

# BAB I

## PENDAHULUAN

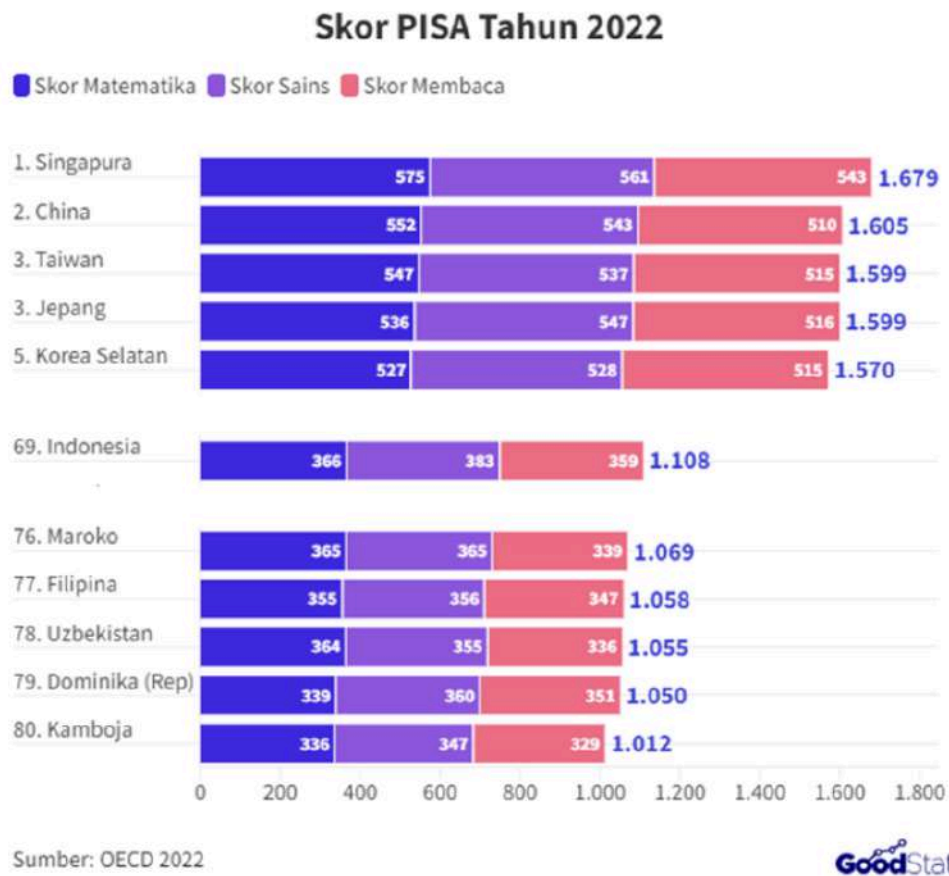
### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemampuan yang perlu dikuasai oleh siswa dalam konteks pembelajaran abad ke-21 adalah *problem solving*, melalui keterampilan ini siswa dapat menganalisis masalah dan menemukan solusi yang tepat dalam berbagai situasi (Ulfa & Noor, 2025). Fitri et al. (2024) menambahkan bahwa *problem solving* merupakan proses berpikir yang fokus pada pencarian solusi atas permasalahan tertentu. Selain itu, keterampilan ini turut berperan dalam mempersiapkan peserta didik supaya lebih siap menanggulangi berbagai persoalan di keseharian, baik di ranah akademik maupun sosial. Dengan menguasai *problem solving*, siswa mampu memahami situasi yang dihadapi, menyusun strategi penyelesaian masalah, serta mengambil keputusan secara sistematis dan efektif (Akhadiyah et al., 2025).

Perubahan dunia yang sangat pesat menuntut pemuda untuk membekali diri dengan Kreativitas, Kolaborasi, Komunikasi, dan Berpikir Kritis; empat pilar kompetensi abad ke-21 yang memiliki urgensi tinggi di masa sekarang (Muliana et al., 2024). Nafiah & Wibawa (2024) menekankan bahwa pendidikan modern perlu membekali peserta didik dengan kemampuan bernalar kritis, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, berkreasi, dan memecahkan masalah agar mampu menyesuaikan diri dan menghasilkan solusi yang inovatif. Oleh karena itu, pengembangan 4C's menjadi fondasi penting

untuk memperkuat kemampuan *problem solving*, karena siswa diharapkan mampu berpikir analitis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan baik saat menghadapi berbagai tantangan.

