

**PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PROBLEM SOLVING  
DENGAN KREATIVITAS SEBAGAI VARIABEL MEDIASI SISWA  
SMK NEGERI 45 JAKARTA**

*The Effect of Digital Literacy on Problem Solving with Creativity as Mediating Variable  
among Vocational High School Students SMK Negeri 45 Jakarta*

**Mutiara Suherman<sup>1\*</sup>, Marsofiyati<sup>2</sup>, Maulana Amirul Adha<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

\*Corresponding Author: mutiarashrr@gmail.com

Article Submission:  
26 December 2025

Article Revised:  
01 January 2026

Article Accepted:  
02 January 2026

Article Published:  
03 Januari 2026

**ABSTRACT**

*This research aims to examine how digital literacy influences problem-solving ability with creativity acting as a mediating variable. The study was conducted using a survey method based on a quantitative approach. The research subjects comprised all students at SMK Negeri 45 Jakarta, totaling 819 individuals, however the accessible population was limited to the Office Management study program with 216 students. Sample determination used probability sampling technique through proportionate random sampling, which involves dividing the population into various strata based on grade levels. Through this method, a sample of 135 students was obtained proportionally. Data analysis employed the SEM PLS (Structural Equation Modeling - Partial Least Squares) method with the assistance of SmartPLS version 4.0 software. The analysis techniques included evaluation of the measurement model, evaluation of the structural model, and hypothesis testing to examine both direct and indirect effects. The research findings indicate that there are positive and significant direct effects between: (1) digital literacy on problem-solving ability, (2) creativity on problem-solving ability, (3) digital literacy on creativity. Furthermore, this study also revealed a positive and significant indirect effect, namely (4) digital literacy on problem-solving ability through creativity as a mediating variable.*

**Keywords:** Creativity, Digital Literacy, Problem Solving

**ABSTRAK**

Riset ini bertujuan mengkaji bagaimana literasi digital memengaruhi kemampuan pemecahan masalah dengan kreativitas berperan sebagai variabel perantara. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode survei berbasis pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian mencakup keseluruhan peserta didik di SMK Negeri 45 Jakarta yang totalnya mencapai 819 orang, namun populasi yang dapat dijangkau dibatasi pada program studi Manajemen Perkantoran dengan jumlah 216 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik probability sampling melalui proportionate random sampling, yaitu pembagian populasi ke dalam berbagai strata

berdasarkan jenjang kelas. Melalui metode ini, diperoleh sampel sebanyak 135 siswa secara proporsional. Analisis data menggunakan metode SEM PLS (Structural Equation Modeling - Partial Least Squares) dengan bantuan software SmartPLS versi 4.0. Teknik analisis mencakup evaluasi model pengukuran, evaluasi model struktural, dan pengujian hipotesis untuk menguji pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung. Temuan penelitian mengindikasikan terdapat pengaruh langsung yang positif dan bermakna antara: (1) literasi digital terhadap kemampuan pemecahan masalah, (2) kreativitas terhadap kemampuan pemecahan masalah, (3) literasi digital terhadap kreativitas. Di samping itu, penelitian ini juga mengungkapkan adanya pengaruh tidak langsung yang positif dan signifikan, yaitu (4) literasi digital terhadap kemampuan pemecahan masalah melalui kreativitas sebagai variabel mediasi.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Literasi Digital, Problem Solving

## PENDAHULUAN

Keterampilan problem solving merupakan kompetensi esensial abad ke-21 yang memungkinkan siswa menganalisis masalah dan menemukan solusi efektif dalam berbagai situasi (Ulfa & Noor, 2025). Melalui kemampuan ini, siswa diharapkan mampu memahami hambatan, menyusun strategi penyelesaian, serta mengambil keputusan secara sistematis (Akhadiyah et al., 2024). Penguatan konsep 4C's (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) menjadi fondasi vital untuk mendukung kemampuan tersebut agar siswa mampu menghasilkan solusi inovatif di tengah dinamika dunia yang cepat (Nafiah, 2024).

