

## **DAMPAK LITERASI DIGITAL TERHADAP KREATIVITAS MAHASISWA**

**Niken Ananda<sup>1</sup>, Rifda Afifah<sup>2</sup>, Eka Sastrawati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia

Alamat e-mail: <sup>1</sup>[nikenananda857@gmail.com](mailto:nikenananda857@gmail.com), <sup>2</sup>[rifdaafifah721@gmail.com](mailto:rifdaafifah721@gmail.com),  
<sup>3</sup>[ekasastrawati@unja.ac.id](mailto:ekasastrawati@unja.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Student creativity is developed through existing digital media. The aim of this research is to understand the impact of digital literacy on student creativity, so that students can apply it and become creative and innovative individuals. This research uses a survey method given to students who carry out various activities using digital literacy. Among them are Jambi University PGSD students. In the process of collecting data, researchers used questionnaires and documentation. Questionnaires are used by researchers as a tool to collect data which is distributed to respondents via Google Form (online). Meanwhile, documentation is the collection of evidence during the research process which includes reports on the results of distributing questionnaires, photos, correspondence, and so on. The population in this study were 82 Semester PGSD UNJA students three the sample from the population in this study was 45 people taken using the Slovin formula. The results of the research show that there is an impact of social media on the creativity of PGSD UNJA students seen from the results of the respondents. This shows that students agree that digital literacy based on social media has an impact on the development of student creativity.*

**Keywords: Digital literacy, Creativity, Students**

### **ABSTRAK**

Kreatifitas mahasiswa dikembangkan melalui media media digital yang ada. Tujuan penelitian ini adalah agar dapat memahami bagaimana dampak literasi digital terhadap kreatifitas mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat menerapkannya dan menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini menggunakan metode survei yang diberikan kepada mahasiswa yang melaksanakan berbagai kegiatan dengan menggunakan literasi digital. Diantaranya adalah Mahasiswa PGSD Universitas Jambi. Dalam proses untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan kuesioner/angket dan dokumentasi. Angket digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk menghimpun data yang didistribusikan kepada responden melalui google

form (secara online). Sedangkan dokumentasi adalah pengumpulan bukti selama proses penelitian yang meliputi laporan hasil penyebaran angket, foto, surat menyurat, dan sebagainya. Populasi dalam penelitian ini adalah 82 orang mahasiswa PGSD UNJA Semester 3, Sampel dari populasi dalam penelitian ini adalah 45 orang diambil dengan rumus Slovin. Hasil penelitian menunjukkan hasil adanya dampak media sosial terhadap kreativitas mahasiswa PGSD UNJA dilihat dari hasil responden. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju dengan literasi digital berbasis media social berdampak kepada perkembangan kreatifitas mahasiswa.

**Kata Kunci: Literasi digital, Kreatifitas, Mahasiswa**

### **A. Pendahuluan**

Pada era revolusi 4.0 “Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat seluruh bidang mulai dari pemerintahan, perusahaan, dan termasuk bidang pendidikan juga harus mengandalkan serta mampu menguasai teknologi karena merupakan hal penting bagi kehidupan di masa depan” (Henriksen et al, 2016). Bidang pendidikan mempunyai kedudukan sangat penting untuk bisa memajukan kualitas manusia agar bisa berkompetisi secara universal di era kemajuan teknologi yang semakin cepat ini” (Kurnianingsih dkk, 2017). “Perkembangan teknologi dapat

membuat interaksi manusia semakin maju dengan didukung oleh koneksi internet yang memadai sehingga dapat mempermudah manusia dalam berinteraksi” (Kurniawati & Baroroh, 2016).

Pemanfaatan inovasi komputer di kalangan generasi muda, khususnya mahasiswa, sangat berfluktuasi. Inovasi terkomputerisasi tidak hanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai cara untuk membangun koneksi, berkomunikasi, dan mencari data bahkan untuk mengembagkan kreatifitas sebagai mahasiswa (Abdulkarim, 2018). “Sebagai

mahasiswa yang merupakan bagian dari masyarakat digital, perlu memahami literasi digital. Literasi digital dapat dicapai melalui berbagai langkah, antara lain komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan pembelajaran aktif dengan menggunakan teknologi digital” (Damanhuri, & Juwandi, 2020).

