

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transformasi digital telah mengubah tuntutan terhadap sistem pendidikan, yang tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada penguatan kemampuan berpikir peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan dan menyelesaikan permasalahan secara efektif. Aspek terpenting dari pembelajaran kontekstual dalam menghadapi kompleksitas dunia modern adalah Pengembangan kompetensi kreativitas dan literasi digital menjadi fondasi penting bagi peserta didik untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi serta mengembangkan pola pikir yang inovatif (Indrawijaya & Siregar, 2022). Kreativitas dapat dipahami sebagai kapasitas berpikir yang dimiliki individu untuk menciptakan hasil yang meningkatkan kualitas hidup manusia dengan memungkinkan individu mengembangkan solusi yang fleksibel, orisinal, rasional, dan sesuai dengan konteks untuk memecahkan masalah (Kesici, 2022).

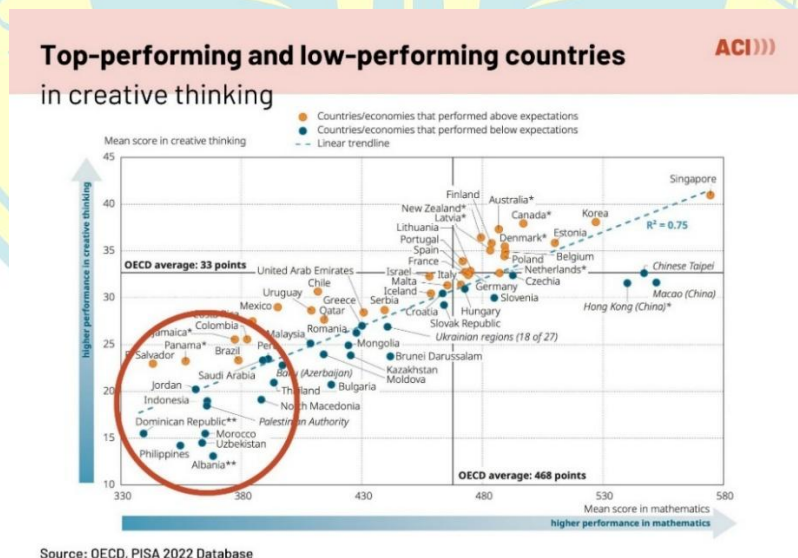
Hasil penelitian *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa salah satu keterampilan abad ke-21 terpenting yang harus dikembangkan dalam pendidikan adalah berpikir kreatif. *The American Association of Colleges for Teacher Education* (AACTE) dan *the Partnership for 21st Century Skills* telah mengidentifikasi kemampuan-kemampuan yang akan dibutuhkan siswa di abad ke-21, seperti kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, serta kerja sama tim (Wulansari & Sunarya, 2023).

Di Indonesia, Kurikulum Merdeka dirancang untuk membekali siswa berdasarkan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaborative*) sebagai respons terhadap tuntutan abad ke-21 (Swandana et al., 2023). Dalam implementasinya, guru perlu mempersiapkan diri dengan penguasaan keterampilan dan pengetahuan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*) agar proses pembelajaran tidak hanya diarahkan untuk mencapai penguasaan materi, serta mampu membekali siswa disertai keterampilan

hidup yang relevan dengan dinamika dunia kerja dan perkembangan masyarakat global (Wulansari & Sunarya, 2023).

Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan seni atau ekspresi budaya, tetapi juga berperan penting dalam bidang sains, teknologi, ekonomi, dan sosial. Individu dengan kemampuan berpikir kreatif diharapkan mampu menghasilkan ide-ide yang baru, orisinal, dan aplikatif untuk menghadapi permasalahan nyata di kehidupan modern yang dinamis (Cuesta-Hincapie & Salamanca, 2025). Dalam konteks pendidikan, kemampuan berpikir kreatif merupakan fondasi bagi pengembangan *growth mindset*, kemampuan pemecahan masalah, kerja sama, serta inovasi berkelanjutan yang mendukung kesiapan peserta didik menghadapi tantangan global (Idil et al., 2024).

