

BERPIKIR KREATIF MELALUI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN VIRTUAL

Dwi Purnomo¹, Pandu Meidian Pratama², Prisma Satya Wicaksana³, Anangga Widya Pradipta⁴

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP Budi Utomo

²Digital Language Learning Center, Computer Science, Faculty of Humanities, Bina Nusantara Jakarta

³Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang

⁴Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, IKIP Budi Utomo

e-mail: dwi2purnomo@yahoo.co.id; pandu.pratama001@binus.ac.id ; prismasatya89@gmail.com;
ananggawidya@budiutomomalang.ac.id

Abstract

Virtual learning, widely used during the Covid-19 pandemic, is supported and developed through information technology and digital media in the form of internet networks that reach out and are distance learning in nature. The implementation is very different from face-to-face learning directly. In virtual learning, students need to carry out digital literacy activities to deepen the material and obtain additional information that is very necessary and is not obtained during learning. Synchronous or asynchronous is a type of virtual learning that can be done. The synchronous method is carried out through face-to-face activities and can carry out direct discussions even through the media, while the asynchronous method is only carried out through media-based tasks. The research was conducted using a synchronous method by utilizing the Google meet application or zoom cloud meeting. The purpose of the research conducted was to analyze the representation of students' ability to think creatively through digital literacy during virtual learning. To analyze the ability to think creatively, an indicator rubric the ability to think creatively has been established, which contains five indicators, and each indicator is described in an activity with a score of 3, 2, 1, and 0, respectively. When activities are carried out by students, a score is given to the activity that appears. Because there are five indicators, determining the category of students' creative thinking ability can be done by determining the average score. The creative thinking score interval is divided into very creative thinking, quite creative, creative, less creative, and not creative. To determine the achievement of goals, 22 students taking integral calculus courses were determined as research subjects. After the data was obtained and analyzed qualitatively and the chi-square statistic test was completed, it was concluded that the ability of students to think creatively affected the ability of students' intelligence. The higher the intelligence ability of students, the more creative their ability to think. Student representation in solving problems during virtual learning based on digital literacy in the very creative category 31.81%, quite creative 36.36, creative 18.18%, less creative, and 4.54% not creative 4.54% so students' creative thinking abilities The thing that contributes to the most to solving problems is thinking quite creatively.

Keywords: *digital literacy, creative thinking, indicators, scoring activity.*

Abstrak

Pembelajaran virtual yang marak digunakan selama pandemic Covid-19 didukung dan dikembangkan melalui teknologi informasi dan media digital berupa jaringan internet yang menjangkau dan bersifat distance learning. Pelaksanaanya sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Dalam pembelajaran secara virtual mahasiswa perlu melakukan kegiatan literasi digital untuk pendalaman materi dan memperoleh informasi tambahan yang sangat diperlukan dan tidak diperoleh selama

pembelajaran berlangsung. Synchronous atau asynchronous adalah jenis dalam pembelajaran virtual yang dapat dilakukan. Cara synchronous dilakukan melalui kegiatan tatap muka dan dapat melakukan diskusi langsung walau melalui media sedangkan asynchronous hanya dilakukan melalui tugas-tugas berbasis media. Penelitian yang dilakukan menggunakan cara synchronous dengan memanfaatkan aplikasi google meet atau zoom cloud meeting. Penelitian yang dilakukan yaitu untuk menganalisis interpretasi kemampuan mahasiswa berpikir kreatif melalui literasi digital selama pembelajaran virtual. Untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif telah ditetapkan rubrik indikator kemampuan berpikir kreatif yang memuat 5 indikator dan setiap indikator dideskripsikan dalam aktivitas berskor 3,2,1, dan 0 secara berurutan. Ketika aktivitas dilakukan mahasiswa, maka skor diberikan pada aktivitas yang muncul tersebut. Karena terdapat 5 indikator, maka untuk mengetahui kategori kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dapat dilakukan dengan menentukan rata-rata skor. Interval skor berpikir kreatif dibedakan dalam berpikir sangat kreatif, cukup kreatif, kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan, 22 mahasiswa pada pembelajaran mata kuliah kalkulus integral ditetapkan sebagai subjek penelitian. Setelah data diperoleh dan dianalisis secara kualitatif dan uji statistika *chi-square* diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan mahasiswa berpikir kreatif berpengaruh terhadap kemampuan intelegensi mahasiswa. Semakin tinggi kemampuan intelegensi mahasiswa semakin kreatif kemampuan dalam berpikirnya. Representasi mahasiswa dalam menyelesaikan masalah selama pembelajaran virtual berbasis literasi digital dalam kategori sangat kreatif 31,81 %, cukup kreatif 36,36, kreatif 18,18 %, kurang kreatif dan 4,54 % tidak kreatif 4,54 % sehingga kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yang paling berkontribusi dalam menyelesaikan masalah adalah berpikir cukup kreatif.