Kemahiran terkomputerisasi adalah kemampuan untuk tidak hanya pandai mengoperasikan perangkat mekanis, tetapi juga dapat bergaul, berpikir mendasar, berimajinasi, dan bergerak (Fatimah, 2020). Sebagaimana yang diuraikan Rila (2019) “literasi digital adalah kecakapan seseorang ketika mengoperasikan teknologi digital yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk menjalin hubungan dengan orang lain, serta digunakan sebagai alat untuk mengakses, mengelola, menganalisis informasi, dan

mendapat pengetahuan baru”. Selain itu, seperti yang dipahami oleh oleh Siti (2021) “Literasi digital ialah kemahiran menggunakan teknologi digital dalam berbagai cara yang digunakan untuk menjalin komunikasi yang efektif dan efisien serta memanfaatkannya dengan baik. Menurut kedua pandangan di atas, disimpulkan bahwa literasi digital adalah kecakapan seseorang ketika mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi. Adapun manfaat dari penggunaan teknologi digital diantaranya yaitu untuk menjalin komunikasi. Selain itu, melalui teknologi digital juga bisa digunakan sebagai akses untuk mencari, memperoleh, dan membuat informasi serta harus digunakan dengan sebaik-baiknya. Untuk itu kreatifitas mahasiswa dapat dikembangkan dengan baik”. Kreatifitas mahasiswa dikembangkan melalui media media digital yang ada, seperti media social

yang terkenal yaitu tiktok, instagram, Twitter, facebook, whatsapp dan masih banyak lagi (Asbari dkk, 2020). Media social merupakan aplikasi yang dapat didownload dari HP masing-masing. Mahasiswa hanya perlu tambahan paket data/internet/wifi agar dapat mengakses secara mudah dan lancar. Dilihat dari penelitian (Budiningsih dkk, 2020) bahwa media social mempunyai kepentingan yang sangat selangit untuk zaman sekarang. Jadi jika Anda maju melalui hiburan berbasis web, itu mati, karena target pasarnya sangat besar.

Dengan adanya hiburan online, selain dapat dimanfaatkan untuk mengutarakan pemikiran, Anda bisa menjadi pribadi yang imajinatif dengan memberikan tips-tips khusus, Anda juga bisa memberikan pengembangan dalam mengawasi produk, melatih diri menjadi pribadi yang kreatif dan kreatif. Saat ini hiburan online yang

banyak sekali penggemarnya adalah Instagram dan TikTok (Situmorang, 2022). Menurut Pamungkas & Djulaeka, (2019) “sebuah aplikasi dengan efek yang unik dan menarik digunakan oleh segala kalangan kemudian menghasilkan video yang berdurasi sedikit dengan hasil yang luar biasa dan dapat diperlihatkan kepada followers bahkan orang lain yang tidak mengenal kita jika masuk *for your page* di linimasa pengguna aplikasi media sosial lainnya. Aplikasi ini mendorong kreativitas penggunaannya menjadi pembuat konten. Dalam media sosial idapat ditemukan lagu yang hits dan editan yang cukup baik”.

Dari pembahasan diatas dapat dipahami bahwa media social memiliki banyak manfaat yang dapat dikembangkan oleh klien seperti bernyanyi, bergerak, berbagi tips, dan dapat digunakan sebagai item

promosi. Hiburan virtual memiliki efek yang lebih spesifik sebagai pengalih perhatian, sumber data, dan dapat menjadi bahan diskusi untuk memperluas kehadiran. Oleh karena itu, semakin banyak klien yang membuat konten, semakin besar pula inovasi yang bisa diasah. Perluasan imajinasi ini didukung oleh pengalaman dan juga pembelajaran dari materi yang dibuat, sehingga siswa yang memanfaatkan hiburan virtual tentunya ingin berkreasi dalam rutinitas sehari-harinya.