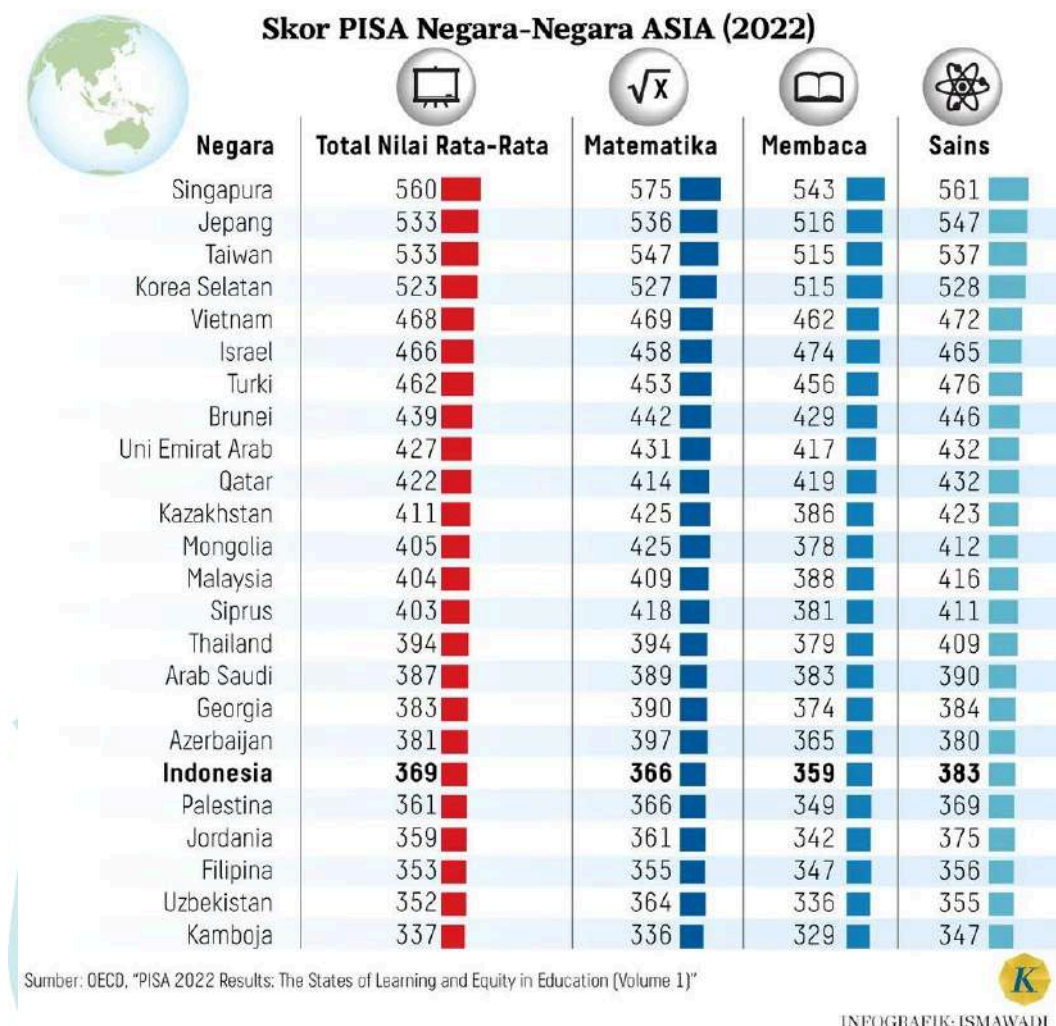
*Programme for International Student Assessment* (PISA) periode 2022 mencatat bahwa kompetensi *problem solving* subjek didik di Indonesia belum menunjukkan hasil yang optimal. Rinaldi et al. (2025) menjelaskan bahwa PISA adalah ujian berskala internasional yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) dilaksanakan dalam siklus tiga tahunan. Tes ini dirancang guna mengukur kompetensi literasi membaca, matematika, dan sains pada subjek didik berusia 15 tahun ke atas pada skala internasional. Selain itu, PISA bermaksud untuk mengukur tingkat peserta didik mampu mengaplikasikan bekal teori dan keahlian praktis yang didapatkan di sekolah untuk digunakan dalam kehidupan nyata (Amelia et al., 2024). Data peringkat global Indonesia dalam PISA 2022 sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Peringkat PISA Tahun 2022**