Kata Kunci: literasi digital, berpikir kreatif, indikator, aktivitas berskor.

A. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 di Indonesia yang belum berubah menjadi endemi hingga saat ini mengakibatkan adanya beberapa penyesuaian terhadap pelaksanaan pembelajaran. Salah satu penyesuaian pelaksanaan tersebut berupa kebijakan yang berlaku dan harus dijalankan adalah pembatasan pertemuan mahasiswa dan dosen secara langsung. Akibat dari adanya kebijakan tersebut digunakanlah model pembelajaran virtual yang dalam pelaksanaannya tidak mempertemukan secara langsung dosen dan mahasiswa. Pada prinsipnya pembelajaran virtual adalah pembelajaran tatap muka antara dosen dan mahasiswa akan tetapi melalui saluran internet atau pendukungnya.

Pembelajaran virtual merupakan pembelajaran secara jarak jauh dan terbuka dengan menggunakan perangkat pedagogi sehingga dimungkinkan dilakukan dengan menggunakan internet dan jaringan dalam memfasilitasi proses tanpa adanya batasan ruang dan waktu sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dabbagh (2007) berpendapat bahwa penggunaan jaringan internet dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu mahasiswa melalui tatap muka walau sifatnya tidak dalam satu ruang dan waktu. Sejalan dengan pendapat tersebut, Widodo (2022) mengemukakan pendapatnya bahwa pembelajaran virtual juga dapat diartikan sebagai metode pembelajaran jarak

jauh, sehingga memberi peluang untuk penyampaian materi dan bahan ajar ke mahasiswa melalui pemanfaatan saluran internet komputer tanpa bertemu secara fisik didalam kelas.

Pembelajaran virtual dapat dilakukan menggunakan cara *synchronous* atau *asynchronous*. *Synchronous learning* adalah pembelajaran yang diselenggarakan sesuai jadwal dan langsung dengan menggunakan media pembelajaran meliputi *video call*, *virtual meeting*, *chatting*, atau sejenisnya. Sementara *asynchronous learning* berupa pembelajaran yang dilakukan secara virtual tetapi mahasiswa dan dosen tidak dapat saling berkomunikasi secara langsung. Sesuai dengan pendapat tersebut Pembelajaran *synchronous* yaitu pembelajaran dengan intruksi langsung dan terjadwal, sedangkan *asynchronous* dapat diartikan pembelajaran merdeka yang memberi kesempatan peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain dengan materi dan waktu yang mereka pilih (Fahmi, 2020).