Pada artikel ini akan dibahas dampak literasi digital terhadap kreativitas mahasiswa. Penulisan ini bertujuan agar dapat memahami bagaimana dampak literasi digital terhadap kreatifitas mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat menerapkannya dan menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metodologi survei yang diberikan pada Mahasiswa yang melangsungkan banyak aktivitas dengan menggunakan literasi digital. Diantaranya adalah Mahasiswa PGSD Universitas Jambi. Selama pengumpulan data, peneliti menggunakan survei dan dokumentasi. Survei melibatkan peneliti sebagai instrumen untuk mengumpulkan data yang disebarkan kepada responden melalui Google Structure (di web). Sedangkan dokumentasi adalah kumpulan bukti selama siklus penelitian yang mengingat laporan akibat penyampaian jajak pendapat, foto, korespondensi, dan lain-lain. Populasi pada studi ini adalah 82 orang mahasiswa PGSD UNJA Semester 3.

Sampel dari populasi dalam penelitian ini adalah 45 orang diambil dengan rumus Slovin berikut:

$$n = \frac{N}{(1+(N \times e^2))}$$

$$= 82 / (1+ (82 \times 0,01) )$$

$$= 45 \text{ responden}$$

N = Total populasi

n = Jumlah sampel

e = Presisi yang ditentukan (10%).

Teknik purposive random sampling digunakan untuk pengambilan sampel. Teknik ini merupakan teknik untuk menentukan contoh dengan memeriksa pertimbangan-pertimbangan tertentu. Perenungan yang diacu adalah yang memenuhi kriteria penelitian ini.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan menyampaikan polling kepada contoh-contoh sebelumnya menunjukkan adanya pengaruh hiburan berbasis web terhadap kreativitas mahasiswa PGSD UNJA.

Responden memiliki cakupan usia 18-20 tahun dengan presentasi berikut.

18 tahun	2 orang (4,3%)
19 tahun	37 orang (80,4%)
20 tahun	7 orang (15,2%)
Jumlah	46 orang (100%)

**Tabel 1. Responden Penelitian  
(Usia)**

Selain itu, untuk orientasi, rata-rata responden adalah perempuan dengan tingkat 76,1%. Sementara itu, responden laki-laki memiliki persentase sebesar 23,9%.

Perempuan	35 orang (76,1%)
Laki-laki	11 orang (23,9%)
Jumlah	46 orang (100%)

**Tabel 2, Responden Penelitian  
(Jenis Kelamin)**

Dari dua tabel di atas cenderung terlihat bahwa responden normal berusia 19 tahun dengan

kadar 80,4% atau setara dengan 37 orang. Sementara itu, orientasi responden pada umumnya adalah perempuan dengan persentase 76,1% atau setara dengan 35 orang.

<b>Mengembangkan Kreatifitas</b>	
Sangat Setuju	16 orang (34,8%)
Setuju	27 orang (58,7%)
Tidak Setuju	2 orang (4,3%)
Sangat Tidak Setuju	1 orang (2,2 %)

**Tabel 3. Responden  
mengembangkan kreatifitas.**

Persentase paling besar yaitu setuju (58,7%) dengan jumlah 27 orang. hal itu menunjukkan bahwa mahasiswa setuju dengan literasi digital berbasis media social berdampak kepada perkembangan kreatifitas mahasiswa

Untuk mendominasi kemahiran tingkat lanjut memerlukan imajinasi,

pemikiran inovatif dan kapasitas tunggal untuk memanfaatkan inovasi terkomputerisasi dan perangkat khusus untuk mendapatkan, membuat hak, mengoordinasikan, memeriksa dan menilai data, membangun informasi baru, dan berbicara dengan orang lain untuk mengambil bagian dalam arena publik. Imajinasi dalam situasi ini terbagi menjadi dua, yaitu inovasi verbal dan daya cipta figural. Imajinasi verbal adalah kemampuan individu untuk menggabungkan hal-hal baru berdasarkan data, data yang dikomunikasikan secara verbal. Imajinasi figural merupakan kemampuan individu dalam memikirkan pemikiran atau pemikiran baru melalui gambar-gambar yang dibuatnya.