Sumber: [OECD \(GoodStats, 2024\)](#)

Berdasarkan Gambar 1.1, perolehan skor sebesar 1.108 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-69 dari total 80 negara, jauh di bawah capaian berbagai negara Asia Timur, contohnya Singapura (1.679), Jepang (1.599), Taiwan (1.599), dan Korea Selatan (1.570). Hasil ini menunjukkan bahwa Indonesia masih berada pada kategori rendah dibandingkan dengan banyak negara lain, terutama negara-negara di kawasan Asia Timur. Untuk memperjelas perbandingan tersebut, ditampilkan skor rata-rata PISA khusus negara-negara Asia pada Gambar 1.2.



**Gambar 1.2 Skor PISA Negara Asia Tahun 2022**

Sumber: [OECD \(Kompas, 2025\)](#)

Berdasarkan Gambar 1.2, skor Indonesia pada setiap aspek PISA masih tergolong rendah, yaitu 366 untuk matematika, 359 untuk membaca, dan 383 untuk sains. Rendahnya skor matematika mencerminkan lemahnya literasi matematis siswa Indonesia dalam memahami konsep, menalar secara logis, serta menyelesaikan permasalahan kontekstual (Turnip et al., 2025). Skor membaca yang rendah menunjukkan keterbatasan kosakata, kesulitan memahami konteks bacaan, menghubungkan informasi, serta menarik



kesimpulan secara tepat (Putri et al., 2024). Sementara itu, rendahnya skor sains mengindikasikan kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas, memanfaatkan pengetahuan ilmiah, serta menghadapi tantangan yang menuntut kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Yusmar & Fadilah, 2023). Ketiga hal tersebut menunjukkan bahwa rendahnya literasi dasar berkontribusi terhadap lemahnya kemampuan siswa dalam *problem solving*, sebab keterampilan tersebut menuntut kemampuan membaca, penalaran logis, dan penerapan pengetahuan sains pada aktivitas keseharian. Sehingga, pelajar harus senantiasa mengembangkan kemampuan *problem solving* agar mampu bersaing secara optimal dalam kompetisi pendidikan pada tingkat internasional (Islamiah et al., 2022).

Sejalan dengan hasil survei PISA 2022 yang mengindikasikan lemahnya keterampilan *problem solving* peserta didik Indonesia, kondisi serupa juga terlihat di sekolah. Siswa masih menghadapi kendala dalam memahami permasalahan serta menemukan solusi atas masalah yang diberikan. Prabawanto et al. (2024) mengemukakan bahwa kesulitan yang dialami siswa dalam memahami masalah mencakup kendala dalam memahami bahasa soal, menangkap makna tersurat maupun tersirat, mengidentifikasi informasi yang diperlukan, serta menghubungkan makna antarbagian informasi. Kondisi ini menandakan bahwa mayoritas peserta didik belum sepenuhnya dapat mengonstruksi pemahaman secara menyeluruh terhadap permasalahan yang

dihadapi, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam menentukan alternatif solusi yang tepat.