Kesadaran akan pentingnya kreativitas dalam pendidikan menginisiasi *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) untuk pertama kalinya memasukkan domain *creative thinking* dalam PISA tahun 2022. Tujuan utama asesmen ini adalah untuk mengukur sejauh mana sistem pendidikan di berbagai negara mempersiapkan siswa agar mampu berpikir fleksibel, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan (OECD, 2024).



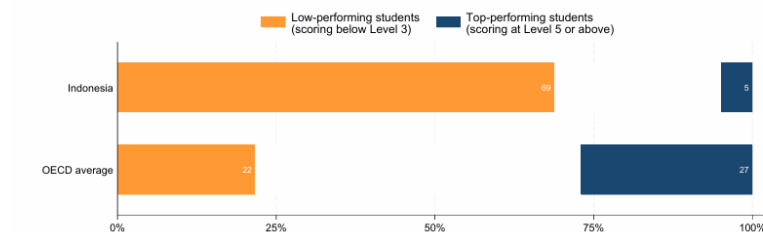
Gambar 1.1 Peringkat PISA Tahun 2022

Sumber: Marten S (2024), artcallsindonesia.com

Hasil asesmen menunjukkan adanya kesenjangan yang besar antara negara dengan capaian tinggi dan rendah. Singapura menduduki peringkat pertama dengan

skor rata-rata 41 poin, diikuti oleh Korea Selatan dan Kanada dengan 38 poin, serta Australia dengan 37 poin. Sebaliknya, Indonesia berada di posisi terbawah bersama Filipina dengan skor rata-rata hanya 19 poin, atau 11% di bawah rata-rata OECD sebesar 33 poin (OECD, 2024).

Figure 2. Top-performing and low-performing students in creative thinking



Note: Numbers inside the figure correspond to percentages.
Source: OECD, PISA 2022 Database, Table III.B1.2.2.

Gambar 1.2 Skor Berpikir Kreatif Indonesia Tahun 2022

Sumber: OECD (Indonesia) (2024)

Menurut penelitian lain, hanya sekitar 5% siswa Indonesia yang dianggap mahir dalam berpikir kreatif, dibandingkan dengan lebih dari 50% di Singapura. Selain itu, dibandingkan dengan rata-rata OECD sebesar 78%, hanya 31% siswa Indonesia yang telah mencapai tingkat dasar berpikir kreatif (Tingkat 3) (Idil et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih berpikir secara reproduktif, yang berarti bahwa meskipun mereka mampu memberikan jawaban yang relevan, mereka belum menunjukkan tingkat kreativitas dan kemampuan beradaptasi yang tinggi dalam cara berpikir mereka.

Faktor sosial-ekonomi dan perbedaan lingkungan belajar turut memperlebar kesenjangan ini. OECD mencatat bahwa siswa yang berasal dari keluarga yang memiliki kondisi sosial dan ekonomi lebih baik memiliki skor rata-rata 9,5 poin lebih tinggi dibandingkan siswa dari keluarga kurang mampu, sedangkan siswa perempuan memperlihatkan capaian yang lebih unggul dibandingkan laki-laki.

Temuan PISA 2022 menegaskan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia bukan hanya permasalahan capaian akademik, tetapi juga mencerminkan persoalan struktural dalam sistem pendidikan nasional. Paradigma pembelajaran yang masih menekankan hafalan perlu digantikan dengan pendekatan yang menumbuhkan eksplorasi ide, refleksi, dan inovasi.

Kreativitas harus dijadikan inti dari proses pendidikan melalui kurikulum yang fleksibel, pembelajaran berpusat pada peserta didik, serta penguatan literasi

digital dan kompetensi guru. Pengembangan kreativitas bukan sekadar keterampilan tambahan, melainkan pondasi berpikir tingkat tinggi yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat dan daya saing bangsa di era global (OECD, 2024).

