

Pengukuran Kreativitas Digital Pada Mahasiswa Jurusan PIPS Dalam Upaya Mempersiapkan Digital Entrepreneur

Fachruddiansyah Muslim¹, Ahmad Nasori^{2*}

¹⁻², Universitas Jambi

* nasoriunja@gmail.com;

Abstrak

Tantangan FKIP universitas jambi saat ini melihat perkembangan zaman yang terjadi cukup berat. Untuk itu perlulah membekali para peserta didik dengan kemampuan dan skill baru dalam menghadapi distrupsi teknologi. Kreativitas digital merupakan suatu skill atau kemampuan yang harus dimiliki karena dalam tuntutan Perkembangan zaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk pengukuran kreativitas digital pada mahasiswa jurusan Pendidikan ilmu sosial dalam upaya mempersiapkan digital entrepreneur. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dan menggunakan metode penelitian survey. Pada penelitian ini, yang menjadi populasi adalah mahasiswa jurusan PIPS yang berjumlah 955 orang. Untuk menentukan besarnya sampel dari populasi yang diambil, peneliti menggunakan simple random sampling. Dari perhitungan ukuran sampel diatas, sampel penelitian ini berjumlah 377 mahasiswa. Pengukuran *kreativitas digital* di dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Tingkat kreatifitas digital mahasiswa berada pada kategori baik dengan 92% responden atau 345 orang dan 8% responden pada kategori cukup atau 32 orang. Flexibilitas yang dimiliki mahasiswa berada pada kategori baik, sebanyak 351 responden atau 93%. Originalitas yang dimiliki mahasiswa berada pada kategori baik, sebanyak 334 responden atau 88%. Elaborasi yang dimiliki mahasiswa berada pada kategori baik, sebanyak 377 responden atau 100 %. Kefasihan yang dimiliki mahasiswa berada pada kategori cukup, sebanyak 211 responden atau 66%.

Kata Kunci: *kreativitas digital, digital entrepreneur, social studies*

Pendahuluan

Dengan adanya teknologi saat ini untuk mempermudah berbagai aspek dalam kehidupan dalam bidang bisnis contohnya teknologi dapat memudahkan pelanggan untuk memperoleh barang kebutuhan yang dibutuhkan secara cepat tanpa adanya batasan waktu dan tempat. Dengan perkembangan tersebut maka tentulah hal ini harus dimanfaatkan oleh generasi muda untuk menjadi seorang digital entrepreneurship. Digital entrepreneurship merupakan kewirausahaan yang dipadukan dengan teknologi digital. Dengan bantuan digital tersebut kita dapat membuat dan memasarkan produk dengan cara digital, memberikan pelayanan kepada konsumen, mengelola keuangan, bekerjasama dalam mitra, serta dapat menganalisis peluang risiko strategi target dan sebagainya. Berwirausaha di era digital memiliki berbagai kelebihan, diantaranya pekerjaan dapat menjadi lebih mudah, lebih cepat, dapat menjangkau secara

luas, menciptakan peluang kerjasama yang cukup luas, serta lebih efektif dalam pelaksanaannya. Saat ini sudah banyak sekali perusahaan yang berhasil dengan memanfaatkan perkembangan digital yang ada saat ini. Dengan adanya bukti tersebut diharapkan para generasi muda dapat lebih terinspirasi dan mempunyai motivasi dalam melirik menjadi seorang digital entrepreneur karena dengan adanya digital suatu usaha menjadi lebih efektif dan efisien (Gunawan & Hazwardy, 2020).

Untuk menjadi seorang wirausahawan dalam bidang teknologi digital tidaklah mudah. Hal ini dikarenakan dalam berwirausaha di bidang digital atau digital entrepreneurship tidak hanya seseorang mampu menggunakan teknologi terus mempunyai modal dan punya kreativitas, namun juga harus mempunyai mental sikap serta perilaku seorang wirausaha. Wirausahawan harus memiliki sikap yang kreatif mendorong perkembangan bisnis, mempunyai perencanaan, pekerja keras, gigih dan mempunyai mindset yang positif, memahami keadaan lingkungan sekitar, mempunyai network, serta mempunyai semangat yang tinggi dan pantang menyerah.

Selama ini untuk dalam mempersiapkan mahasiswa menjadi wirausaha berbasis digital telah dilakukan berbagai upaya dalam bentuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi seseorang dalam menjadi start up digital entrepreneur (Hardiyanto, 2018), kemudian pelatihan untuk dapat memberikan pengetahuan terkait peluang usaha dalam bidang digital dan memulai suatu usaha apada era digital (Tendra, 2022), dan proses pelaksanaan wirausaha di era digital (Maryati et al., 2019). Namun belum ada pengukuran terkait kreativitas digital yang dimiliki oleh mahasiswa. Untuk itu perlulah dilakukan pengukuran kreativitas mahasiswa sebelum menjadi wirausaha digital.

