi setiap permasalahan (Sulastri et al., 2022). Upaya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif masiswa, dosen perlu menciptakan lingkungan belajar yang tidak otoriter dimana peserta didik dapat dengan mudah mengungkapkan ide-ide mereka, mengajukan pertanyaan atau menghasilkan pertanyaan mereka sendiri (Dewi & Mashami, 2019). Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Niama et al. (2022) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dapat meningkatkan literasi digital. Seorang mahasiswa yang melakukan analisis dalam literasi digital akan menciptakan pola pikir dan pandangan dalam kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa belum dilakukan tes dengan menggunakan indikator kemampuan berpikir kreatif sehingga belum diketahui apakah kemampuan berpikir kreatif mahasiswa rendah atau tinggi. Mengingat pentingnya literasi digital dalam menentukan keberhasilan bejar mahasiswa dalam hal berpikir kreatif, maka kemampuan literasi digital perlu di kembangkan. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak literasi digital pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, karena dalam penelitian ini peneliti mendeskripsikan dampak literasi digital pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Indraprasta PGRI tahun Ajaran 2023/2024 Genap. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *simple random sampling* (pemilihan sampel secara acak dan sederhana). Pengambilan sampel dilakukan dengan memberi nomor pada setiap anggota populasi kemudian dipilih menggunakan angka acak, dan diperoleh sampel penelitian sebanyak 30 mahasiswa.

Instrument pengumpulan data menggunakan tes essay yang sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif dengan mengacu pada pendapat Munandar (2012) yaitu *fluency thinking, flexible thinking, original thinking dan elaborasi ability*. Peneliti kemudian menganalisis data secara statistik deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan hasil persentase jumlah skor yang didapat mahasiswa dengan apa adanya. Standar nilai atau kriteria penskoran berpikir kreatif mahasiswa diadaptasi dari Riduwan (2015) yaitu dengan membagi skor perolehan mahasiswa dengan skor maksimal tes kemudian dikali seratus persen.

$$\% \text{ Kemampuan Berpikir Kreatif} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari persentase data tersebut, kemudian dikategorikan berdasarkan kategori kemampuan berpikir kreatif, untuk menentukan Tingkat kompetensi berpikir kreatif mahasiswa.

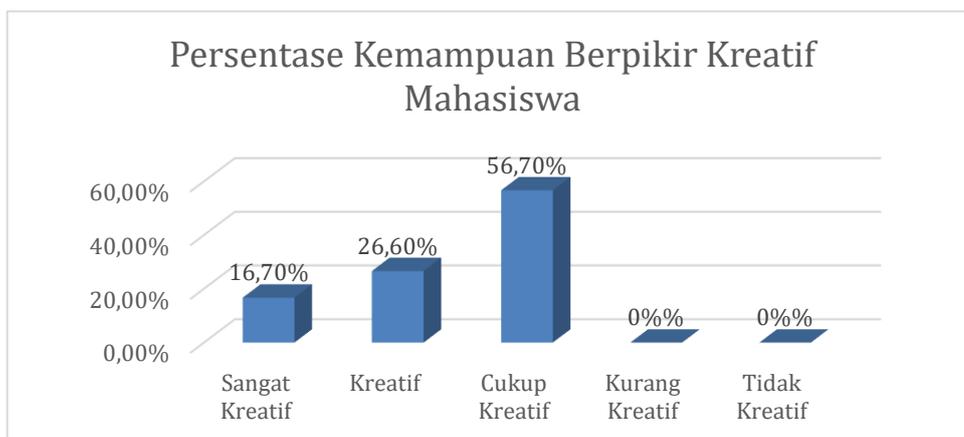
Tabel 1. Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif

Rentang Total Skor (%)	Kategori Berpikir Kreatif
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
0-20	Tidak Kreatif

Sumber: adaptasi dari Riduwan (2015).