Terciptanya lingkungan belajar yang kondusif menjadi salah satu determinan yang memengaruhi kreativitas siswa. Implementasi Kurikulum Merdeka mendorong peserta didik agar dapat mengeksplorasi gagasan secara mandiri serta berkolaborasi dalam proyek-proyek yang relevan (Gustiani & Sari, 2026). Kondisi ini mendorong terciptanya suasana proses pembelajaran melalui interaksi yang lebih aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa serta kemampuan mereka dalam menghasilkan ide atau karya baru dalam proses pembelajaran (Hidayat, 2022).

Faktor lain yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa adalah peran guru sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran (A. O. Nur & Murniawaty, 2026). Guru memiliki tanggung jawab dan kontribusi strategis dalam menentukan kualitas serta pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kegiatan mengajar merupakan bentuk implementasi profesionalisme pendidik yang berorientasi pada proses transfer dan transformasi pengetahuan kepada siswa. Melalui aktivitas tersebut, siswa dibekali dengan berbagai wawasan keilmuan sehingga mampu memahami, mengolah, dan menginternalisasi informasi secara optimal.

Fenomena rendahnya kreativitas siswa teridentifikasi melalui pra-riset di SMK Negeri 45 Jakarta dengan melibatkan peserta didik kelas XI Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, masih ditemukan berbagai kendala yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mencetuskan ide-ide baru, menemukan solusi secara kreatif terhadap permasalahan, serta mengembangkan gagasan yang orisinal selama kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas peserta didik belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang diduga memengaruhi tingkat kreativitas peserta

didik. Adapun jumlah peserta didik pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Negeri 45 Jakarta disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Tingkat Kreativitas Siswa Kelas XI MPLB

Keterangan	Jumlah Siswa (N=36)	Persentase
Siswa mampu menghasilkan gagasan yang beragam, unik, dan inovatif dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.	13	36,1%
Siswa dapat mengemukakan ide, namun gagasan yang disampaikan masih terbatas dan belum menunjukkan pengembangan yang kreatif.	7	19,4%
Siswa kesulitan menciptakan ide baru, cenderung mengikuti contoh yang ada, serta tidak mampu mengembangkan solusi yang bervariasi dalam menyelesaikan tugas.	16	44,4%

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2025)

Merujuk pada data di Tabel 1.1, tampak dominasi peserta didik kelas XI Program Keahlian MPLB masih menunjukkan keterbatasan dalam aspek kreativitas. Temuan awal penelitian mengindikasikan bahwa dari 36 siswa, hanya 13 siswa (36,1%) yang mampu menghasilkan gagasan baru dan memberikan solusi orisinal dalam menyelesaikan tugas. Sebanyak 7 siswa (19,4%) hanya dapat mengemukakan ide yang masih bergantung pada contoh yang diberikan tanpa adanya pengembangan lebih lanjut, sedangkan 16 siswa (44,4%) mengalami kesulitan dalam menciptakan ide baru, cenderung meniru jawaban yang ada, serta belum mampu menawarkan alternatif solusi terhadap permasalahan yang diberikan.

Data tersebut mengindikasikan adanya permasalahan yang signifikan dalam kemampuan kreativitas siswa dan perlunya upaya penguatan kreativitas siswa agar mereka lebih mampu mengembangkan ide dan berpikir secara lebih inovatif dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan identifikasi faktor-faktor yang dapat mendorong peningkatan keterampilan tersebut.

Perkembangan kreativitas belajar peserta didik tidak terlepas dari pengaruh faktor internal yang dimiliki individu serta faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Kreativitas merujuk pada kapasitas siswa dalam menghasilkan ide-ide yang orisinal, solusi yang inovatif, serta pola pikir yang fleksibel. Meskipun literasi digital tidak secara langsung menentukan tingkat

keaktivitas, keberadaannya tetap memberikan kontribusi yang signifikan melalui berbagai aspek yang mendukung proses pengembangan kreativitas tersebut (M. W. Putri et al., 2025).