Indonesia saat ini setidaknya memiliki wirausahawan sebesar 3,01% persentase wirausaha yang ada. Namun hal ini masih sedikit dibandingkan negara-negara tetangga kita seperti Malaysia yang memiliki wirausahawan sebesar 4,704% dan Thailand sebesar 4,26% dan Singapura yang mempunyai wirausahawan cukup tinggi yaitu sebesar 8,76%. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia masih cukup jauh tertinggal dalam hal. Banyaknya wirausahawan yang ada karena untuk menjadi negara maju di perlukan wirausahawan sebesar 5% (Prayoga, 2021). Padahal diketahui saat ini penggunaan internet di Indonesia mencapai 109 juta orang yang menggunakan artinya sebenarnya Indonesia memiliki potensi yang cukup tinggi dalam memanfaatkan teknologi digital. Untuk itu perlulah adanya dorongan dan motivasi agar penduduk Indonesia dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk berwirausaha.

Pergeseran zaman yang disertai perkembangan teknologi tentulah harus dihadapi dengan mempersiapkan para generasi lulusan untuk mampu berdaya saing setelah menyelesaikan studi agar tidak menjadi pengangguran intelektual (Muhardi, 2004). Untuk itu perlulah membekali para peserta didik dengan kemampuan dan skill baru dalam menghadapi distrupsi

teknologi (Mashudi, 2021). Kreativitas digital merupakan suatu skil atau kemampuan yang harus dimiliki karena dalam tuntutan perkembangan zaman.

Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe penelitian deskriptif dan menggunakan metode penelitian survey. Pada penelitian ini, yang menjadi populasi adalah mahasiswa jurusan PIPS yang berjumlah 955 orang. Untuk menentukan besarnya sampel dari populasi yang diambil, peneliti menggunakan simple random sampling. sampel penelitian ini berjumlah 377 Mahasiswa .

Prosedur yang dilakukan dari kegiatan survey mengadopsi Pendekatan Deduktif dimana peneliti melakukan proses awal dengan konsep teorisasi dalam memecahkan berbagai masalah yang nantinya akan diukur secara empiris serta dilakukan analisis datanya. Gagasan utama prosedur dalam Penelitian ini dapat peneliti jelaskan melalui bagan peneliti *Survey From A Process Perspective* (Groves et al., 2010)

Dari bagan alur penelitian yang tersaji diperoleh beberapa tahap maupun proses yang dilakukan pada penelitian survey ini serta informasi umum yang menggambarkan garis Besar dari Point Inti yang merupakan prosedur teknik dalam pelaksanaan Penelitian Survey, yaitu: a. menentukan objek penelitian dan tujuan penelitian b. menentukan konsep dan populasi. c. membuat kuesioner dan mendesain sample d. proses data dan analisis.

Didalam melakukan penelitian survey mengenai pengukuran *kreativitas digital* didalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Semua Informasi dari Data yang telah dihimpun kemudian dianalisis dengan menghitung perolehan nilai skor rata-rata (Mean), median (Me), modus (Mo), simpangan baku atau standar deviasi (SD) melalui penggunaan software SPSS, yang diharapkan dapat memudahkan mengkategorikan penskoran Data dari kategori sangat baik, baik, cukup, atau kurang.

Hasil

Dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui data kreativitas digital yang dimiliki mahasiswa. Proses pengumpulan angket menggunakan Google Form, dengan populasi penelitian sebanyak 955 responden. Diperoleh hanya 377 responden yang mengisi angket, sebelum dilakukan tabulasi data telah divalidasi untuk memperoleh data yang sah dan tidak memakai data yang tidak valid.

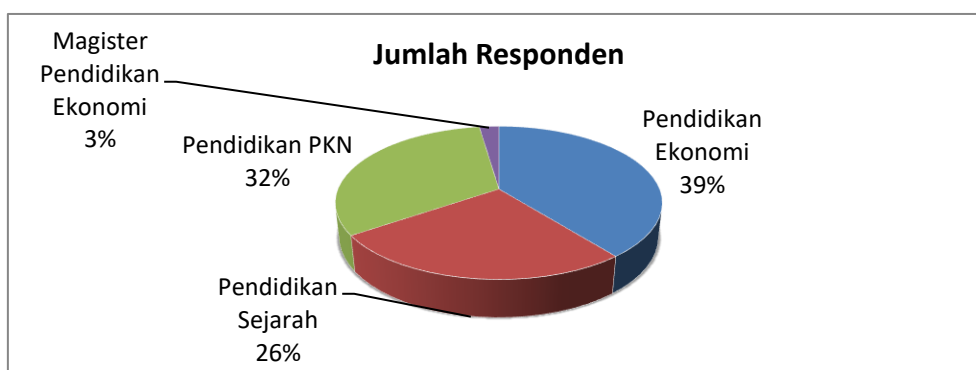
Profil Responden

Berdasarkan jumlah mahasiswa pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, terdapat 375 (39%) orang mahasiswa pendidikan ekonomi, 250 (26%) pendidikan sejarah dan

308 mahasiswa pendidikan kewarganegaraan serta 22 (3%) orang magister pendidikan ekonomi. Berikut adalah gambaran jumlah mahasiswa pada jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

Tabel 1. Jumlah Responden

Program Studi	Jumlah Responden
Pendidikan Ekonomi	375
Pendidikan Sejarah	250
Pendidikan PKN	308
Magister Pendidikan Ekonomi	22