Namun, data PISA 2022 menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah pelajar Indonesia masih berada pada kategori kurang memuaskan, yang tampak dari capaian nilai matematika, literasi membaca, dan sains yang masih di bawah standar rata-rata global (Rinaldi et al., 2025). Rendahnya literasi dasar ini berkontribusi langsung pada lemahnya penalaran logis siswa (Putri et al., 2024; Turnip et al., 2025). Fenomena serupa ditemukan melalui pra-riset di SMK Negeri 45 Jakarta, di mana mayoritas siswa kelas X Jurusan Manajemen Perkantoran mengalami kesulitan dalam menganalisis studi kasus dan mengonstruksi pemahaman menyeluruh untuk menentukan solusi yang tepat (Prabawanto et al., 2024).

Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya perhatian pada faktor determinan (Putri et al., 2024; Turnip et al., 2025) seperti literasi digital dan kreativitas (Anggraini & Kaluge, 2023). Literasi digital yang mumpuni memungkinkan siswa memanfaatkan teknologi untuk menelusuri dan memverifikasi informasi secara akurat (Naufal, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya meningkatkan efektivitas pemecahan masalah (Cynthia & Sihotang, 2023) tetapi juga menjadi stimulan bagi munculnya cara berpikir kreatif dan inovatif siswa (Haya et al., 2023),

Kreativitas juga memegang peran vital karena memungkinkan siswa mengeksplorasi

berbagai alternatif solusi baru (Efiana Manilang et al., 2024). Hubungan positif antara kreativitas dan problem solving telah diperkuat oleh studi yang menunjukkan bahwa semakin tinggi kreativitas siswa, semakin efektif strategi yang mereka gunakan dalam memecahkan masalah (Damayanti et al., 2022). Oleh karena itu, kreativitas diduga kuat berperan sebagai variabel mediasi yang menjembatani pengaruh literasi digital terhadap problem solving (Hasanah & Rafsanjani, 2021).

Terdapat celah penelitian (research gap) karena mayoritas studi terdahulu lebih berfokus pada jenjang SMA atau Perguruan Tinggi (Susilowati & Wilda, 2024). Hingga saat ini, belum banyak studi yang mengkaji model mediasi kreativitas dalam konteks pendidikan kejuruan (SMK) yang memerlukan kecakapan praktis dan kemampuan analisis yang kuat. Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilaksanakan penelitian dengan judul: "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Problem Solving dengan Kreativitas sebagai Variabel Mediasi Siswa SMK Negeri 45 Jakarta". Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh literasi digital terhadap kemampuan problem solving, pengaruh kreativitas terhadap kemampuan problem solving, pengaruh literasi digital terhadap kreativitas, serta peran kreativitas sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara literasi digital dan kemampuan problem solving siswa. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran di pendidikan vokasi sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi penyempurnaan kurikulum dan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan literasi digital dan kreativitas untuk meningkatkan kemampuan problem solving siswa SMK.

## **METODE PENELITIAN**

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah SMK Negeri 45 Jakarta yang beralamat di Jalan KPBD, Kelurahan Sukabumi Selatan, Kecamatan Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode Structural Equation Modeling (SEM). Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada fokus pengukuran yang bersifat objektif, standarisasi pengumpulan data, serta penggunaan analisis statistik untuk menguji hipotesis dan menjelaskan hubungan antarvariabel secara sistematis (Damanik et al., 2025). Pemilihan metode SEM didasarkan pada keunggulannya dalam menganalisis pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung antar variabel, sehingga mampu menyajikan pemahaman komprehensif tentang hubungan antara literasi digital, kreativitas, dan problem solving dalam satu kerangka analisis yang terintegrasi.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa SMK Negeri 45 Jakarta yang