Model *synchronous* yang dilakukan dalam pembelajaran virtual menuntut mahasiswa untuk senantiasa melakukan literasi digital. Setyaningsih (2019), berpendapat bahwa literasi digital berupa bentuk sikap ketertarikan serta kemampuan seseorang dalam penggunaan teknologi digital dan perangkat komunikasi untuk pengaksesan, pengelolaan, penganalisisan, evaluasi terhadap informasi, pembangunan pengetahuan baru, dan komunikasi dengan orang lain agar mampu berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat berliterasi digital. Asari (Asari et al., 2019) berpendapat bahwa literasi digital merupakan istilah berdasarkan pada *statment University of Illinois Urbana Campaign* dan disebutkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan yang diharapkan dan dimiliki seseorang supaya dapat menggunakan ragam teknologi digital, alat komunikasi dan jaringan komputer (*hardware* dan *software*) untuk mempermudah dalam membuat, penempatan dan evaluasi terhadap informasi. Disisi lain literasi digital berupa kemampuan yang diharapkan dan dimiliki seseorang dalam memproses pemahaman dan menggunakan informasi dari beragam sumber kedalam format data untuk ditampilkan ataupun direpresentasikan melalui perangkat komputer lainnya. Disisi lain literasi digital berupa kemampuan yang diharapkan untuk memiliki agar dapat mengerjakan segala pekerjaan dengan efektif (pada lingkungan digital berbasiskan komputer dan teknologi lainnya), menghasilkan data, pengolahan data untuk menjadi informasi, mendapatkan pengetahuan dari teknologi yang digunakan, serta berpartisipasi aktif dalam pengembangan teknologi mutakhir.

Aktivitas literasi digital yang dilakukan dalam proses pembelajaran memiliki makna yang penting. Hal ini dikarenakan mahasiswa dan dosen tidak bertemu dalam satu ruang dan waktu secara fisik. Menurut (Payton & Hague, n.d.) terdapat 8 komponen literasi digital. Komponen tersebut aktivitas yang berkaitan dengan keahlian menggunakan teknologi informasi (*functional skill and beyond*), cara berpikir

kreatif memanfaatkan teknologi dan informasi dalam membangun pengetahuan (*creativity*), membangun pengetahuan melalui proses diskusi dan saling memberikan masukan di ruang digital (*collaboration*), kemampuan mendengar, memahami, dan menyampaikan gagasan (*communication*), kemampuan memilih informasi (*selecting*), berpikir kritis dan melakukan evaluasi (*critical thinking*), kemampuan pemahaman kultur sosial (*social culture*), keamanan (*E-safety*).

Adanya tatap muka langsung antara mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran virtual secara synchronous walaupun tidak dalam satu ruang dan waktu menuntut mahasiswa untuk selalu berusaha melalui aktivitas berpikir kreatif. Kreatifitas berpikir seseorang menurut Purnomo (2022) dapat dilihat berdasarkan munculnya aktivitas berskor dalam indikator berpikir kreatif. Dalam hal ini indikator berpikir kreatif dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Deskripsi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator	Aktivitas (skor)
Memberikan beragam jawaban dan benar (<i>fluency</i>)	Mampu menghasilkan banyak jawaban dan benar untuk memecahkan masalah (3); Mampu menghasilkan lebih dari satu jawaban namun belum benar (2); Mampu menghasilkan satu jawaban saja memecahkan masalah (1); Belum mampu menghasilkan satu jawabanpun untuk memecahkan masalah (0).
Menerapkan beragam teknik penyelesaian masalah dan benar (<i>flexibility</i>)	Mampu menggunakan lebih dari satu teknik penyelesaian masalah dan benar (3); Mampu menggunakan lebih dari satu teknik penyelesaian masalah namun belum benar (2); Dengan benar mampu menggunakan satu teknik teknik penyelesaiannya (1); Belum mampu menggunakan satu teknik penyelesaian masalah (0).
Memberikan jawaban yang berbeda dari yang lain (<i>novelty</i>)	Mampu menciptakan ide baru dengan caranya sendiri dan sesuai dengan konteks masalah yang dipecahkan (3); Mampu menciptakan ide baru dengan caranya sendiri namun belum sesuai dengan konteks masalah yang dipecahkan (2); Mampu menciptakan ide baru namun bukan dengan caranya sendiri (1); Belum mampu menciptakan ide baru sesuai dengan konteks masalah yang dipecahkan
Jawaban yang diberikan terperinci (<i>elaboration</i>)	Menyelesaikan masalah yang diberikan dengan benar dan sangat terperinci sertai mendetail (3); Masalah yang diberikan diselesaikan dengan benar akan tetapi tidak terperinci sesuai dengan yang ditanyakan (2); Jawaban masalah yang diberikan diselesaikan secara terinci namun tidak seluruh langkahnya benar (1); Masalah yang diberikan apat diselesaikan tetapi tidak benar (0)
Menggunakan kemampuan yang dimiliki tanpa mendapat bantuan dari orang lain (<i>originality</i>)	Mampu menyelesaikan masalah secara benar yang diberikan berdasarkan kemampuan yang dimilikinya (3); Masalah yang diberikan benar tetapi melalui diskusi sebelum menentukan langkah-langkahnya (2); Masalah yang diberikan tidak seluruhnya benar walaupun sebelum menjawab telah melakukan diskusi,(1); Masalah yang diberikan dijawab tidak benar walaupun sebelum menjawab telah melakukan diskusi (0)