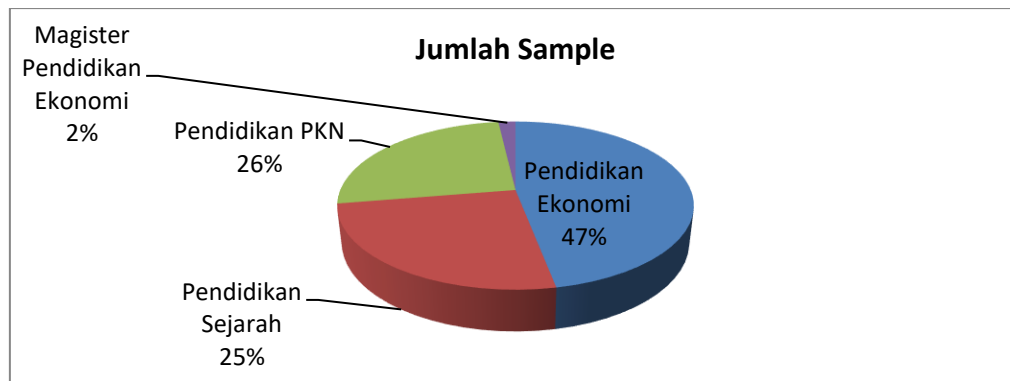


Gambar 1. Jumlah Responden

Berdasarkan Jumlah Mahasiswa yang mengisi angket sebanyak 377 orang mahasiswa, mahasiswa tersebut terdiri dari 177 (47%) orang mahasiswa pendidikan ekonomi, 96 (25%) orang mahasiswa pendidikan sejarah, 97 (26%) orang mahasiswa pendidikan kewarganegaraan dan 7 (2%) orang mahasiswa magister pendidikan ekonomi. Berikut adalah gambaran jumlah mahasiswa yang mengisi angket pada jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

Tabel 2. Jumlah Sampel

Program Studi	Jumlah Sample
Pendidikan Ekonomi	177
Pendidikan Sejarah	96
Pendidikan PKN	97
Magister Pendidikan Ekonomi	7
Jumlah	377

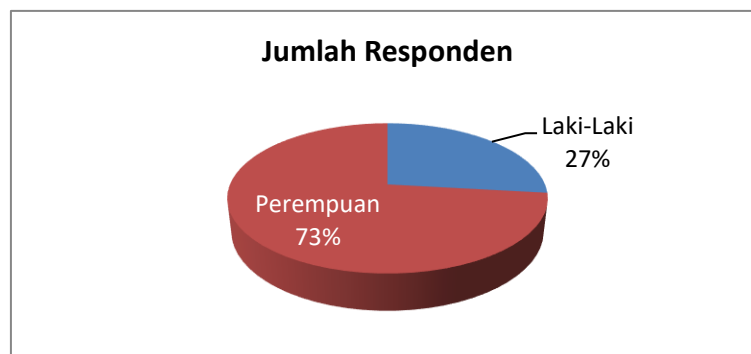


Gambar 2. Jumlah Sampel

Berdasarkan jenis kelamin, terdapat 101 (27%) mahasiswa laki-laki dan 276 (73) orang mahasiswa perempuan. berikut adalah gambaran jumlah mahasiswa yang mengisi angket pada jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

Tabel 3. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden
Laki-Laki	101
Perempuan	276
Jumlah	377



Gambar 3. Jenis Kelamin

Tabel 4. Deskripsi Data

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Creativity_Digital	377	47	93	140	117.16	11.263	126.861
Valid N (listwise)	377						

Berdasarkan data tersebut terlihat gambaran data digital creativiti mahasiswa jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial yaitu dengan skor tertinggi 140 dan skor terendah 93, dengan range 47, mean 117, standard deviasi 11 dan variance 127. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan data angket sebanyak 28 butir pertanyaan.

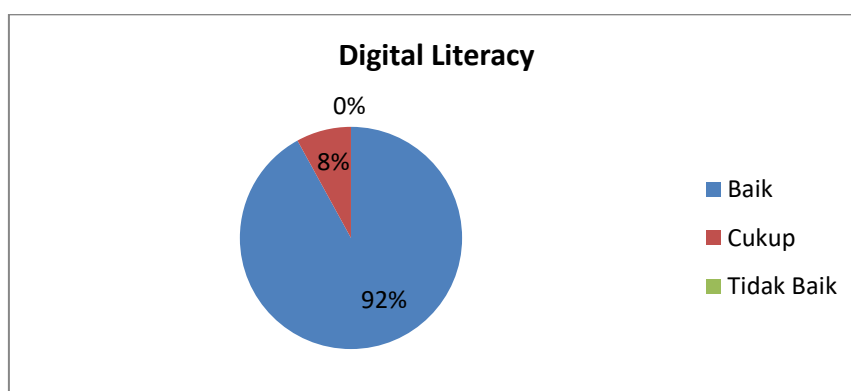
Digital Literacy

Dalam menghitung kriteria pengkatagorian digital literacy yang dimiliki mahasiswa menggunakan instrumen angket yang terdiri dari 28 butir pertanyaan dengan sebanyak 377 responden. Adapun kriteria pengkatagorian menggunakan perhitungan sebagai berikut :

Tabel 5. Kategori Digital Literacy

No	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	103-141	345	92	Baik
2	65-103	32	8	Cukup
3	27-65	0	0	Tidak Baik

Berdasarkan tabel pengkatagorian diatas dapat didistribusikan dalam diagram histogram sebagai berikut :



Gambar 4. Digital Literacy

Berdasarkan Diagram diatas, dapat dijabarkan kategori digital literacy yang dimiliki mahasiswa PIPS berada pada kategori baik, sebanyak 345 responden atau 92%.