Faktor yang berasal dalam diri siswa salah satunya adalah *self-confidence*. *Self-confidence* yang tinggi berperan penting untuk menunjang keberhasilan individu pada hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk di lingkungan pendidikan dan pengembangan kreativitas (Nayudyantika et al., 2024). Selain itu menurut Clark, faktor lain dari kreativitas di antaranya adalah kondisi atau situasi yang mampu menantang sekaligus mendorong siswa untuk menemukan solusi secara kreatif, tingkat kemandirian dalam belajar, serta keterlibatan pihak-pihak di lingkungan terdekat, seperti keluarga, guru, dan teman sebaya (Febrianti et al., 2025).

Selain faktor tersebut, kreativitas siswa juga dipengaruhi oleh motivasi belajar. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil pemikiran Rogers, yang menyatakan bahwa setiap individu pada dasarnya memiliki dorongan internal untuk berkreasi (Saldan et al., 2023). Menurut Aditya, perkembangan kreativitas juga tidak terlepas dari peran minat membaca (Novia & Huwae, 2023). Dalam pembelajaran bahasa, membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Aktivitas membaca bukan sekadar menjadi sarana untuk proses menerima informasi, namun juga berperan dalam mengaktifkan fungsi kognitif otak sehingga meningkatkan ketajaman berpikir. Melalui kegiatan membaca, terjadi penguatan keterkaitan antar sel saraf di otak, di mana setiap koneksi baru yang terbentuk berkontribusi terhadap peningkatan kecerdasan serta kreativitas individu.

Guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif, peneliti melakukan pra-riset lanjutan dalam rangka mengidentifikasi serta menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas siswa, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

No.	Faktor yang Mendasari	Pernyataan	Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Literasi Digital	Saya memanfaatkan platform digital untuk mencari,	86,1%	13,9%

No.	Faktor yang Mendasari	Pernyataan	Jawaban	
			Ya	Tidak
		menilai, dan menggunakan informasi yang relevan dalam proses belajar.		
2	<i>Self-Confidence</i>	Saya merasa yakin bahwa saya mampu memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas tanpa ragu terhadap kemampuan diri sendiri.	83,3%	16,7%
3	Kemandirian Belajar	Saya berinisiatif mencari solusi dan sumber belajar sendiri ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran.	41,7%	58,3%
4	Motivasi Belajar	Saya berusaha meningkatkan kemampuan diri untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.	30,6%	69,4%
5	Minat Baca	Saya berusaha untuk membaca secara rutin karena saya menikmati proses menemukan informasi baru dari berbagai sumber bacaan.	27,8%	72,2%

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 1.2 yang memuat hasil pra-riset terhadap 36 siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 45 Jakarta, dapat diketahui bahwa literasi digital merupakan aspek yang menonjol dalam aktivitas belajar peserta didik. Sebanyak 86,1% siswa menyatakan bahwa mereka secara konsisten memanfaatkan berbagai platform digital untuk memperoleh informasi dan mendukung penyelesaian tugas akademik, sedangkan 13,9% siswa lainnya belum memanfaatkan platform digital secara konsisten dalam menunjang kebutuhan akademik mereka. Tingginya tingkat pemanfaatan teknologi mencerminkan bahwa peserta didik telah menguasai kompetensi dasar yang diperlukan untuk mengakses serta menggunakan beragam sumber belajar berbasis digital.

