

PENGARUH TRANSFORMASI DIGITAL DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP PENINGKATAN SUMBER DAYA MANUSIA (SDM) PADA MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Nurhikmah Rezqi Ramadhani¹, Siti Nurhaliza², Ariel Wirawan³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

hikmahrr@gmail.com¹, lizaaa3134@gmail.com², arielwirawan111@gmail.com³

ABSTRACT; *This study aims to analyze the influence of digital transformation and learning creativity on the enhancement of human resources (HR) among students at Universitas Negeri Makassar. In the context of higher education, digital transformation is crucial for improving the quality of learning and preparing students to face challenges in the workforce. This research emphasizes that the integration of digital technology not only facilitates access to information but also encourages changes in thinking and the organizational culture of educational institutions. Learning creativity is identified as an important element that contributes to the development of student competencies, including critical and innovative thinking skills. The research employs a quantitative method with an explanatory design, involving 50 respondents from the Management Department. Data were collected through questionnaires and analyzed using SPSS software. The results indicate a positive and significant influence of digital transformation and learning creativity on the enhancement of students' HR. These findings provide insights for developing a curriculum that is more responsive to industry needs and encourage educational institutions to create a learning environment that supports creativity. This study is expected to contribute to more effective educational strategies in the digital era.*

Keywords: *Digital Transformation, Learning Creativity, and Enhancement of Human Resources (HR).*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh transformasi digital dan kreativitas belajar terhadap peningkatan sumber daya manusia (SDM) pada mahasiswa Universitas Negeri Makassar. Dalam konteks pendidikan tinggi, transformasi digital menjadi krusial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan di dunia kerja. Penelitian ini menekankan bahwa integrasi teknologi digital tidak hanya memfasilitasi akses informasi, tetapi juga mendorong perubahan dalam cara berpikir dan budaya organisasi pendidikan. Kreativitas belajar diidentifikasi sebagai elemen penting yang berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa, termasuk kemampuan berpikir kritis dan inovatif. Lima puluh orang dari Departemen Manajemen berpartisipasi dalam penelitian kuantitatif yang punya desain eksplanatori. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data, yang kemudian

dianalisis memakai SPSS. Transformasi digital dan kreativitas pembelajaran secara signifikan dan positif berdampak pada sumber daya manusia mahasiswa, menurut hasil temuan. Temuan ini memberikan wawasan bagi pengembangan kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan industri dan mendorong lembaga pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada strategi pendidikan yang lebih efektif di era digital.

Kata Kunci: Transformasi Digital, Kreativitas Belajar, Dan Peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM).

PENDAHULUAN

Teknologi informasi, komputasi, komunikasi, dan jaringan adalah blok bangunan dari transformasi digital, yang bertujuan untuk meningkatkan sebuah entitas dengan mengubah atributnya secara drastis (Putri, 2021). Transformasi digital telah menjadi tren global yang merubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan tinggi. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, lembaga pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka tawarkan. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya sekadar mendapatkan akses terhadap informasi, tetapi juga diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang inovatif dan relevan. Dalam konteks ini, transformasi digital dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk bersaing di era global yang terus berubah.

Kreativitas belajar juga berperan penting dalam pengembangan SDM yang berkualitas. Kreativitas menjadi salah satu keterampilan kunci yang harus dimiliki mahasiswa untuk bersaing di era digital. Peningkatan kreativitas tidak hanya memengaruhi performa akademis, tetapi juga berkontribusi pada kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dan berinteraksi dengan orang lain. Maka, pengembangan kreativitas belajar di kalangan mahasiswa perlu menjadi fokus utama dalam kurikulum pendidikan tinggi. Dengan mengintegrasikan pembelajaran yang mendorong kreativitas, institusi pendidikan dapat mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan yang ada di dunia kerja serta berkontribusi secara positif kepada masyarakat.