Keluarnya imajinasi merupakan konsekuensi dari kreatifitas barang yang dihasilkan seseorang. Santrock dalam (Laila & Sahari, 2016) "kreativitas berpikir merupakan

sesuatu dengan cara baru dan tak biasa sehingga menghasilkan solusi yang unik atas suatu permasalahan. Artinya ide-ide kreatif muncul akibat adanya permasalahan dan kreativitas berpikir dalam menciptakan suatu karya kreatif. Suatu karya yang unik berupa video tutorial alat peraga memberikan respon yang positif bagi penonton sehingga mendorong mahasiswa untuk berkontribusi dalam memperkaya literasi digital". Fatkhiyati dalam (Adiar, 2017) "video sebagai sesuatu yang unik dalam komunikasi visual yang dipengaruhi oleh faktor sejarah, perkembangan teknis dan bentuk media lainnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa mahasiswa melalui ide-ide kreatif dan uniknya dalam mengaktualisasikan diri dan mengembangkan potensi diri melalui pemanfaatan teknologi dengan baik".

Kreatifitas dipandang berhasil sebagai pendekatan untuk

mengomunikasikan pemikiran imajinatif yang dapat menghasilkan suatu barang. Pendekatan imajinatif terhadap pelatihan perlu mempertimbangkan komponen pemanfaatan inovasi yang dapat membantu kita memperoleh substansi yang menarik dan unik. Kemajuan teknologi seharusnya mendorong siswa untuk membuat sesuatu yang kreatif sehingga mereka dapat memberikan yang lebih baik dalam mengembangkan materi kreatif, khususnya di bidang pendidikan. Lebih lanjut, Liansari & Nuroh (2018) "alat peraga sebagai alat bantu mengajar agar materi yang diajarkan dimengerti dan dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran melalui bahan sederhana yang diperoleh dari lingkungan sekitar sehingga memberi kemudahan dalam pencapaian kompetensi pembelajaran". Boden dalam (Hotimah, 2020) "suatu karya produk

dapat dikategorikan kreatif jika memiliki manfaat, namun sebaliknya jika produk tersebut dapat merugikan orang lain maka produknya tidak bermakna dan tidak dapat dikategorikan kreatif. Dengan demikian, berdasarkan pada ciri kreativitasnya mahasiswa memiliki kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dan menggunakan berbagai cara dalam membuat video tutorial alat peraga menjadi lebih menarik. Selain itu, produk yang dibuat mahasiswa diharapkan dapat menjadi sebagai sarana komunikasi maupun interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber tepat”.

Perolehan studi pada pemakaian digital memperlihatkan bahwa mahasiswa ketika menggunakan media digital telah menerapkan kemampuan komputerisasinya dengan baik dan

diciptakan berdasarkan pemikiran imajinatif siswa dan kebutuhan yang semakin maju saat ini. Perolehan studi Nahdi & Jatisunda (2020) “mahasiswa harus mempunyai kemampuan dasar dalam menggunakan internet, mampu menemukan dan mengambil informasi dan menggunakannya secara efektif. Penggunaan internet saat ini bukan hal yang asing lagi bagi kalangan generasi Z, mereka telah mengenal teknologi lebih cepat dari generasi sebelumnya”.

Sebagai calon pendidik mahasiswa harus memiliki kemampuan digital dengan baik. Diharapkan siswa tidak hanya sekedar menjadi klien media saja, namun juga ingin memanfaatkan berbagai sumber data, mengembangkan materi persiapan dengan memanfaatkan media elektronik baik pada saat merencanakan pembelajaran maupun selama waktu yang dihabiskan untuk

mengembangkan kemampuannya. Oleh karena itu, untuk memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memanfaatkan kemajuan saat ini, kita menginginkan sumber data terkini yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan target kemajuan.

Selain itu, dalam perubahan terkomputerisasi, 80% siswa memiliki keakraban dengan imajinasi dan meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Sementara itu, Adiar (2017) “keterampilan yang menjadi fokus kompetensi pembelajaran pada Abad 21 adalah keterampilan dalam menguasai media informasi dan teknologi (TIK). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada knowledge age harus disesuaikan dengan pengetahuan seusianya. Materi pembelajaran harus dirancang lebih nyata agar siswa dapat berkolaborasi menciptakan solusi dalam menyelesaikan masalah pelajaran. Dengan demikian, transformasi

kreativitas mahasiswa dalam merancang materi pelajaran melalui sumber informasi yang tersedia dapat dilanjutkan melalui pengembangan media-media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan”. Dengan demikian, para siswa yang menjalankan pekerjaannya di zaman sekarang ini dapat membangun imajinasinya di bidang digitalisasi berbasis pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan komputerisasi, khususnya dalam membantu penyelenggaraan pendidikan sekolah dasar.