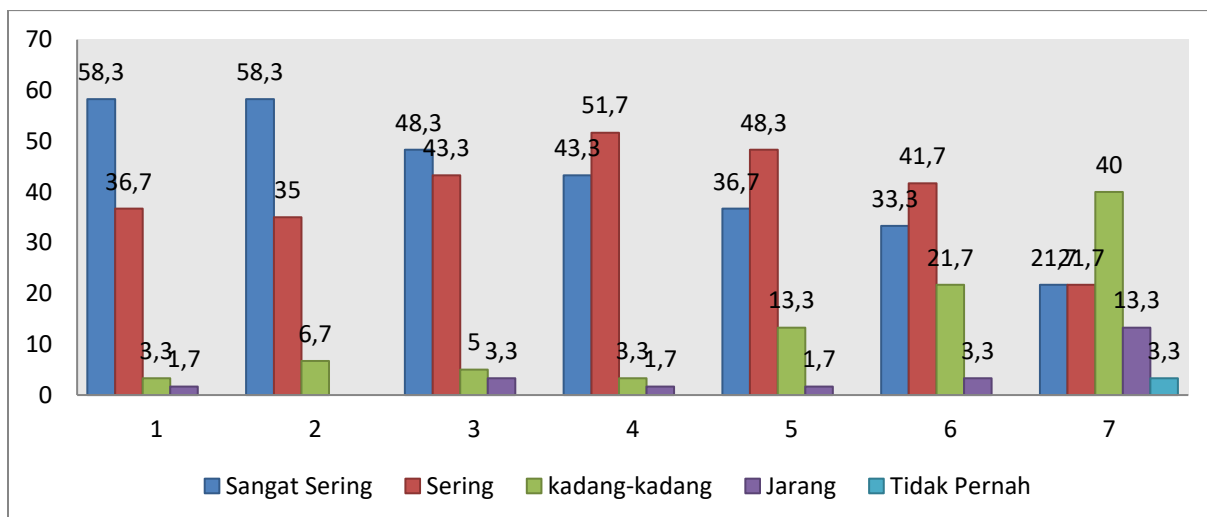
Instrumen angket penelitian tanggapan mahasiswa terhadap digital literacy dibagi empat aspek yaitu fleksibilitas, originalitas, elaborasi dan kefasihan. Adapun jika dilihat dari masing-masing aspek dapat dijelaskan sebagai berikut

Flexibilitas

Hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa tingkat flexibilitas mahasiswa jurusan ilmu pengetahuan mahasiswa pada kategori baik (93%). Ini berarti mahasiswa memiliki kemampuan dalam mengadaptasi perkembangan digital sehingga mampu mengikuti dan memanfaatkan secara maksimal perkembangan digital yang ada.

Tabel 6. Flexibility

Tabel Deskriptif	Indikator	N	Modus	Indikator	Keterangan
Flexibilitas	1	377	58,3 (Sangat sering)	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	Adanya media digital membantu dalam menemukan ide-ide baru untuk berwirausaha
	2	377	58,3 (Sangat sering)		Memanfaatkan media digital untuk membantu dalam menemukan jawaban atas suatu permasalahan dalam pekerjaan sehari-hari
	3	377	48,3 (Sangat Sering)	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda	Dengan menggunakan media dapat menemukan alternatif jawaban dari permasalahan yang saya hadapi dalam pekerjaan sehari-hari
	4	377	51,7 (Sering)		Penggunaan media digital membantu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda untuk dapat diselesaikan
	5	377	48,3 (Sering)	Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda	menggunakan media digital dapat memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut
	6	377	41,7 (Sering)		berusaha menyelesaikan sendiri masalah yang ada dengan bebantuan media digital
	7	377	40 (Jarang)		Jika yang alat dibutuhkan tidak ada, menggunakan alat yang bukan fungsinya guna menyelesaikan suatu masalah.