berjumlah 819 orang, yang tersebar di jurusan Manajemen Perkantoran (MP), Akuntansi, Bisnis Ritel (BR), Desain Komunikasi Visual (DKV), serta Produksi dan Siaran Program Televisi (PSPT). Adapun populasi terjangkau ditetapkan pada siswa Jurusan Manajemen Perkantoran tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 216 siswa. Berdasarkan tabel Isaac & Michael dengan tingkat signifikansi 5%, diperoleh jumlah sampel sebanyak 135 siswa. Dalam model penelitian ini, literasi digital (X) ditetapkan sebagai variabel independen, problem solving (Y) sebagai variabel dependen, dan kreativitas (Z) bertindak sebagai variabel intervening yang menjembatani hubungan antara literasi digital terhadap problem solving.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung oleh peneliti melalui instrumen kuesioner yang disebarkan kepada responden, sementara data sekunder didapatkan melalui kajian pustaka dengan mengkaji berbagai sumber literatur yang relevan seperti buku referensi, artikel jurnal ilmiah, dan laporan penelitian sebelumnya (Wijaya et al., 2025). Untuk memastikan kualitas serta kelayakan model, peneliti melaksanakan evaluasi terhadap outer model dan inner model. Evaluasi outer model meliputi pengukuran validitas dan reliabilitas indikator, sedangkan evaluasi inner model mencakup analisis koefisien determinasi (R-Square), uji kelayakan model (Goodness of Fit/GOF), dan pengujian hipotesis. (Amelia et al., 2025). Keseluruhan proses analisis data dilaksanakan menggunakan metode Structural Equation Modeling Partial Least Square (SEM-PLS) melalui aplikasi SmartPLS versi 4.0 guna memperoleh hasil temuan yang akurat dan valid.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis, yang diawali dengan analisis deskriptif dan dilanjutkan dengan evaluasi model menggunakan pendekatan SEM-PLS. Tahap pertama adalah analisis outer model (model pengukuran) yang bertujuan untuk menilai tingkat validitas dan reliabilitas model penelitian, sekaligus mengkaji hubungan antara variabel laten dengan indikator-indikator penyusunnya. Pada tahap ini, kelayakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data diuji melalui penilaian convergent validity, discriminant validity, dan composite reliability. Setelah model pengukuran terbukti memenuhi standar yang dipersyaratkan, tahap selanjutnya adalah melaksanakan evaluasi inner model (model struktural). Evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara variabel laten eksogen dan endogen yang dibangun berdasarkan kerangka konseptual dan landasan teori yang telah ditetapkan sebelumnya (Andriyani et al., 2020).

Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis yang terbagi menjadi dua bagian utama.

Pertama adalah analisis pengaruh langsung (direct effect), di mana signifikansi hubungan antarvariabel dinilai berdasarkan nilai probabilitas (P-value). Pengaruh dianggap signifikan apabila nilai P-value  $< 0,05$ , dan dinyatakan tidak signifikan jika nilai P-value  $> 0,05$  (Ammy, 2025)

Kedua, peneliti melakukan analisis pengaruh tidak langsung (specific indirect effect) untuk mengevaluasi peran variabel mediator dalam menyalurkan pengaruh dari variabel eksogen ke variabel endogen. Hasil analisis ini dianggap signifikan apabila nilai P-value  $< 0,05$ , yang mengindikasikan bahwa variabel mediator secara nyata memediasi hubungan antarvariabel. Sebaliknya, jika nilai P-value  $> 0,05$ , maka pengaruh dianggap tidak signifikan, yang menunjukkan bahwa mediator tidak berperan sebagai perantara sehingga hubungan antarvariabel yang terjadi bersifat langsung (Mawardy et al., 2023).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Data**

Deskripsi data dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai karakteristik responden serta kondisi data penelitian. Data yang diperoleh melalui kuesioner dari 135 responden ini diringkas guna memastikan bahwa profil yang terkumpul representatif untuk digunakan sebagai landasan analisis pada tahap selanjutnya.

### **Karakteristik Responden**

Analisis karakteristik responden difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu jenis kelamin, usia, dan tingkat kelas. Data ini disajikan melalui distribusi frekuensi dan persentase untuk memahami sebaran profil siswa SMK Negeri 45 Jakarta, sekaligus memastikan bahwa sampel yang diambil memiliki relevansi yang kuat dengan tujuan penelitian.

### **Analisis Deskriptif Variabel**

Secara umum, hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai median yang dominan pada angka 4 (Setuju). Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif rendah mengindikasikan bahwa jawaban responden cenderung konsisten dan tidak mengalami penyebaran data yang ekstrem. Berdasarkan jumlah 135 responden, hasil ini dinilai memadai untuk menggambarkan kondisi variabel penelitian di lapangan.