Munculnya aktivitas berskor pada 5 indikator tersebut dapat diketahui rata-rata skor dari 5 indikator

tersebut. Seseorang yang telah diketahui rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif tersebut selanjuta dikonversi ke dalam tabel kategori dan dalam hal ini berpikir kreatif di kelompokkan dalam sangat kreatif, cukup kreatif, kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Interval kategori berpikir kreatif dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif

Skor (s)	Kategori
$0,00 < s \leq 0,60$	Tidak Kreatif
$0,60 < s \leq 1,20$	Kurang Kreatif
$1,20 < s \leq 1,80$	Kreatif
$1,80 < s \leq 2,40$	Cukup Kreatif
$2,40 < s \leq 3,00$	Sangat Kreatif

Berdasarkan adanya keterkaitan antara berpikir kreatif dengan literasi digital dalam pembelajaran maka peneliti melakukan kajian tentang yang berjudul Berpikir Kreatif dengan literasi digital dalam pembelajaran virtual. Hasil penelitian dan kesimpulan dari penelitian tersebut dapat dilihat pada paparan berikut ini.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif dengan data berupa munculnya aktivitas indikator kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran virtual berbasis literasi digital dan banyaknya mahasiswa yang memiliki kemampuan intelegensi berdasarkan hasil tes awal sebelum dilaksanakan pembelajaran virtual. Untuk keperluan analisis data dalam penelitian maka aktivitas-aktivitas kemampuan berpikir kreatif diberi skor 3, 2, 1 dan 0 secara berurutan pada setiap indikator. Ketika mahasiswa menyelesaikan masalah diamati yang dilakukannya dan peneliti mencatatnya untuk diber skor aktivitasnya yang dilakukannya sesuai skor yang ada. Kemampuan mahasiswa berpikir kreatif dihubungkan dengan pengetahuan intelegensi mahasiswa, dalam hal ini dikategorikan menjadi kelompok tinggi, sedang dan rendah.

Secara umum langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian adalah: (1) memberikan tes awal kepada 22 mahasiswa sebagai subjek penelitian untuk mengetahui kemampuan intelegensi mahasiswa yang dalam hal ini dikategorikan menjadi kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, Kemampuan tinggi adalah kelompok mahasiswa yang skor tes awalnya adalah $skor \geq (\bar{x} + SD)$, kelompok sedang adalah kelompok mahasiswa yang skor tes awal $(\bar{x} - D) < skor < -(\bar{x} + SD)$ dan