#### **E. Kesimpulan**

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan melakukan survei terhadap contoh-contoh tertentu menunjukkan adanya pengaruh hiburan virtual terhadap kreativitas mahasiswa PGSD UNJA. Responden memiliki cakupan usia 18-20 tahun dengan tarif yang menyertainya. Selain itu, untuk orientasi, rata-rata

responden adalah perempuan dengan tingkat 76,1%. Sementara responden laki-laki memiliki tingkat 23,9%. Dari dua tabel di atas cenderung terlihat bahwa responden normal berusia 19 tahun dengan kadar 80,4% atau setara dengan 37 orang. Sedangkan orientasi normal responden adalah perempuan dengan kadar 76,1% atau setara dengan 35 orang. Tingkat persetujuan terbesar (58,7%) dengan 27 orang. Hal itu menunjukkan bahwa mahasiswa setuju dengan literasi digital berbasis media social berdampak kepada perkembangan kreatifitas mahasiswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdulkarim, Aim, dkk. (2018). "Developing Civicpedia as a Civic Education E-Learning Media to Improve Students' Information Literacy. *Journal of Social Studies Educational Research*, 9(3), hlm.45-61".

Adiar, A. Y. (2017). "Implementasi Video Tutorial Sebagai Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pokok Membangun Jaringan Siswa Kelas X Jurusan Teknik

Komputer Dan Jaringan (TKJ) Sekolah MenengahKejuruan (SMK) Al-Islam Surakarta. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang."

Asbari, M., Purwanto, A., Ong, F., Mustikasiwi, A., Maesaroh, S., Mustofa, M., dan Andriyani, Y. 2020. "Impact of Hard Skills, Soft Skills and Organizational Culture: Lecturer Innovation Competencies as Mediating. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 101-121".

Budiningsih, I., Soehari, T., & Marlison, M. 2020. "Hard Skill VS Soft skill in The Achievement of Employees in Jakarta Mass Rapid Transit (MRT) Infrastructure Project. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(02), 29-42. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.895>"

Damanhuri, D., & Juwandi, R. (2020). "Studi Analisis Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Praktik Kewarganegaraan Digital Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Literasi Digital Warga Negara Di Provinsi Banten. *Untirta Civic Education Journal*, 5(2)".

Fatimah, M. M. (2020). "Meningkatkan Pemahaman Wawasan Kebangsaan Peserta Didik melalui Literasi Digital. *Jurnal Civicus*, 20(1), 31-39."

- Hotimah. (2020). "Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Mendesain Media Pembelajaran. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(2)".
- Henriksen D., Mishra, P. & Fisser P. (2016). "Infusing Creativity and Technology in 21st Century Education: A Systemic View for Change. *International Forum of Educational Technology & Society*, 19(3), pp. 27-37"
- Kurnianingsih I., Rosini dan Ismayati N. (2017). "Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1)".
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu (Survei Tingkat Literasi Media Digital pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu Ditinjau dari Aspek Individual Competence). *Jurnal Komunikator*, 8(2)".
- Laila, A., & Sahari, S. (2016). "Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan BarangBarang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2)".
- Liansari, V., & Nuroh, E. Z. (2018). "Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa. *FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Proceedings of The ICECRS*, 1(3)".
- Nahdi, D. S. & Jatisunda, G. M. (2020). "Analisis Literasi Digital Calon Guru SD Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19".
- Rila S, 2019 "Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning, *Jurnal ASPIKOM* 3(6) Hlm. 1203".
- Puspita, Y. (2015). "Pemanfaatan New Media dalam Memudahkan Komunikasi dan Transaksi Pelacur Gay. *Jurnal Pekommas*, 18(3), 203–212"
- Siti & Dinie. 2021. "Implementasi Nilai Pancasila Dalam Menumbuhkembangkan Wawasan Kebangsaan Di Kehidupan Bangsa Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*. Volume 5, Nomor 1".
- Situmorang, J. R. (2022). "Pemanfaatan Internet Sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan, dan Sosial Budaya. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 8(1), 73–87".