#### **a) Literasi Digital (X)**

Variabel literasi digital diukur melalui 14 butir pernyataan menggunakan skala Likert lima tingkat. Hasil analisis menunjukkan bahwa persepsi responden didominasi oleh

kategori Setuju (S) dengan total 811 jawaban (600,76%), di mana butir X8 menjadi pernyataan dengan frekuensi tertinggi (78 jawaban). Kategori Sangat Setuju (SS) menyusul di urutan kedua dengan 754 jawaban (558,51%), dengan puncaknya pada butir X20 sebanyak 91 jawaban. Sementara itu, distribusi jawaban untuk kategori Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju menunjukkan angka yang jauh lebih rendah, mencerminkan tingkat literasi digital siswa yang sudah berada pada kategori baik.

b) Problem Solving (Y)

Pengukuran variabel problem solving dilakukan melalui 10 pernyataan. Hasil deskriptif menunjukkan kecenderungan yang positif, di mana kategori Setuju (S) menjadi pilihan utama dengan 572 jawaban (423,70%), terutama pada butir Y1 (71 jawaban). Kategori Sangat Setuju (SS) menempati posisi kedua dengan 501 jawaban (371,11%), dengan frekuensi tertinggi pada butir Y9 dan Y12. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa merasa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik, didukung oleh persentase ketidaksetujuan (TS dan STS) yang relatif kecil.

c) Kreativitas (Z)

Variabel kreativitas diukur melalui 8 butir pernyataan guna mengetahui kapasitas inovasi siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan variabel lainnya, jawaban responden didominasi oleh kategori Setuju (S) sebanyak 458 jawaban (339,26%), dengan butir Z4 sebagai penyumbang terbanyak. Kategori Sangat Setuju (SS) berada pada peringkat kedua (264 jawaban), diikuti oleh kategori Netral yang cukup signifikan sebesar 176,29%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa merasa kreatif, masih terdapat ruang pengembangan ide-ide baru bagi sebagian responden lainnya.

## Hasil Pengujian

### 1. Analisis Outer Model (Model Pengukuran)

Pengujian outer model dilakukan untuk memvalidasi hubungan antara konstruk laten dengan indikatornya melalui serangkaian uji validitas dan reliabilitas. Pada model awal, terdapat 45 indikator yang merepresentasikan Literasi Digital (21 pernyataan), Problem Solving (13 pernyataan), dan Kreativitas (11 pernyataan).

Berdasarkan kriteria loading factor minimal 0,7, hasil pengujian tahap pertama menunjukkan bahwa 13 indikator tidak memenuhi syarat validitas sehingga harus dikeluarkan dari model. Setelah eliminasi indikator yang tidak valid, dilakukan evaluasi terhadap convergent validity, discriminant validity, dan composite reliability untuk memastikan kualitas instrumen.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Konvergen dan Reliabilitas

Variabel	AVE	Cronbach's Alpha	Composite Reliability (rho_a)	Composite Reliability (rho_c)
Literasi Digital	0, 571	0,942	0,945	0,949
<i>Problem Solving</i>	0,613	0,930	0,932	0,940
Kreativitas	0, 683	0,933	0,938	0,945

Sumber : Hasil Pengolahan data

Tabel 1 memperlihatkan bahwa nilai AVE pada seluruh variabel penelitian berada di atas batas minimum 0,5. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa setiap konstruk memiliki kemampuan yang cukup dalam menjelaskan varians dari indikator-indikatornya. Hal ini bermakna bahwa semua variabel yang digunakan dalam penelitian ini sudah memenuhi persyaratan validitas konvergen. Sementara itu, hasil pengukuran *Cronbach's Alpha* untuk variabel Literasi Digital, *Problem Solving*, dan Kreativitas menunjukkan angka yang semuanya berada di atas 0,7. Di samping itu, nilai *Composite Reliability* yang meliputi rho\_a dan rho\_c untuk setiap konstruk juga memperlihatkan angka yang melampaui ambang batas minimum yaitu 0,7, sehingga mengindikasikan konsistensi internal yang baik. Berdasarkan temuan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa semua variabel dalam penelitian ini terbukti reliabel dan instrumen yang digunakan telah memenuhi kelayakan untuk diaplikasikan pada tahap analisis berikutnya.