Fenomena ini juga terlihat dari hasil pra-riset yang dilakukan di SMK Negeri 45 Jakarta pada siswa kelas X Jurusan Manajemen Perkantoran. Berdasarkan studi pendahuluan dan hasil pengisian kuesioner pra-riset, diperoleh data mengenai capaian penyelesaian tugas studi kasus siswa yang menunjukkan adanya kendala dalam kemampuan menganalisis permasalahan maupun mengidentifikasi alternatif pemecahan yang sesuai. Rincian hasil tersebut dipaparkan dalam Tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Data Capaian Penyelesaian Tugas Studi Kasus Siswa**

Kategori	Jumlah Siswa (N=36)	Persentase (%)
Siswa dapat menyelesaikan tugas studi kasus dengan baik.	12	33,3%
Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas studi kasus.	8	22,2%
Siswa tidak dapat menyelesaikan tugas studi kasus.	16	44,4%

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2025)

Mengacu pada Tabel 1.1, hasil pra-riset terhadap 36 siswa Jurusan Manajemen Perkantoran SMK Negeri 45 Jakarta menunjukkan adanya variasi kemampuan dalam menyelesaikan tugas studi kasus. Sebanyak 33,3% siswa mampu menyelesaikan dengan baik, 22,2% mengalami kesulitan, dan 44,4% tidak mampu menyelesaikan tugas studi kasus. Meskipun selisih antara siswa yang memiliki kemampuan dan yang tidak mampu relatif kecil, proporsi siswa yang mengalami kesulitan dan gagal menyelesaikan tugas mencapai lebih dari

separuh total responden. Kondisi ini menandakan bahwa keterampilan *problem solving* peserta didik belum optimal dan cenderung rendah.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan. Menurut Anggraini (2023), beberapa faktor yang memengaruhi *problem solving* termasuk literasi digital dan kreativitas. Peserta didik dengan literasi digital yang tinggi dapat mengoptimalkan teknologi maupun platform digital guna menelusuri, menilai, serta memverifikasi kebenaran informasi yang digunakan dalam proses penyelesaian masalah. Kreativitas juga berperan penting karena memungkinkan peserta didik menghasilkan berbagai alternatif solusi dan menemukan cara baru dalam memeriksa kebenaran informasi yang diterima.

Selain itu, menurut Silaen & Rizky (2024) dan Sari et al. (2024), faktor lain yang turut memengaruhi proses pemecahan masalah meliputi motivasi dan *self-efficacy*. Motivasi mendorong seseorang untuk senantiasa berupaya dan pantang menyerah ketika menghadapi tantangan, sedangkan *self-efficacy* atau keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri membantu seseorang dalam mengambil keputusan serta menemukan solusi yang optimal terhadap suatu persoalan. Oleh karena itu, peneliti melakukan pra-riset lanjutan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap *problem solving* siswa, sebagaimana dicantumkan dalam Tabel 1.2.

**Tabel 1.2 Hasil Pra-Riset Faktor yang Mempengaruhi *Problem Solving* Siswa**

No	Faktor yang Mendasari	Pernyataan	Jawaban	
			Ya (%)	Tidak (%)
1	Literasi Digital	Saya berupaya memahami informasi dari berbagai sumber digital dan menggunakannya dalam menyelesaikan tugas maupun mengambil keputusan.	86,1%	13,9%
2	Kreativitas	Saya mencoba menghasilkan ide baru ketika mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.	80,6%	19,4%
3	Motivasi	Saya berusaha mengerahkan kemampuan terbaik untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan terus bersemangat dalam menghadapi setiap tantangan akademik.	27,8%	72,2%
4	<i>Self-Efficacy</i>	Saya yakin dapat menyelesaikan tugas akademik dengan baik meskipun tugas tersebut cukup sulit dan menantang.	33,3%	66,7%

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2025)

Mengacu pada Tabel 1.2, hasil pra-riset terhadap 36 peserta didik kelas Sepuluh Jurusan Manajemen Perkantoran SMK Negeri 45 Jakarta menunjukkan bahwa mayoritas subjek didik mempunyai tingkat literasi digital yang tinggi. Hasil survei memperlihatkan bahwa 86,1% siswa berusaha memahami informasi dari berbagai sumber digital serta mengaplikasikannya dalam menyelesaikan tugas maupun mengambil keputusan, sedangkan 13,9% siswa lainnya belum optimal dalam hal ini. Menurut Idris et al. (2023), literasi digital mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi secara efektif, memahami informasi, dan mengolahnya menjadi pengetahuan baru. Kemampuan ini memungkinkan siswa berpikir kritis, menyeleksi informasi yang relevan, dan menggunakannya untuk menunjang keberhasilan akademik. Sejalan dengan itu, Naufal (2021) menegaskan bahwa literasi digital menuntut



seseorang mampu memperoleh, memahami, dan mengoptimalkan pengetahuan dari berbagai sumber digital secara tepat.