Integrasi antara transformasi digital dan kreativitas belajar dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dalam lingkungan yang kaya akan teknologi digital, mahasiswa dapat mengeksplorasi berbagai sumber informasi, berkolaborasi dengan teman-teman sekelas, dan menyelesaikan proyek secara kreatif. Dengan demikian, teknologi digital

tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pendorong kreativitas yang menginspirasi mahasiswa untuk berpikir di luar batasan konvensional. Lingkungan belajar yang inovatif ini dapat mendorong mahasiswa untuk merangkul ide-ide baru dan berani mengambil risiko dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas hasil belajar mereka.

Di Universitas Negeri Makassar, penerapan transformasi digital dan pengembangan kreativitas belajar menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas SDM. Rudianto (2024) menekankan bahwa mahasiswa yang terpapar pada teknologi digital dan lingkungan belajar yang kreatif punya peluang lebih besar untuk berhasil di dunia kerja. Perguruan tinggi dan universitas memainkan peran penting dalam transformasi ini dengan memberikan mahasiswa landasan teori dan pengalaman dunia nyata yang mereka butuhkan untuk berhasil di pasar kerja saat ini. Maka, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana mahasiswa di Universitas Negeri Makassar dapat mengambil manfaat dari transformasi digital dan pembelajaran kreatif dalam hal pengembangan sumber daya manusia. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana kedua aspek ini dapat meningkatkan kualitas lulusan. Penelitian ini juga akan menyarankan cara-cara untuk menyesuaikan pengembangan kurikulum dengan lebih baik untuk memenuhi tuntutan industri.

Dengan latar belakang tersebut, penting untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai bagaimana transformasi digital dan kreativitas belajar dapat mempengaruhi kualitas SDM mahasiswa. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pengaruh kedua variabel tersebut, tetapi juga untuk merumuskan strategi yang dapat diimplementasikan oleh institusi pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui analisis yang komprehensif, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pendidikan yang lebih efektif di era digital, serta membantu universitas dalam merespons kebutuhan dunia kerja yang terus berubah.

LANDASAN TEORI

1. Transformasi digital

Transformasi digital yaitu sebuah proses perubahan dalam memakai teknologi digital untuk meningkatkan kinerja dan jangkauan pada Perusahaan, meningkatkan inovasi serta produktivitas di pasar. Menurut Merge (2020), transformasi digital adalah konsep holistik yang memungkinkan revisi proses inti serta perubahan budaya, organisasi, hubungan, dan model

bisnis. memungkinkan untuk memberikan hasil jangka panjang yang berkelanjutan dan menciptakan nilai bagi masyarakat dan organisasi Era setelah epidemi COVID-19 memperlihatkan pergeseran struktur sosial ekonomi, dari yang berbasis informasi menjadi berbasis otomatisasi. Penggunaan algoritma, yang merupakan cara berurutan untuk melaksanakan tugas komputer berdasar Hukum Newton, merupakan komponen dari teknologi digital (Isbah R., et al., 2021). Sebuah perusahaan mengalami transformasi digital ketika teknologi digital meresap ke dalam setiap bagian bisnis, mengubah operasinya dan nilai yang diberikan kepada konsumen. Mengadopsi teknologi baru hanyalah salah satu bagian dari transformasi digital dalam konteks pendidikan tinggi, yang juga mencakup pergeseran pola pikir, pedagogi, dan budaya institusi. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, proses ini mengharuskan institusi untuk meninjau dan merevisi kurikulum dan praktik pedagogi yang ada saat ini. Implementasi teknologi digital dalam pendidikan memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi secara real-time, berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka, serta melakukan pembelajaran secara mandiri dan fleksibel.