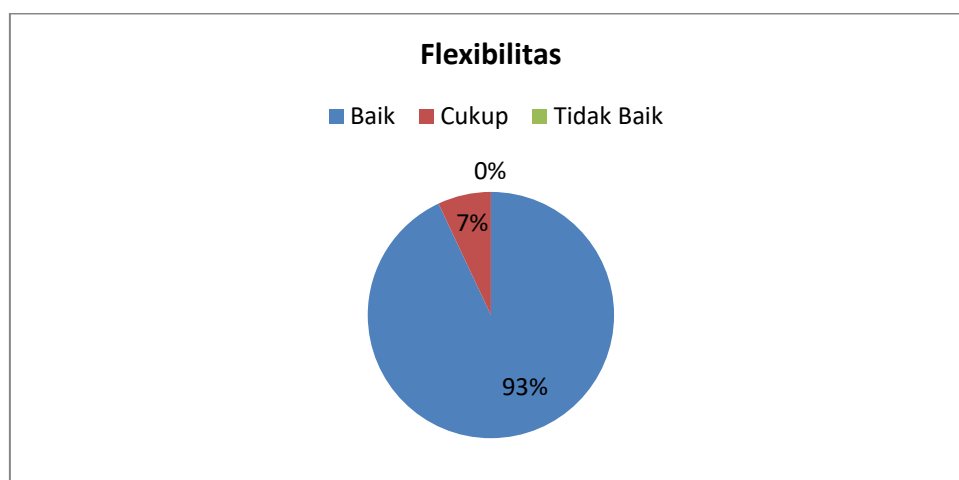
Gambar 5. Flexibility

Dalam menghitung kriteria pengkatagorian Flexibilitas yang dimiliki mahasiswa menggunakan instrumen angket yang terdiri dari 7 butir pertanyaan dengan sebanyak 377 responden. Adapun kriteria pengkatagorian menggunakan perhitungan sebagai berikut :

Tabel 7. Kategori Flexibilitas

No	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	26-36	351	93	Baik
2	16 – 26	26	7	Cukup
3	6-16	0	0	Tidak Baik

Berdasarkan tabel pengkatagorian diatas dapat didistribusikan dalam diagram histogram sebagai berikut :



Gambar 6. Kategori Flexibilitas

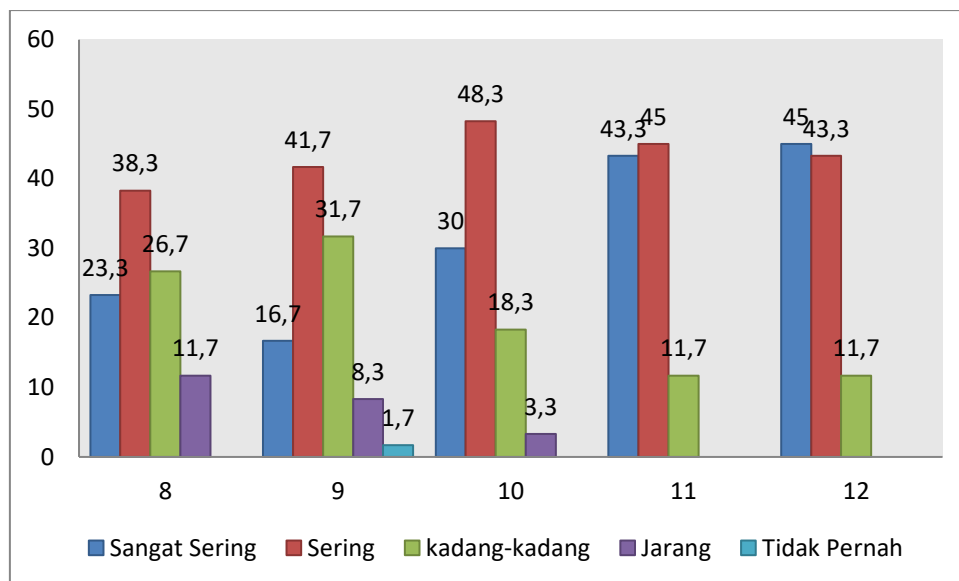
Berdasarkan Diagram di atas, dapat dijabarkan kategori fleksibilitas yang dimiliki mahasiswa pips berada pada kategori baik, pada kategori baik terdapat sebanyak 351 responden atau 93%.

Originalitas

Hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa tingkat originalitas mahasiswa jurusan ilmu pengetahuan mahasiswa pada kategori baik (88%). Ini berarti mahasiswa memiliki kemampuan dalam berkreaitivitas dengan mengemas sebuah ide dari diri sendiri, atau tidak meniru dari orang lain.

Tabel 7. Originalitas

Tabel Deskriptif	Indikator	N	Modus	Indikator	Keterangan
Originalitas	8	377	38,3 (Sering)	Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik	Dalam menyelesaikan suatu usaha atau kegiatan, saya menggunakan cara yang berbeda dalam menyelesaikan masalah tersebut.
	9	377	41,7 (Sering)		Saya memanfaatkan penggunaan media digital dengan cara berbeda
	10	377	48,3 (Sering)	Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	Menggunakan media digital untuk memunculkan ide-ide baru dan gagasan baru berdasarkan literasi yang didapatkan
	11	377	45 (Sering)		Dengan menggunakan media digital membuat tidak merasa bosan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan
	12	377	45 (Sangat Sering)	Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas	Saya selalu berusaha keras menyelesaikan masalah dan tugas yang diberikan.

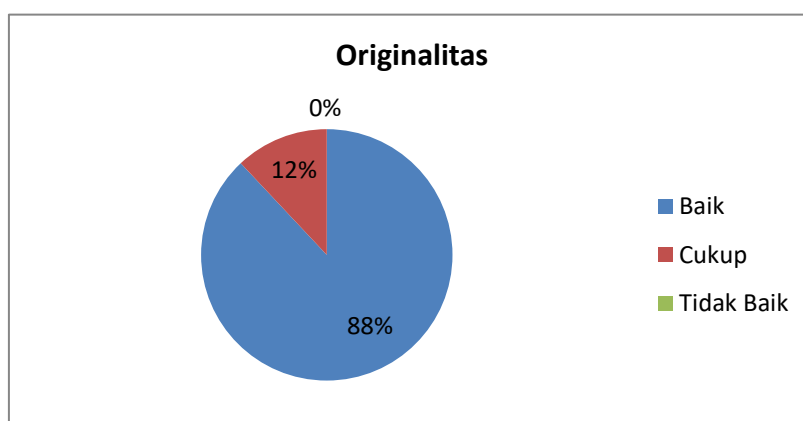


Gambar 7. Originalitas

Dalam menghitung kriteria pengkatagorian Originalitas yang dimiliki mahasiswa menggunakan instrumen angket yang terdiri dari 7 butir pertanyaan dengan sebanyak 377 responden. Adapun kriteria pengkatagorian menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 9. Kategori Originalitas