Penelitian sebelumnya juga menekankan pentingnya literasi digital dalam mendukung kemampuan *problem solving*. Fiqtianisa & Purwanti (2025) menemukan bahwa literasi digital dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan *problem solving*. Gusta et al. (2024) menambahkan bahwa kemampuan literasi digital yang tinggi pada subjek didik berpengaruh pada keterampilan mereka dalam menelaah data, mengambil kesimpulan logis, dan menangani masalah yang rumit. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Pujiatmoko et al. (2025) dan Abimantara et al. (2024) dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Maka dari itu, literasi digital berperan strategis dalam membantu siswa menyelesaikan tugas studi kasus sekaligus mengembangkan kemampuan *problem solving*.

Selain itu, kreativitas juga berperan penting dalam *problem solving*. Sebanyak 80,6% siswa menunjukkan upaya menghasilkan ide baru saat mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah, sementara 19,4% lainnya belum melakukannya. Wiyono et al. (2020) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan ide baru melalui proses berpikir inovatif yang memungkinkan seseorang menciptakan sesuatu yang berbeda. Dengan adanya kreativitas, siswa tidak hanya dapat menemukan solusi atas permasalahan, tetapi juga mampu mengeksplorasi berbagai kemungkinan baru yang sebelumnya belum terpikirkan (Manilang et al., 2025).

Damayanti et al. (2022) menemukan bahwa kreativitas berpengaruh positif terhadap *problem solving*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Oktaviani et al. (2023), yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kreativitas, maka kemampuan subjek didik dalam mengatasi masalah semakin berkembang. Sementara itu, Nuryanti & Utami (2024) menegaskan bahwa kreativitas memiliki pengaruh positif terhadap *problem solving* siswa.

Selanjutnya, literasi digital juga memiliki hubungan erat dengan kreativitas. Haya et al. (2023) mengemukakan bahwa literasi digital membantu subjek didik untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi selama kegiatan pembelajaran. Susilowati & Wilda (2024) juga menemukan adanya pengaruh positif literasi digital terhadap kreativitas, sedangkan Ratna et al. (2025) menegaskan bahwa penerapan literasi digital secara optimal dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan kata lain, semakin baik literasi digital siswa, semakin tinggi pula potensi mereka dalam mengembangkan kreativitas.

Lebih lanjut, beberapa penelitian mengindikasikan bahwa kreativitas dapat berperan sebagai variabel mediasi antara literasi digital dan *problem solving*. Walaupun penelitian yang secara khusus menguji hubungan tersebut masih terbatas, sejumlah studi menunjukkan bahwa kreativitas memiliki peran mediasi dalam berbagai hubungan antarvariabel. Misalnya, Hasanah & Rafsanjani (2021) menempatkan kreativitas sebagai variabel mediasi antara *self-efficacy* dan intensi berwirausaha mahasiswa; Bayuningrum et al. (2021) menjadikan kreativitas sebagai mediasi antara rasa ingin tahu dan motivasi

akademik; sedangkan Liu et al. (2022) menempatkan kreativitas sebagai mediasi antara prestasi matematika dan *self-efficacy*. Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa kreativitas berperan penting dalam menjembatani hubungan antarvariabel penelitian.

Selain itu, penelitian terdahulu juga menunjukkan keterkaitan langsung antarvariabel utama dalam studi ini. Literasi digital terbukti berpengaruh terhadap kreativitas (Haya et al., 2023; Ratna et al., 2025; Susilowati & Wilda, 2024), sedangkan kreativitas terbukti berpengaruh terhadap *problem solving* (Damayanti et al., 2022; Nuryanti & Utami, 2024; Oktaviani et al., 2023). Sehingga dimungkinkan bahwa kreativitas dapat berperan sebagai variabel mediasi antara pengaruh literasi digital terhadap *problem solving*, yang hingga kini masih relatif jarang diteliti oleh peneliti lain.