Evaluasi *discriminant validity* kemudian dilakukan dengan kriteria *Fornell-Larcker* guna memastikan bahwa setiap konstruk memiliki perbedaan yang jelas secara empiris dengan konstruk lainnya.

**Tabel 2.** *Discriminant Validity* (Fornell-Larcker)

Variabel	Literasi Digital (X)	Problem Solving (Y)	Kreativitas (Z)
Literasi Digital	0,755		
Problem Solving	0,556	0,783	
Kreativitas	0,443	0,602	0,826

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan Tabel 4.12, nilai akar kuadrat AVE pada masing-masing konstruk lebih besar dibandingkan dengan nilai korelasi antar konstruk. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa seluruh konstruk dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas diskriminan.

## 2. Analisis Inner Model (Model Struktural)

Analisis inner model bertujuan untuk mengevaluasi kekuatan hubungan antarvariabel laten sesuai dengan kerangka konseptual yang telah ditetapkan. Pengujian ini melibatkan evaluasi  $R^2$  (R-Square) untuk mengukur daya determinasi dan  $Q^2$  (Predictive Relevance)

untuk menilai kemampuan prediktif model. Adapun hasil pengujian nilai  $R^2$  dan  $Q^2$  tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** R-Square Goodness of Fit ( $Q^2$ )

Variabel	R-Square	Goodness of Fit ( $Q^2$ )
Problem Solving (Y)	0,467 (Sedang)	0,283
Kreativitas	0,196 (lemah)	0,177

*Sumber : Hasil Pengolahan Data*

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan model penelitian dalam menjelaskan variabel Problem Solving berada pada kategori sedang, sementara kemampuan model dalam menjelaskan variabel Kreativitas berada pada kategori lemah. Namun, seluruh nilai  $Q^2$  berada di atas nol, yang menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan prediksi yang baik dan relevan. Oleh karena itu, model yang digunakan dinilai layak serta mampu memprediksi variabel endogen secara memadai. Pengujian Effect Size ( $f^2$ ). Selain evaluasi daya determinasi, pengujian Effect Size ( $f^2$ ) dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi nyata dari setiap variabel eksogen terhadap variabel endogen dalam model penelitian.

**Tabel 4.** Effect Size ( $F^2$ )

Variabel	Literasi Digital (X)	Problem Solving (Y)	Kreativitas (Z)
Literasi Digital		0,195	0,244
Problem Solving			
Kreativitas		0,295	

*Sumber : Hasil Pengolahan Data*

Hasil ini mengindikasikan bahwa setiap variabel eksogen memberikan kontribusi yang bermakna dalam menjelaskan variasi pada variabel endogen, meskipun dengan tingkat pengaruh yang berbeda.

Sebagai tahap akhir analisis model struktural, dilakukan uji multikolinearitas (VIF) yang menunjukkan bahwa seluruh indikator pada variabel Literasi Digital, Problem Solving, dan Kreativitas memiliki nilai VIF < 10. Hal ini menandakan tidak adanya indikasi multikolinearitas dalam model, sehingga setiap variabel independen mampu memberikan kontribusi yang unik tanpa saling memengaruhi secara berlebihan. Dengan demikian, model penelitian memenuhi seluruh kriteria kelayakan dan siap digunakan untuk pengujian hipotesis

### 3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh



langsung (*direct effect*) dan pengaruh tidak langsung (*specific indirect effect*) antarvariabel laten yang dianalisis menggunakan metode bootstrapping pada aplikasi SmartPLS. Pengujian signifikansi hubungan antarvariabel ditentukan berdasarkan nilai P-value, dengan kriteria  $P\text{-value} < 0,05$  menunjukkan pengaruh yang signifikan, sementara nilai  $P\text{-value} > 0,05$  menunjukkan pengaruh antarvariabel tidak signifikan