No	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	18 - 24	334	88	Baik
2	12 - 18	43	12	Cukup
3	4 - 12	0	0	Tidak Baik



Gambar 8. Kategori Originalitas

Kategori originalitas yang dimiliki mahasiswa pips berada pada kategori baik, sebanyak 334 responden atau 88 %.

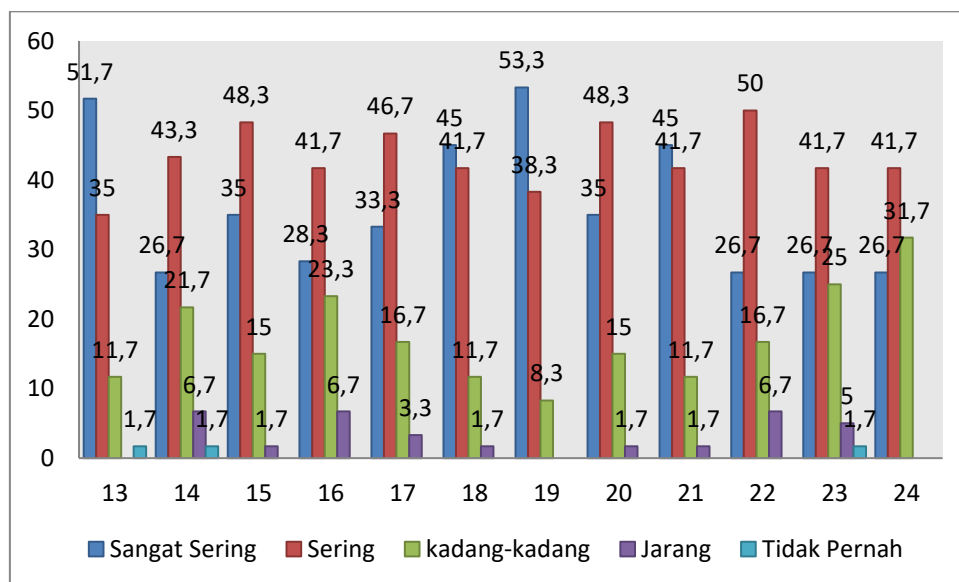
Elaborasi

Hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa tingkat elaborasi mahasiswa jurusan ilmu pengetahuan mahasiswa pada kategori sangat tinggi (100%). Ini berarti mahasiswa memiliki kemampuan dalam memanfaatkan dan menggunakan media digital secara tekun dan cermat.

Tabel 10. Elaborasi

Tabel Deskriptif	Indikator	N	Modus	Indikator	Keterangan
Elaborasi	13	377	51,7 (Sangat Sering)	Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara bergairah, aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas	Dengan berbantuan media digital, saya mampu mengerjakan pekerjaan saya dengan sebaik-baiknya.
	14	377	43,3 (Sering)		Adanya media digital membuat saya bersemangat dalam menyelesaikan pekerjaan saya.
	15	377	48,3 (Sering)		Dengan adanya media digital membuat semakin aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan suatu permasalahan
	16	377	42,7 (Sering)	Berani menerima atau melaksanakan tugas berat	Adanya media digital membantu saya menyelesaikan tugas-tugas saya agar dapat segera terselesaikan.
	17	377	46,7 (Sering)		Adanya media digital membuat saya siap menerima pekerjaan apapun
	18	377	45 (Sangat Sering)		Dengan adanya media digital membantu menyelesaikan pekerjaan secara mandiri
	19	377	53,3 (Sangat Sering)	Menemukan cara yang praktis	Penggunaan media digital membantu dalam mencari dan menemukan metode yang efektif dalam menyelesaikan suatu pekerjaan

Tabel Deskriptif	Indikator	N	Modus	Indikator	Keterangan
	20	377	48,3 (Sering)		Menggunakan media digital membuat saya mencoba dan memikirkan cara yang baru dalam menyelesaikan pekerjaan yang saya lakukan
	21	377	45 (Sangat Sering)	Kritik dalam memeriksa hasil pekerjaan	Media digital membantu saya dalam mengevaluasi hasil pekerjaan saya.
	22	377	50 (Sering)		Flexible dalam menentukan cara terbaik dalam menyelesaikan pekerjaan
	23	377	41,7 (Sering)	Agresif bertanya	Jika ada sesuatu yang tidak dipahami aktif menanyakan agar dapat lebih memahami
	24	377	41,7 (Sering)		Menanyakan secara langsung apabila ada pekerjaan yang kurang jelas.