HASIL

Langkah-langkah dalam mengkaji kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dalam pembelajaran Fisika Listrik Magnet materi Hukum Kirchoff yaitu dengan memberikan instrument tes soal essay yang telah disesuaikan dengan indikator berpikir kreatif. Kemudian hasil skor tes mahasiswa dianalisis persentase kemampuan berpikir kreatifnya, setelah itu dikategorikan berdasarkan kompetensi berpikir kreatif, seperti pada Gambar 1. Berikut hasil analisis data kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.



Gambar 1. Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan hasil analisis persentase kemampuan berpikir kreatif pada Gambar 1. Diketahui bahwa kategori cukup kreatif memiliki persentase paling tinggi yaitu 56,70% dengan kata lain sebanyak 17 mahasiswa telah memenuhi indikator *Fluency* dan *flexibility*. Kategori kreatif memiliki persentase 26,60% yang artinya sebanyak 8 mahasiswa telah memenuhi indikator *Fluency*, *flexibility* dan *originality*. Serta kategori sangat kreatif memiliki persentase 16,70% hal ini menandakan bahwa sebanyak 5 mahasiswa telah memenuhi indikator *Fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Menurut Dewi et al. (2019) Kemampuan berpikir kreatif dapat diketahui dari keahlian menganalisis suatu data, serta memberikan respons menyelesaikan masalah yang bervariasi. Pada penelitian ini indikator-indikator berpikir kreatif yang diamati mencakup 4 indikator yaitu *fluency thinking*, *flexible thinking*, *original thinking* dan *elaborasi ability*. Adapun hasil analisis data didapatkan data persentase ketercapaian setiap indikatornya seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Ketercapaian Tiap Indikator Berpikir Kreatif

No	Indikator Berpikir Kreatif	Persentase	Kategori
1	<i>Fluency thinking</i>	77%	Baik
2	<i>Flexible thinking</i>	63%	Cukup
3	<i>Original thinking</i>	73%	Baik
4	<i>Elaborasi ability</i>	48%	Cukup

Berdasarkan Tabel 2. Didapatnya bahwa indikator paling tinggi persentasenya adalah *Fluency thinking* yang artinya mahasiswa telah mampu menemukan ide-ide jawaban yang bervariasi dalam memecahkan masalah, dan indikator yang paling rendah adalah *Elaborasi ability* dimana mahasiswa mengalami kendala dalam menjabarkan suatu gagasan.

PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi sangat berdampak pada aktivitas kita sehari-hari terutama pasca pandemi covid-19. Mulai dari hal berinteraksi (berkomunikasi), mengakses informasi secara cepat, bekerja dari rumah, hingga menggunakan pendidikan dengan pembelajaran jarak jauh (daring). Maka dari itu media digital dan kemajuan teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran, seperti bahan ajar berbasis digital berupa video, animasi, modul berbasis android serta penggunaan internet dapat mendukung proses pembelajaran. Literasi digital sebagai keterampilan dasar untuk menggunakan komputer dengan aman dan efektif, termasuk juga kemampuan dalam mengolah data, presentasi dengan perangkat lunak. Adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembatasan social membuat pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh dan sangat membutuhkan literasi digital.

Sampai saat ini, pasca pandemi proses pembelajaran di Universitas Indraprasta PGRI masih menggunakan *hybrid learning* sehingga masih menggunakan pembelajaran secara luring dan daring juga. Kemampuan literasi digital mempunyai peranan yang cukup penting dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran daring. Dosen harus menggunakan platform tertentu seperti zoom, google meet, dan lain-lain untuk melaksanakan pembelajaran daring. Dosen juga harus dapat menggunakan sumber belajar yang benar, signifikan, dan bermanfaat ketika menggunakan literasi digital. Selain itu mahasiswa juga dituntut untuk kreatif dalam proses pembelajaran pembelajaran. Dalam mata kuliah fisika listrik magnet materi hukum kirchoff, mahasiswa setelah mendapatkan penjelasan dari dosen diberikan tugas kelompok untuk membuat animasi sederhana tentang konsep hukum kirchoff dan tiap kelompok membahas soal essay tentang hukum kirchoff.