## **PEMBAHASAN**

### **Pengaruh Literasi Digital terhadap *Problem Solving***

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh langsung (*direct effect*), Hasil analisis menunjukkan bahwa literasi digital memberikan dampak positif dan signifikan terhadap kemampuan problem solving pada siswa. Bukti statistik mendukung temuan ini melalui koefisien original sample yang mencapai 0,360, nilai t-statistic yang menunjukkan angka 4,111, serta nilai P-value sebesar 0,000 yang berada di bawah tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari studi yang telah dilakukan oleh (Abimantara et al., 2024; Harnani et al., 2021) yang secara kolektif menunjukkan bahwa penguasaan literasi digital yang mumpuni akan memberikan kontribusi nyata terhadap efektivitas individu dalam memecahkan berbagai persoalan.

### **Pengaruh Kreativitas terhadap Problem Solving**

Analisis terhadap pengaruh kreativitas menunjukkan hasil yang positif dan signifikan terhadap kemampuan problem solving. Validitas hubungan ini ditunjukkan oleh nilai original sample sebesar 0,443 dan nilai t-statistic sebesar 6,334 dengan nilai P-value yang sangat signifikan sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ). Hasil tersebut memberikan dasar yang kuat untuk menerima hipotesis kedua. Secara teoretis, temuan ini memperkuat penelitian terdahulu oleh (Setyarini et al., 2012) yang menegaskan bahwa kreativitas merupakan faktor esensial yang memungkinkan seseorang untuk menemukan solusi-solusi inovatif dalam proses pemecahan masalah.

### **Pengaruh Literasi Digital terhadap Kreativitas**

Mengenai hubungan antara literasi digital dan kreativitas, hasil pengujian direct effect mengonfirmasi adanya pengaruh positif dan signifikan. Hal ini tercermin dari nilai original sample sebesar 0,443, nilai t-statistic sebesar 5,775, dan nilai P-value sebesar 0,000. Oleh karena itu, hipotesis ketiga dinyatakan diterima. Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian yang dilakukan oleh (Ratna et al., 2025) yang juga menyimpulkan bahwa literasi digital berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa, di mana akses terhadap informasi

digital menjadi stimulus bagi pengembangan ide-ide kreatif.

### **Peran Kreativitas sebagai Variabel Mediasi**

Pada pengujian pengaruh tidak langsung (specific indirect effect) ditemukan bahwa literasi digital berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap problem solving melalui mediasi kreativitas. Hal ini dibuktikan dengan nilai original sample sebesar 0,196, nilai t-statistic sebesar 4,749, serta nilai P-value sebesar 0,000. Dengan demikian, hipotesis keempat dinyatakan diterima, yang berarti kreativitas berperan efektif sebagai jembatan penghubung. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Anggraini & Kaluge, 2023) bahwa pemanfaatan teknologi digital memungkinkan peserta didik untuk menavigasi informasi dan menyusun gagasan alternatif dalam penyelesaian masalah. Selain itu, penelitian (Pratiwi et al., 2025) turut memperkuat hasil ini dengan menyimpulkan bahwa kreativitas berfungsi memperkuat hubungan antara literasi digital dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa literasi digital dan kreativitas memegang peran krusial dalam meningkatkan kemampuan problem solving siswa SMK Negeri 45 Jakarta. Temuan membuktikan bahwa literasi digital tidak hanya berpengaruh langsung secara positif, tetapi juga berfungsi sebagai stimulus utama bagi tumbuhnya kreativitas. Hal ini menegaskan adanya peran mediasi yang signifikan, di mana penguasaan teknologi yang dipadukan dengan daya cipta inovatif terbukti menghasilkan strategi pemecahan masalah yang jauh lebih efektif dan adaptif dibandingkan hanya mengandalkan kemampuan teknis semata. Secara teoretis, studi ini memberikan kontribusi spesifik pada literatur pendidikan vokasi dengan memvalidasi model mediasi kreativitas dalam pengembangan keterampilan abad ke-21. Temuan ini membantah asumsi bahwa akses teknologi semata cukup untuk meningkatkan kemampuan analitis, sekaligus memperkaya kerangka pedagogis yang menempatkan kreativitas sebagai jembatan vital antara kompetensi digital dan High Order Thinking Skills (HOTS). Ini memperkuat landasan bagi pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang lebih holistik.