mahasiswa kelompok rendah adalah mahasiswa yang skor tes awal $skor \leq (\bar{x} - SD)$; (2) melaksanakan pembelajaran virtual kepada mahasiswa secara *synchronous* dengan aplikasi *google meet* atau *zoom cloud meeting*. Selama pembelajaran dilakukan diskusi-diskusi antara dosen dan mahasiswa dan pemberian tugas-tugas untuk diselesaikan oleh mahasiswa. Selama mahasiswa menyelesaikan tugas diamati munculnya aktivitas masing-masing indikator berpikir kreatif. Aktivitas yang muncul diberi skor maksimal 3 dan minimal 0 sehingga setelah selesai mengerjakan tugas dapat diketahui jumlah skor masing-masing mahasiswa. Berdasarkan jumlah skor aktivitas indikator kemampuan berpikir kreatif selanjutnya ditentukan rata-rata skor masing-masing. Data rata-rata skor indikator kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu data dalam penelitian yang dianalisis. (3) Peneliti melakukan konversi rata-rata skor indikator kemampuan berpikir kreatif yang tercantum pada Tabel 2. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kategori kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. (4) Peneliti membuat tabulasi banyaknya mahasiswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah ke dalam daftar kontingensi BxK dan menentukan frekuensi harapan dari masing-masing kelompok, (5) Melakukan uji statistika chi square (χ_{hit}) untuk menentukan menganalisis kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran virtual berbasis literasi digital (Sudjana, 2002), (6) Menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan yaitu melakukan analisis kemampuan berpikir kreatif melalui literasi digital dalam pembelajaran virtual

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diawali dengan banyaknya mahasiswa yang berkemampuan intelegensi tinggi, sedang, dan rendah, Setelah didapatkan hasil tersebut dilanjutkan dengan hasil penelitian berikutnya yaitu hasil pengamatan selama penelitian yang menunjukkan banyaknya mahasiswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif, cukup kreatif, kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Kedua data tersebut seperti tampak pada Tabel 3. Kolom paling kanan menunjukkan banyaknya mahasiswa yang mempunyai kemampuan intelegensi tinggi, sedang dan rendah. Baris paling bawah menunjukkan banyak mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, cukup kreatif, kreatif, kurang kreatif, dan tidak kreatif. Kemampuan kreatif mahasiswa dapat diperoleh setelah diperoleh skor rata-rata aktivitas berskor yang diperolehnya.

Tabel 3 Representasi Kemampuan Mahasiswa Berpikir Kreatif

Kategori	Kemampuan Berpikir Kreatif (C)					Jumlah
	Sangat Kreatif	Cukup Kreatif	Kreatif	Kurang Kreatif	Tidak Kreatif	
Tinggi	4	3	1	0	0	8
Sedang	3	5	2	1	0	11
Rendah	0	0	1	1	1	3
Jumlah	7	8	4	2	1	22

Berdasarkan data pada Tabel 3 selanjutnya dilakukan uji statistika *chi-square* yang digunakan untuk mengetahui pengaruhnya antara kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dengan kemampuan intelegensi mahasiswa yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Rumus yang digunakan adalah $\chi^2_{hit} = \sum_B \sum_K \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$ (1) dengan $E_{ij} = \frac{(n_{i0} \times n_{0j})}{n}$ (2)

Pasangana hipotesis statistika yang diuji adalah H_0 : Kedua faktor bebas statistika dan H_1 : Kedua faktor tidak bebas statistika dengan kriteria pengujian H_0 ditolak jika $\chi^2_{hit} \geq \chi^2_{tabel}$