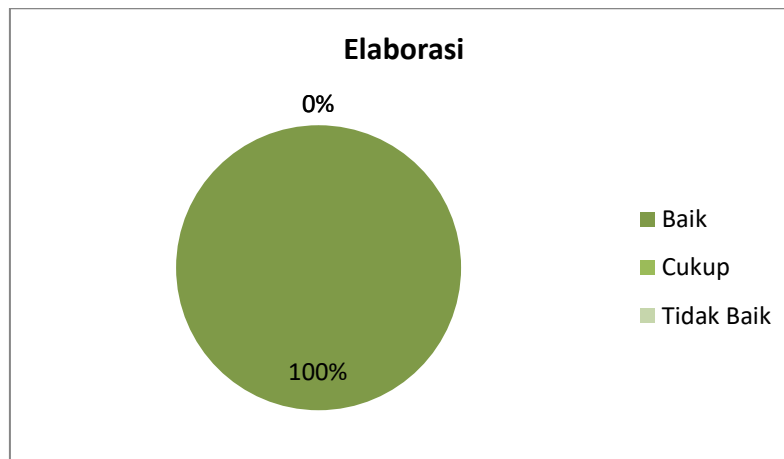
Gambar 9. Elaborasi

Dalam menghitung kriteria pengkategorian Elaborasi yang dimiliki mahasiswa menggunakan instrumen angket yang terdiri dari 12 butir pertanyaan dengan sebanyak 377 responden. Adapun kriteria pengkatagorian menggunakan perhitungan sebagai berikut :

Tabel 11. Kategori Elaborasi

No	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	43 - 61	377	100	Baik
2	25 - 43	0	0	Cukup
3	7 - 25	0	0	Tidak Baik

Berdasarkan tabel pengkategorian diatas dapat didistribusikan dalam diagram histogram sebagai berikut :



Gambar 10. Kategori Elaborasi

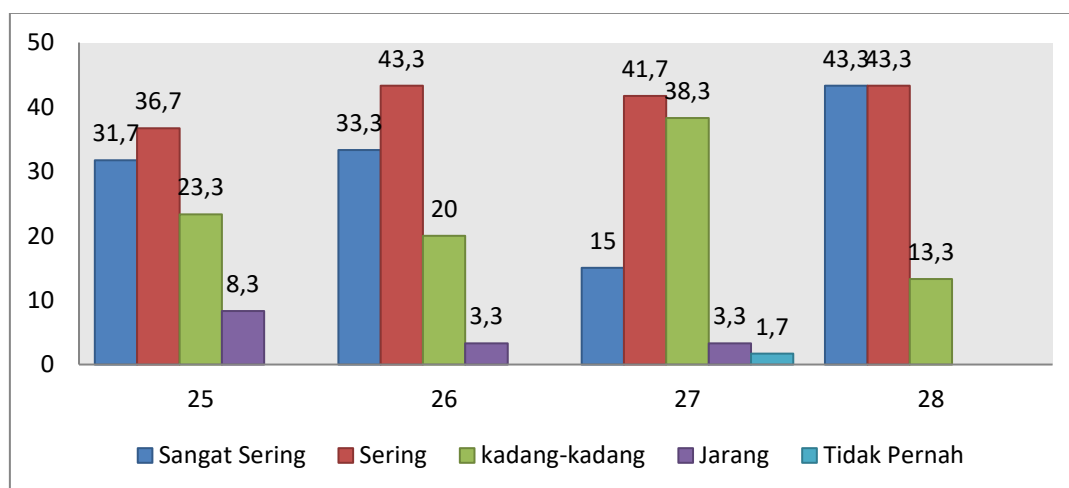
Berdasarkan Diagram diatas, dapat dijabarkan kategori elaborasi yang dimiliki mahasiswa PIPS berada pada kategori baik, pada kategori baik terdapat sebanyak 377 responden atau 100 % .

Kefasihan

Hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa tingkat elaborasi mahasiswa jurusan ilmu pengetahuan mahasiswa pada kategori cukup (66%). Ini berarti mahasiswa memiliki kemampuan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak.

Tabel 12. Kefasihan

Tabel Deskriptif	Indikator	N	Modus	Indikator	Keterangan
Kefasihan	25	377	36,7 (Sering)	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan	Saya sering mengeluarkan argument dalam menyelesaikan pertanyaan
	26	377	43,3 (Sering)		Saya merasa mau menjawab pertanyaan
	27	377	41,7 (Sering)	Mandiri dalam belajar	Saya mampu mengerjakan tugas meskipun tidak dibimbing
	28	377	43,3 (Sering)		Media digital membantu dalam mengerjakan pekerjaan secara mandiri

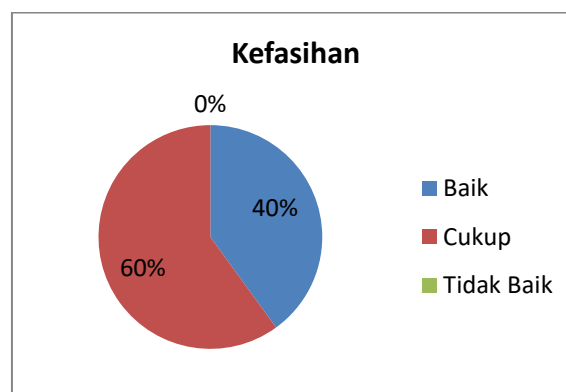


Gambar 11. Kefasihan

Dalam menghitung kriteria pengkatagorian Kefasihan yang dimiliki mahasiswa menggunakan instrumen angket yang terdiri dari 4 butir pertanyaan dengan sebanyak 377 responden. Kriteria pengkatagorian menggunakan perhitungan sebagai berikut.