Secara umum literasi digital sangat penting bagi pertumbuhan ekonomi, inklusi sosial, kualitas hidup, dan kesuksesan dalam pekerjaan (Blum-Ross et al., 2020). Pada saat yang sama, kreativitas memainkan peran esensial dalam proses pembelajaran, khususnya ketika diintegrasikan dengan literasi digital, karena keduanya berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan peserta didik dalam merumuskan dan mengekspresikan gagasan secara lebih inovatif (Tukiyat et al., 2024). Keberadaan kemampuan tersebut tidak hanya menunjang perkembangan peserta didik, melainkan juga memperkuat kemampuan mereka dalam berpikir secara kreatif (Hani et al., 2024).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menyoroti hubungan yang signifikan antara kompetensi literasi digital dan kreativitas. Merujuk pada pendapat Wajdi et al. (2021) yang mengungkapkan adanya keterkaitan positif dan signifikan antara kecakapan literasi digital dengan kreativitas. Penelitian yang dilakukan oleh Kesici (2022) yang membuktikan bahwa literasi digital memberikan dampak yang signifikan secara statistik dan positif terhadap berpikir kreatif. Sementara Rahmat dan Jaelani (2024) juga memperlihatkan bahwa literasi digital merupakan faktor yang berpengaruh signifikan terhadap literasi digital dan kreativitas. Berdasarkan berbagai temuan penelitian, dapat diketahui bahwa literasi digital memiliki kontribusi yang signifikan dalam membantu siswa menyelesaikan berbagai tugas pembelajaran, sekaligus memfasilitasi perkembangan kemampuan kreativitas siswa.

Selain itu, aspek *Self-Confidence* juga memperlihatkan hasil yang cukup positif. Sebanyak 83,3% siswa menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan diri mereka dalam memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas tanpa keraguan yang berarti. Namun demikian, 16,7% siswa lainnya masih belum menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang memadai, sehingga mereka cenderung ragu dalam menghadapi tugas maupun materi pembelajaran. Naldi et al. (2025) menjelaskan kepercayaan diri memungkinkan siswa agar menyampaikan ide dan gagasan dengan keyakinan yang kuat, sedangkan kreativitas mendorong mereka untuk menghasilkan pemikiran yang orisinal dan inovatif.

Temuan dari sejumlah penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa literasi digital memiliki kontribusi signifikan dalam memperkuat *self confidence*. Munawaroh et al. (2022) menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki keyakinan yang kuat terhadap kemampuan dirinya lebih cenderung memiliki literasi digital yang lebih baik. Putri et al. (2023) menghasilkan temuan bahwa literasi digital signifikan berpengaruh positif dan terhadap kepercayaan diri. Kamaie dan Baharloo (2023) menemukan adanya korelasi hubungan yang signifikan dengan arah positif antara literasi digital dan kepercayaan diri.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa *self-confidence* memiliki peran penting dalam mendorong berkembangnya kreativitas. Nayudyantika et al.

(2024) menyatakan bahwa *self-confidence* berkontribusi secara signifikan terhadap kreativitas siswa. Safitri dan Maryati (2021) menyatakan bahwa Kepercayaan diri merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Serta Adu et al. (2022) menyatakan bahwa *self-confidence* berpengaruh terhadap kreativitas.

Hasil kajian sebelumnya membuktikan bahwa literasi digital merupakan salah satu faktor yang memengaruhi signifikan dalam mengoptimalkan kreativitas. Susilowati dan Wilda (2024), Kim (2024), serta Q. Wang dan Lee (2024) menemukan terdapat keterkaitan yang positif dan signifikan antara literasi digital dan kreativitas. Selain itu, Wajdi et al. (2021) dan Kesici (2022) menyatakan literasi digital berkontribusi secara signifikan terhadap kreativitas, baik dalam pembelajaran maupun berpikir kreatif. Qızı (2025) juga menegaskan bahwa literasi digital berperan penting dalam mengembangkan keterampilan kreatif.

Penelitian yang menempatkan *self-confidence* sebagai mediator mengenai keterkaitan literasi digital terhadap kreativitas masih belum berkembang secara luas jumlahnya. Meskipun demikian, temuan dari studi-studi lain mengindikasikan bahwa *self-confidence* memiliki kapasitas untuk berperan sebagai variabel mediasi. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriatin (2024) menghasilkan temuan bahwa kepercayaan diri bertindak sebagai variabel mediasi yang menghubungkan implementasi Kurikulum Merdeka dan tingkat kesejahteraan peserta didik.

Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Cañada (2025) menempatkan *self-confidence* sebagai komponen mediasi yang menghubungkan kesadaran metakognitif dan regulasi diri. Secara keseluruhan, rangkaian temuan tersebut memperkuat pemahaman bahwa *self-confidence* memiliki peran yang substansial dalam memediasi hubungan di antara berbagai variabel penelitian (Cañada, 2025; Fitriatin, 2024).

Penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya hubungan langsung antara variabel-variabel inti dalam studi ini. Literasi digital telah dibuktikan berpengaruh terhadap *self-confidence* (Kamaie & Baharloo, 2023; Munawaroh et al., 2022; N. A. Putri et al., 2023), literasi digital juga memberikan pengaruh terhadap kreativitas (Susilowati dan Wilda, 2024; Kim, 2024; Q. Wang dan Lee, 2024), sedangkan *self-*

confidence telah dibuktikan berpengaruh terhadap kreativitas (Adju et al., 2022; Nayudyantika et al., 2024; Safitri & Maryati, 2021). Dapat disimpulkan bahwa terdapat dasar teoretis yang kuat untuk mengasumsikan bahwa *self-confidence* dapat bertindak sebagai variabel perantara dalam hubungan antara literasi digital dan kreativitas, meskipun variabel ini masih jarang diteliti dalam literatur lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu umumnya berfokus pada kelompok subjek tertentu, terutama pelaku UMKM, guru, mahasiswa, anak-anak, serta peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD). Hal ini tampak, misalnya, pada studi yang dilakukan oleh Nayudyantika et al. (2024) serta Safitri dan Maryati (2021) yang berfokus pada UMKM, dan penelitian Putri et al. (2023) serta Adju et al. (2022) yang melibatkan siswa SD. Kecenderungan tersebut mengisyaratkan adanya keterbatasan penelitian yang menelaah siswa SMK, khususnya dalam jurusan MPLB. Penelitian ini menggunakan populasi terjangkau berupa siswa jurusan MPLB yang memenuhi kriteria penelitian dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran berbasis teknologi digital. Atas dasar itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji siswa SMK di jurusan MPLB dengan tujuan menganalisis peran *self-confidence* yang berperan sebagai mediator antara literasi digital dan kreativitas.

Siswa SMK dipilih karena mereka berada pada fase pendidikan yang menuntut kompetensi berpikir mandiri, daya inovasi, dan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi yang semakin dinamis. Penentuan siswa Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) sebagai subjek penelitian didasarkan pada kesesuaian karakteristik pembelajaran dengan variabel yang diteliti. Aktivitas pembelajaran pada program keahlian ini sangat berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi perkantoran, pengelolaan dokumen elektronik, komunikasi daring, serta akses terhadap berbagai sumber belajar berbasis digital. Oleh karena itu, siswa MPLB dianggap memiliki relevansi yang tinggi dalam penelitian mengenai literasi digital, *self-confidence*, dan kreativitas.

Selain pertimbangan konseptual tersebut, pemilihan siswa MPLB juga didasarkan pada hasil pra-riset yang menunjukkan bahwa sekitar 44% siswa masih

belum memperlihatkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal. Hasil analisis mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran belum sepenuhnya diikuti oleh berkembangnya kreativitas siswa. Kondisi tersebut menjadi dasar penting untuk mengkaji lebih lanjut keterhubungan antara literasi digital, *self-confidence*, dan kreativitas siswa MPLB.