Hasil analisis data tentang kemampuan mahasiswa dan kemampuan mahasiswa berpikir kreatif dapat dilihat pada tabel 4. Hasil tersebut dinyatakan dalam bentuk daftar kontingensi BxK. Pada setiap sel baris disetiap kolom dapat dijelaskan sebagai berikut. Angka pada sebelah kanan setiap sel daftar menunjukkan frkuensi yang diamati atau banyaknya mahasiswa yang melakukan aktivitas kemampuan berpikir kreatif sedangkan angka disebelah kiri pada setiap sel daftar menunjukkan frekuensi harapan kemampuan mahasiswa berpikir kreatif yang ditentukan dengan menggunakan rumus (2). Jumlah frekuensi harapan setiap sel daftar merupakan konstanta dan dihitung menggunakan rumus (1) dan jumlah frekuensi harapan (E_{ij}) merupakan nilai χ^2_{hit} untuk dibandingkan dengan nilai $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{(1-\alpha)(B-1)(K-1)}$. Jika $\chi^2_{hit} \geq \chi^2_{(1-\alpha)(B-1)(K-1)}$ berarti kedua factor tidak bebas statistika atau dengan kata lain kemampuan mahasiswa berpikir kreatif berpengaruh terhadap kemampuan intelegensi mahasiswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Daftar Kontingensi Baris dan Kolom (BxK) Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa

Kategori	Kemampuan Berpikir Kreatif (C)										Jumlah
	Sangat Kreatif		Cukup Kreatif		Kreatif		Kurang Kreatif		Tidak Kreatif		
Tinggi	2,54	4	2,90	3	2,00	1	0,73	0	0,36	0	8
Sedang	3,50	3	4,00	5	1,45	2	1,00	1	0,50	0	11
Rendah	0,96	0	1,09	0	0,55	1	0,27	1	0,14	1	3
Jumlah	7		8		4		2		1		22

Uji chi Kuadrat dalam statistika $\chi_{hit}^2 = \sum_B \sum_K \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$ memperoleh hasil

$$\begin{aligned}\chi_{hit}^2 &= \frac{(4 - 2,54)^2}{2,54} + \frac{(3 - 2,90)^2}{2,90} + \frac{(1 - 1,45)^2}{1,45} + \frac{(0 - 0,73)^2}{0,73} + \frac{(0 - 0,36)^2}{0,36} + \frac{(3 - 3,50)^2}{3,50} + \\ &\frac{(5 - 4,00)^2}{4,00} + \frac{(2 - 2,00)^2}{2,00} + \frac{(1 - 1,00)^2}{1,00} + \frac{(0 - 0,50)^2}{0,50} + \frac{(0 - 0,96)^2}{0,96} + \frac{(0 - 1,09)^2}{1,09} + \\ &\frac{(1 - 0,55)^2}{0,55} + \frac{(1 - 0,27)^2}{0,27} + \frac{(1 - 0,14)^2}{0,14} \\ &= 0,84 + 0,04 + 0,21 + 0,73 + 0,36 + 0,07 + 0,25 + 0,00 + 0,00 + 0,50 + 0,96 + \\ &1,09 + 0,37 + 1,97 + 5,28 \\ &= 12,67\end{aligned}$$

Karena nilai $\chi_{hit} > \chi_{daftar}$ berate kedua faktor tidak bebas statistika. Dengan kata lain ada pengaruh antara faktor baris dan kolom pada daftar kontigensi BxK.

Hasil akhir penelitian yang dilakukan memberikan kontribusi yang relevan dengan hasil-hasil penelitan sebelumnya. Dinata (2021) menyimpulkan, mahasiswa mempunyai kemampuan yang baik dalam berpikir kreatif, imajinatif, dan menghasilkan suatu produk. Dalam hal lain, hasil jawaban responden, cukup banyak yang menyatakan kurang setuju terhadap model pembelajaran virtual. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa kemampuan berpikir atau tingkat kreativitas mahasiswa belum dikembangkan secara optimal. Oleh karenanya perlu dicermati lebih dalam lagi. Hasil lain dari peneltian Dinata (2021) menyebutkan bahwa mahasiswa sebagai subjek penelitian masih mengalami kesulitan untuk berpikir kreatif dalam menyajikan materi kelompok secara sistematis dan menarik dengan menggunakan berbagai aplikasi digital. Fakta ini sebenarnya sangat disayangkan, mengingat kreativitas sangat berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Penelitan lain memberikan pemikiran yang relative sama dalam hal literasi digital. Menurut Rahmatsyah (2019) mengklarifikasi dalam penelitiannya bahwa kemampuan literasi digital menjadi bagian penting dalam bermasyarakat di era sekarang ini. Dengan semakin pentingnya teknologi dalam masyarakat, literasi digital mendapatkan pengakuan sebagai alat paling berharga untuk pembelajaran dan dapat membantu keberhasilan karier mahasiswa di era yang seamkin modern. Beberapa peneliti lain juga telah menyimpulkan bahwa dalam dalam literasi digital diperlukan kemampuan berpikir kreatif setiap pebelajar dalam mendalami materi yang diberikan oleh guru atau dosen sehingga tujuan yang telah dirumuskan tercapai (Moma, 2016). Demikian pula dengan hasil penelitian Mulyono (2020) yang