Tabel 13. Kategori Kefasihan

No	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	16 - 20	166	44	Baik
2	12 - 16	211	66	Cukup
3	8 – 12	0	0	Tidak Baik



Gambar 12. Kategori Kefasihan

Berdasarkan Diagram diatas, dapat dijabarkan kategori kefasihan yang dimiliki mahasiswa pips berada pada kategori cukup terdapat sebanyak 211 responden atau 66 %

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap kreativitas digital didapatkan bahwa tingkat kreatifitas digital mahasiswa berada pada kategori baik dengan persentase 61% dengan frekuensi 231 orang dengan skor terendah 56 dan paling terbesar 112.

Tabel 14. Pengkategorian Aspek Kreativitas Digital

No	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	103-141	345	92	Baik
2	65-103	32	8	Cukup
3	27-65	0	0	Tidak Baik

Dalam tabel tersebut terlihat bahwa tingkat kreatifitas digital mahasiswa berada pada kategori baik dengan 92% reponden atau 345 orang dan 8% reponden pada kategori cukup atau 32 orang, adapun rincian dari masing-masing indikator tingkat kreatifitas digital adalah sebagai berikut

- a) Pada flexiblitas, flexibilitas yang dimiliki mahasiswa pips berada pada kategori baik, pada kategori baik terdapat sebanyak 351 responden atau 93 %
- b) Pada originalitas, originalitas yang dimiliki mahasiswa pips berada pada kategori baik, pada kategori baik terdapat sebanyak 334 responden atau 88 %.
- c) Pada elaborasi, elaborasi yang dimiliki mahasiswa PIPS berada pada kategori baik, pada kategori baik terdapat sebanyak 377 responden atau 100 %.
- d) Pada Kefasihan, kefasihan yang dimiliki mahasiswa pips berada pada kategori cukup terdapat sebanyak 211 responden atau 66 %

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu yang menyatakan kreativitas dan inovasi sangat penting saat era distrupsi digital saat ini karena merupakan kunci keberhasilan dalam kegiatan wirausaha saat ini (Sujana, 2019) untuk itu diperlukan strategi dalam mencapai keberhasilan di era digital yaitu dengan melakukan inovasi pada produk, proses dan pemasaran (Rofaida et al., 2020).

Kesimpulan

Tingkat kreatifitas digital mahasiswa berada pada kategori baik dengan 92% reponden atau 345 orang dan 8% reponden pada kategori cukup atau 32 orang, adapun rincian dari masing-masing indikator tingkat kratifitas digital adalah Pada flexiblitas, flexibilitas yang dimiliki mahasiswa pips berada pada kategori baik, pada kategori baik terdapat sebanyak 351 responden atau 93 %, Pada originalitas, originalitas yang dimiliki mahasiswa pips berada pada kategori baik , pada kategori baik terdapat sebanyak 334 responden atau 88 %, Pada elaborasi, elaborasi yang dimiliki mahasiswa PIPS berada pada kategori baik, pada kategori baik terdapat sebanyak 377 responden atau 100 %, Pada Kefasihan, kefasihan yang dimiliki mahasiswa pips berada pada kategori cukup terdapat sebanyak 211 responden atau 66%.

Referensi

- Groves, R. M., Singer, E., Lepkowski, J. M., Heeringa, S. G., & Alwin, D. F. (2010). Survey methodology. In *A Telescope on Society: Survey Research and Social Science at the University of Michigan and Beyond*. <https://doi.org/10.4324/9781003249627-3>
- Gunawan, A., & Hazwardy, D. (2020). Pelatihan Digital Entrepreneurship untuk Mewujudkan Generasi Milenial Berjiwa Wirausaha. *Abdimas Dewantara*, 3(1), 81. <https://doi.org/10.30738/ad.v3i1.4311>
- Hardiyanto, L. (2018). Motivasi Mahasiswa Menjadi Start Up 1. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10, 1–15.
- Maryati, W., Masriani, I., Studi, P., Bisnis, A., Manajemen, P. S., & Jambi, U. (2019). *Peluang Bisnis di Era Digital Bagi Generasi Muda Dalam Berwirausaha* : 4, 53–58.

- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 93–114.
<https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Mimbar*, 20(4), 478–492. <https://media.neliti.com/media/publications/156226-ID-kontribusi-pendidikan-dalam-meningkatkan.pdf>
- Rangga Wisna Prayoga, N. S. F. (2021). *Determinan berwirausaha di indonesia*.
- Rofaida, R., Suryana, Asti Nur Aryanti, & Yoga Perdana. (2020). Strategi Inovasi pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 8(3), 402–414.
<https://doi.org/10.33059/jmk.v8i3.1909>
- Sujana, A. E. (2019). Pentingnya Inovasi Dan Kreatifitas Era Teknologi Digital. *Senima* 4.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/rkyhf>
- Tendra, G. (2022). Pelatihan digital entrepreneur di masa pandemi covid-19. 2(1), 77–83.