Dibandingkan dengan program keahlian lain, seperti Desain Komunikasi Visual (DKV), yang secara kurikulum lebih menekankan pengembangan kreativitas dan ekspresi visual, MPLB lebih berfokus pada kompetensi administrasi, pelayanan bisnis, serta penguasaan teknologi perkantoran. Dengan demikian, penelitian pada siswa MPLB diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana kreativitas dapat berkembang pada lingkungan pembelajaran yang tidak secara khusus berorientasi pada bidang kreatif, tetapi memiliki tingkat penggunaan teknologi digital yang tinggi dalam kegiatan belajar sehari-hari.

Berdasarkan identifikasi dan pembahasan terkait permasalahan latar belakang yang telah diuraikan, judul penelitian ini adalah sebagai berikut: **“Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kreativitas dengan *Self-Confidence* sebagai Variabel Mediasi Siswa MPLB SMK Negeri 45 Jakarta”**.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada bagian latar belakang, penelitian ini mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh secara langsung Literasi Digital terhadap Kreativitas siswa SMKN 45 Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh secara langsung Literasi Digital terhadap *Self-Confidence* siswa SMKN 45 Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh secara langsung *Self-Confidence* terhadap Kreativitas siswa SMKN 45 Jakarta?
4. Apakah *Self-Confidence* berperan memediasi pengaruh secara tidak langsung Literasi Digital terhadap Kreativitas siswa SMKN 45 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang serta rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung yang terjadi di antara variabel-variabel yang diteliti:

1. Untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh secara langsung Literasi Digital terhadap Kreativitas siswa SMKN 45 Jakarta.
2. Untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh secara langsung Literasi Digital terhadap *Self-Confidence* siswa SMKN 45 Jakarta.
3. Untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh secara langsung *Self-Confidence* terhadap Kreativitas siswa SMKN 45 Jakarta.
4. Untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh secara tidak langsung *Self-Confidence* sebagai variabel mediasi dalam Literasi Digital terhadap Kreativitas siswa SMKN 45 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi, baik dari sisi teoretis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, melalui penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman serta mendorong pengembangan kajian literatur di bidang pendidikan yang berkaitan dengan literasi digital, *self-confidence*, dan kreativitas siswa SMK. Penelitian ini mengkaji peran *self-confidence* sebagai variabel mediasi dalam keterhubungan antara literasi digital dan kreativitas, sehingga mampu menjelaskan secara lebih mendalam bagaimana literasi digital berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas melalui penguatan *self-confidence*. Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi terkait akademik serta menjadi dasar pertimbangan dalam penyusunan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan literasi digital dan *self-confidence* guna mendukung perkembangan kreativitas peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa SMK Negeri 45 Jakarta

Melalui penelitian ini diharapkan memperdalam pemahaman siswa mengenai urgensi literasi digital dalam mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri. Melalui pemanfaatan teknologi digital, siswa didorong untuk lebih proaktif, mandiri, serta memiliki keyakinan diri dalam berkreasi dan mengikuti proses pembelajaran, sehingga mampu mengoptimalkan teknologi sebagai sarana pengembangan potensi diri.

2. Bagi Guru dan Pendidik di SMK Negeri 45 Jakarta

Temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pertimbangan bagi guru untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang memengaruhi kepercayaan diri siswa, terutama dalam kaitannya dengan literasi digital dan kreativitas. Temuan penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dalam penyusunan strategi pembelajaran inovatif melalui integrasi teknologi digital guna mendukung pengembangan kreativitas dan kepercayaan diri siswa.

3. Bagi Pihak Sekolah dan Manajemen Pendidikan SMK Negeri 45 Jakarta

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan program pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan perkembangan teknologi. Di samping itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar evaluasi dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran melalui penguatan literasi digital, kreativitas, serta kepercayaan diri peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bagi penelitian lanjutan yang mengkaji keterkaitan antara literasi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri, khususnya pada siswa SMK. Lebih lanjut, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya melalui penambahan variabel lain yang relevan untuk menjelaskan pengaruh literasi digital terhadap kreativitas dengan kepercayaan diri sebagai variabel mediasi.