memberikan pernyataannya bahwa pembelajaran virtual tetap efektif dan dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi-aplikasi yang tersedia misalnya google meet atau zoom cloud meeting.

D. KESIMPULAN

Analisis data penelitian yang sebagian tampak pada Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa berpikir kreatif berpengaruh terhadap kemampuan intelegensi mahasiswa. Semakin tinggi kemampuan intelegensi mahasiswa semakin kreatif kemampuan dalam berpikirnya. Representasi mahasiswa dalam menyelesaikan masalah selama pembelajaran virtual berbasis literasi digital dalam kategori sangat kreatif 31,81 %, cukup kreatif 36,36, kreatif 18,18 %, kurang kreatif dan 4,54 % tidak kreatif 4,54 % sehingga kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yang paling berkontribusi dalam menyelesaikan masalah adalah berpikir cukup kreatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Nur Rahma Putra, A. B. (2019). KOMPETENSI LITERASI DIGITAL BAGI GURU DAN PELAJAR DI LINGKUNGAN SEKOLAH KABUPATEN MALANG. *BIBLIOTIKA*, 3(2), 98–104. <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/11592>
- Dabbagh, N. (2007). The online learner: Characteristics and pedagogical implications. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 7(3), 217–226.
- Dinata, K. B., & Dinata, K. B. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 105–119. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>
- Fahmi, M. H. (2020). KOMUNIKASI SYNCHRONOUS DAN ASYNCHRONOUS DALAM E-LEARNING PADA MASA PANDEMIC COVID-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(2). <https://www.jurnal.unmer.ac.id/index.php/n/article/view/4947>
- Moma, L. (2016). PENGEMBANGAN INSTRUMEN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS UNTUK SISWA SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.33387/DPI.V4I1.142>
- Mulyono, M., Setyo, A. A., & Trisnawati, N. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Virtual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Statistik Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Union : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(3), 411–422. <https://doi.org/10.30738/UNION.V8I3.8356>
- Payton, S., & Hague, C. (n.d.). *Digital literacy across the curriculum a Futurelab handbook*. Retrieved November 24, 2022, from www.futurelab.org.uk/
- Purnomo, D. (2022). Pentingnya HOTS di Era Literasi Digital. In *Universitas Muhammadiyah Malang*.

Setyaningsih, R., Prihantoro, E., Darussalam Gontor, U., Gunadarma, U., & Raya Siman, J. (2019). MODEL PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN E-LEARNING. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200–1214. <https://doi.org/10.24329/ASPIKOM.V3I6.333>

Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: PT. Trasito.

Syah, R., Darmawan, D., Purnawan, A., Ekonomi, F., Bisnis, I., Asmi, M., Masyarakat, P., Ilmu Pendidikan, F., & Negeri Jakarta, U. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal AKRAB*, 10(2), 60–69. <https://doi.org/10.51495/JURNALAKRAB.V10I2.290>

Widodo, W., Siswanto, H., & Lestari, G. D. (2022). Peran Tutor dalam Pembelajaran Virtual pada Pendidikan Kesetaraan Paket C di SKB Cerme Gresik. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2207–2222. <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/1386>