Pembelajaran daring memiliki kekurangan seperti kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Dosen dituntut menguasai betul kemampuan literasi digital dan mampu membekali/mengarahkan mahasiswa untuk menggunakan literasi digital sehingga pembelajaran daring terasa menyenangkan dan mudah dipahami tanpa adanya miskonsepsi seperti pembelajaran tatap muka secara langsung. Literasi digital mendapatkan makna baru, yang menunjukkan bahwa literasi baru akan mencakup lebih banyak hal. Ini terkait dengan

pentingnya kreativitas, kolaborasi, interaksi, dan jejaring yang didukung oleh teknologi (Lankshear & Knobel, 2012).

Kerampilan abad 21 menuntut pembelajaran fisika yang lebih kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan teknologi digital (Yulistiani et al., 2019). Diperkuat oleh pendapat Susilawati et al, (2020) Literasi digital peserta didik yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran Fisika memiliki dampak terhadap keterampilan berpikir (kreatif dan kritis). Mahasiswa tidak hanya menggunakan media digital untuk mencari informasi yang terkait dengan bahan ajar, tetapi mahasiswa juga dapat berdiskusi dengan dosen melalui forum diskusi digital.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran dengan menggunakan literasi digital memberikan dampak positif pada berpikir kreatif mahasiswa, di lihat dari banyaknya persentase mahasiswa yang memiliki kriteria cukup kreatif 56,70%, kriteria kreatif 26,60%, dan kriteria sangat kreatif 16,70% serta tidak ada yang menunjukkan persentase mahasiswa masuk dalam kategori tidak kreatif. Adapun jika dilihat dari persentase ketercapaian kemampuan berpikir kreatif, indikator kategori baik adalah *Fluency thinking dan Original thinking*. Hal tersebut menunjukkan mahasiswa mampu menemukan Solusi /ide-ide jawaban yang variatif dan mahasiswa mampu menuntaskan masalah dengan caranya sendiri (Solusi yang berbeda dengan pemikiran mahasiswa yang lain). Sedangkan indikator kategori cukup adalah *Flexible thinking dan Elaborasi ability*, hal tersebut menunjukkan banyaknya gagasan yang bisa dimunculkan mahasiswa namun mahasiswa juga mengalami kendala dalam menguraikan secara rinci.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa literasi digital berdampak positif pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Hal ini di perkuat oleh hasil persentase kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan kategori cukup kreatif diperoleh 56,70%, kreatif diperoleh 26,60%, dan sangat kreatif diperoleh 16,70%. Dengan kemampuan literasi digital mahasiswa, proses pembelajaran daring menjadi lebih mudah dan menarik seperti pembelajan saat tatap muka hal ini terbukti dengan tidak adanya mahasiswa dengan kategori kurang kreatif maupun tidak kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, C. A., & Mashami, R. A. (2019). The Effect of Chemo-Entrepreneurship Oriented Inquiry Module on Improving Students " Creative Thinking Ability. *Journal of TURKISH SCIENCE EDUCATION*, 16(2), 253–263. <https://doi.org/10.12973/tused.10279a>
- Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning. *Journal of Elementary Education*, 2(6), 235–239.
- Fitriani, Y., Pakpahan, R., Junadi, B., & Widyastuti, H. (2022). Penerapan literasi digital dalam aktivitas pembelajaran daring mahasiswa. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 6(2), 439–448
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda I Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1),10-15.
- Munandar, U. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Niama, A. U., Aziz, A. A., & Junda, M. (2022). Pengaruh Keterampilan Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Biologi Berorientasi HOTS di MAN Se-Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Biologi FMIPA UNM*, 148–156.
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, E., Supeno, & Sulistyowati, L. (2022). Implementasi Model ProblemBased Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA.

Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 5883–5890.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3400>

Susilawati, E., Agustinasari, A., Samsudin, A., & Siahaan, P. (2020). Analisis Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 11–16. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1453>

Yusliani, E., Burhan, H. L., & Nafsih, N. Z. (2019). Analisis Integrasi Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Sajian Buku Teks Fisika SMA Kelas XII Semester 1. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 184. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/392>

Yunita, & Watini, S. (2022). Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini melalui TV Sekolah. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2603–2608. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.729>