Berdasarkan tinjauan penelitian sebelumnya, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus pada mahasiswa atau siswa SMA. Contohnya, penelitian Susilowati & Wilda (2024) menggunakan mahasiswa sebagai subjek, sedangkan Abimantara et al. (2024) dan Oktaviani et al. (2023) meneliti siswa SMA. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang belum banyak menyoroti siswa SMK, khususnya dalam konteks pendidikan vokasi. Selain itu, kesenjangan penelitian juga terlihat dari aspek variabel yang digunakan, di mana sebagian besar penelitian sebelumnya hanya meneliti pengaruh langsung antara literasi digital terhadap *problem solving* tanpa mempertimbangkan peran variabel mediasi seperti kreativitas yang berpotensi menjembatani hubungan keduanya. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada siswa SMK dengan

tujuan untuk mengeksplorasi peran kreativitas sebagai variabel mediasi dalam pengaruh literasi digital terhadap *problem solving*.

Sejalan dengan paparan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, judul penelitian ini adalah ***“Pengaruh Literasi Digital terhadap Problem Solving dengan Kreativitas sebagai Variabel Mediasi Siswa SMK Negeri 45 Jakarta”***.

### 1.2 Pertanyaan Penelitian

Dari uraian masalah yang telah disampaikan, penulis menetapkan rumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh secara langsung literasi digital terhadap *problem solving*?
2. Apakah terdapat pengaruh secara langsung kreativitas terhadap *problem solving*?
3. Apakah terdapat pengaruh secara langsung literasi digital terhadap kreativitas?
4. Apakah terdapat pengaruh secara tidak langsung literasi digital terhadap *problem solving* yang dimediasi oleh kreativitas?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dirumuskan berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara langsung literasi digital terhadap *problem solving* pada siswa SMK Negeri 45 Jakarta.



2. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara langsung kreativitas terhadap *problem solving* pada siswa SMK Negeri 45 Jakarta.
3. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara langsung literasi digital terhadap kreativitas pada siswa SMK Negeri 45 Jakarta.
4. Menganalisis ada atau tidaknya peran kreativitas sebagai variabel mediasi dalam pengaruh literasi digital terhadap *problem solving* siswa SMK Negeri 45 Jakarta.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan berkontribusi secara berarti, baik perspektif teori maupun penerapan praktis. Adapun manfaat yang dituju dapat dibedakan menjadi dua aspek utama, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman serta pengembangan kajian ilmiah di bidang pendidikan, terutama terkait dengan literasi digital, *problem solving*, dan kreativitas. Dengan meneliti pengaruh literasi digital terhadap *problem solving* melalui kreativitas sebagai variabel mediasi, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan akademis dalam memahami mekanisme bagaimana literasi digital dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif yang berperan dalam pemecahan masalah. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah serta memperkaya literatur mengenai pengaruh antarvariabel tersebut, khususnya dalam konteks pendidikan kejuruan.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

a. Bagi Siswa SMK Negeri 45 Jakarta

Penelitian ini memberikan pemahaman langsung kepada siswa mengenai pentingnya literasi digital dalam menunjang kemampuan berpikir kreatif dan *problem solving* yang muncul dalam proses belajar maupun kegiatan praktik kejuruan. Dengan demikian, siswa dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap tantangan dunia kerja.

b. Bagi Guru dan Pendidik di SMK Negeri 45 Jakarta

Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang menekankan literasi digital dan pengembangan kreativitas siswa. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar agar keterampilan *problem solving* siswa semakin terasah.

c. Bagi Pihak Manajemen dan Instansi Pendidikan SMK Negeri 45 Jakarta

Temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi pihak sekolah, khususnya manajemen dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, untuk menyusun kebijakan serta program peningkatan mutu pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan

kebutuhan kompetensi abad ke-21. Hasil penelitian ini berfungsi sebagai referensi untuk mengevaluasi sekaligus merancang pelatihan atau workshop yang fokus pada peningkatan literasi digital bagi guru dan siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian lanjutan untuk memperluas kajian mengenai literasi digital, kreativitas, dan *problem solving* pada jenjang atau bidang keahlian lain, dengan pengembangan variabel maupun metode yang berbeda.