Implikasi praktisnya menuntut langkah operasional yang konkret, di mana guru disarankan untuk meninggalkan metode konvensional dan beralih ke strategi Project-Based Learning yang mengintegrasikan tools digital untuk analisis kasus nyata. Pihak sekolah didorong untuk memfasilitasi infrastruktur seperti "ruang kreasi digital" atau makerspace, sehingga siswa terlatih memanfaatkan teknologi secara produktif sebagai alat

riset dan inovasi solusi, bukan sekadar sarana konsumsi informasi pasif. Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan sampel yang hanya berfokus pada satu sekolah dan penggunaan instrumen self-report yang berpotensi bias subjektivitas. Penelitian lanjutan sangat disarankan untuk menggunakan pendekatan mixed-method dengan tes unjuk kerja riil guna mengukur kompetensi secara lebih objektif, serta memperluas populasi ke berbagai rumpun kejuruan untuk menguji generalisasi temuan dalam konteks yang lebih luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan SMK Negeri 45 Jakarta atas izin penelitian yang diberikan, serta kepada para siswa yang telah berpartisipasi sebagai responden. Penghargaan setinggi-tingginya juga disampaikan kepada dosen pembimbing di Universitas Negeri Jakarta atas arahan akademisnya selama penyusunan skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimantara, A. Y., Sinaga, F. P., & Perkins, K. (2024). The Influence Of Digital Literacy On Students Problem Solving Ability In Physics Subjects. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 155–164. <https://doi.org/10.59052/Edufisika.V9i2.32649>
- Amelia, D., Arum Fatimah Dzatul Husada, D., Lestari Arianingsasi, D., Maretha Larasati, E., Willy Antikasari, E., & Aprilianto, E. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Moodle Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Smk Pgri 13 Surabaya Dengan Model Utaut-2. In *Indonesian Research Journal On Education Web Jurnal Indonesian Research Journal On Education* (Vol. 5).
- Ammy, B. (2025). Pengaruh Financial Technology (Fintech) Terhadap Literasi Keuangan Pada Umkm. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan Sains*, 3(1), 29–38. <https://prosiding.seminars.id/sainteks>
- Putri, A., Putri, H. E., Chandra, & Suriani, A. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas V Sd. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 252–261. <https://doi.org/10.61132/Pragmatik.V2i3.772>
- Andriyani, N., Program, A., S1, M., Tinggi, S., Ekonomi, I., Indonesia, B., Hamzah, J. R., Stie, D., & Siagian, J. R. (2020). Pengaruh Lingkungan Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dan Motivasi Kerja Sebagai Variabel Intervening Pada Pt Aquavue Vision International. *Jebi) Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia*, 15(1). [www.jurnal.stiebi.ac.id](http://www.jurnal.stiebi.ac.id)
- Anggraini, V. R., & Kaluge, L. (2023). Literasi Digital, Berpikir Kreatif Serta Kritis Dalam Pemecahan Masalah Oleh Murid Sd Di Jakarta Barat. *Journal On Education*, 5(04), 2655–365. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Turnip, B. B., Susanto, & Rohati. (2025). Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Melalui Penerapan Creative Problem Solving Pada Materi Statistika. *Jurnal*

- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama Di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723. <https://Jptam.Org/Index.Php/Jptam/Article/View/12179/9379>
- Damanik, M. R., Rusli, Manik, R. L., & Khadafi, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*.
- Damayanti, W. F., Iskandar, R. S. F., & Safitri, P. T. (2022). Pengaruh Kecerdasan Visual-Spasial Dan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Umt*, 22–29. <https://Jurnal.Umt.Ac.Id/Index.Php/Cpu/Article/View/6849>
- Efiana Manilang, Ester Novita Desi, & Yosia Belo. (2024). Inovasi Dan Kreativitas : Pilar Utama Dalam Kewirausahaan. *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1), 82–92. <https://doi.org/10.59603/Niantanasikka.V3i1.609>
- Harnani, N., Amijaya, D. T., & Setiadiwibawa, L. (2021). Digital Literacy Competences In Improving The Problem-Solving Skills In Facing The Industrial Revolution 4.0. *Sosiohumaniora*, 23(2), 290. <https://doi.org/10.24198/Sosiohumaniora.V23i2.30907>
- Hasanah, F. A., & Rafsanjani, M. A. (2021). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Intensi Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Dengan Kreativitas Sebagai Variabel Mediator. *Jpek (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 5(1), 162–174. <https://doi.org/10.29408/Jpek.V5i1.3440>
- Haya, A. F., Kurniawati, K., Hardiyanti, N., & Saputri, I. A. (2023). Pentingnya Penerapan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Tsaqofah*, 3(5), 850–862. <https://doi.org/10.58578/Tsaqofah.V3i5.1491>
- Ulfa, L. A., & Noor, F. M. (2025). Efektivitas Pembelajaran Ipa Berbasis Socio-Scientific Issue Terhadap Problem Solving Skill Siswa Pada Materi Zat Aditif. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(3), 502–515. <https://doi.org/10.22437/Biodik.V11i03.47487>
- Mawardy, R. N., Lestari, W. D., Manajemen, P., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2023). Analisis Pengaruh Product Quality Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Dengan Brand Image Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Konsumen Mie Gacoan Di Surakarta). In *Jurnal Bisnis Dan Manajemen* (Vol. 3, Issue Mei).
- Nafiah, T. (2024). Menumbuhkembangkan Keterampilan 4c Melalui Problem Based Learning (Pbl) Terintegrasi Role Playing Dan Game Quizziz. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, 4(1), 106–114. <https://doi.org/10.55606/Jurdikbud.V4i1.2735>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/Perspekt.V1i2.32>

- Prabawanto, S., Herman, T., Melani, R., Samosir, C. M., & Mefiana, S. A. (2024). *Students' Difficulties In Understanding Problems And Making Mathematical Models In The Contextual Problem Solving Process* (Pp. 796–810). [https://doi.org/10.2991/978-94-6463-554-6\\_66](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-554-6_66)
- Pratiwi, T. A. S., Pratama, A., & Suparno. (2025). The Effect Of Digital Literacy And Collaboration Skills On Team Problem Solving Ability With Creativity As An Intervening Variable (A Study On Students Of The Faculty Of Economics And Business, Jakarta State University). *International Journal Of Current Economics & Business Ventures*, 5(2)(2), 66–75. <https://scholarsnetwork.org/journal/index.php/Ijeb>
- Ratna, \*, Arafat, Y., & Selegi, S. F. (2025). Pengaruh Literasi Digital Video Animasi Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku Dengan Teknik Asosiasi Terhadap Berpikir Kreatif Siswa. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)* (Vol. 5, Issue 1). <http://journal.ainarapress.org/index.php/Jiepp>
- Rinaldi, R. M. F., Elvi, M., & Susanti. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Tipe Pisa Ditinjau Dari Gaya Kognitif Field Independent. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4, 714–727. <https://ejournal.papanda.org/index.php/Jp>
- Setyarini, P. H., Andya, H., & Farid, I. (2012). *Perlakuan Panas Thermal Shock Sebagai Inovasi Teknologi Optimasi Produksi Komponen Piringan Rem Cakram Dengan Menggunakan Baja St 37*. 7–10.
- Susilowati, U. D., & Wilda, A. N. (2024). Pengaruh Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Menulis Mahasiswa Di Universitas Hafshawaty Zainul Hasan. *Teknokom*, 7(2), 252–258. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v7i2.220>
- Akhadiyah, U. M., Alviani, S. T., Ningsih, K. W., & Zulfahmi, N. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Labirin Dalam Melatih Keterampilan Problem Solving Siswa Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 191–198. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3578>
- Wijaya, F. R., Lubis, F. A. R., Siregar, Mhd. N. S., & Batubara, A. Ayu F. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, Dan Isu Terkait. *Jurnal Edukatif*, 3(2), 271–276. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/Edukatif>