Dengan memakai platform digital, mahasiswa dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang lebih dinamis, seperti diskusi online, proyek kolaboratif, dan pemanfaatan berbagai sumber belajar dari internet. Mahasiswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mungkin untuk memperoleh kemampuan analitis dan kreatif yang dihargai oleh para pemberi kerja berkat pendekatan yang didukung teknologi ini. Hasilnya, transformasi digital sangat penting untuk meningkatkan standar pendidikan dan membekali mahasiswa agar dapat berkembang di era kompleksitas global yang belum pernah terjadi sebelumnya. Ada beberapa bahaya yang diketahui dari kejahatan siber dan kebocoran data digital, sehingga perlindungan data yang tepat dan efisien sangat penting untuk proses transformasi digital yang sesungguhnya. Analisis, implementasi, pembaruan, dan pemantauan yang menyeluruh merupakan komponen penting dari keamanan yang baik dan sukses. (Putri, Herdiana, Suharya, 2021).

2. Kreativitas Belajar

Kreativitas di dalam kelas mengacu pada kemampuan mahasiswa untuk memikirkan masalah baru dan solusinya saat menerima instruksi formal. Untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi kesulitan dan peluang di era digital, pendidikan kreatif adalah suatu keharusan di universitas saat ini. Ananda, Nurpadila, Putri, & Putri (2023) mendefinisikan kreativitas belajar sebagai kemampuan mahasiswa untuk menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi kreatif

untuk masalah yang ada, dan secara efektif menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Arifudin (2020) berpendapat bahwa kreativitas melekat pada diri setiap orang dan tidak dapat ditentukan oleh faktor eksternal. Setiap manusia dilahirkan dengan kapasitas yang melekat untuk berkreasi. Manusia punya kecenderungan alami untuk menjadi apa yang mereka inginkan sejak lahir. Kreativitas adalah bakat yang punya arti penting dalam pengalaman manusia, Maka sangat penting untuk mengembangkannya dalam kehidupan ini.

Menurut Santoso (2022) kreativitas tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir yang melibatkan eksplorasi, imajinasi, dan kemampuan untuk menghubungkan konsep-konsep yang berbeda. Pembelajaran yang mendukung kreativitas dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan menghasilkan ide-ide yang orisinal. Dengan kata lain, kreativitas belajar memberikan landasan yang kokoh bagi mahasiswa untuk beradaptasi dengan perubahan dan berinovasi dalam berbagai bidang.

Selain itu, pembelajaran yang mengedepankan kolaborasi antar mahasiswa juga dapat membantu mereka untuk saling bertukar ide dan perspektif, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka. Kreativitas juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar, membuat mereka lebih antusias dan aktif dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Selain itu, lingkungan belajar yang kreatif dapat membantu mahasiswa menemukan minat dan bakat mereka, serta membangun rasa percaya diri yang kuat. Dengan demikian, mengintegrasikan kreativitas dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah kunci untuk menghasilkan individu yang inovatif dan adaptif, siap menghadapi tantangan masa depan (Ni'mah, 2022). Dengan demikian, kreativitas belajar tidak hanya berkontribusi pada pencapaian akademis, tetapi juga mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi individu yang proaktif dan responsif terhadap perubahan di lingkungan mereka.

3. Sumber Daya Manusia

Ketika sebuah perusahaan berbicara tentang “sumber daya manusia”, yang mereka maksud adalah orang-orang yang bekerja di sana dan keterampilan serta pengetahuan yang mereka bawa. Sejauh mana sesuatu itu sangat baik atau buruk adalah salah satu definisi dari kualitas (Iriani, Hidayah, Putera, & Agustina, 2024). Untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif, sangat penting bagi institusi pendidikan tinggi untuk fokus membangun sumber daya manusia mahasiswanya. Primayana (2015)

berpendapat bahwa sumber daya manusia yang berkualitas tinggi adalah mereka yang punya kemampuan fisik dan mental yang luar biasa. mencakup tidak hanya aspek akademis, tetapi juga pengembangan soft skills seperti komunikasi, kerja sama tim, dan kemampuan beradaptasi. Maka, perguruan tinggi harus merancang program pendidikan yang tidak hanya mengedepankan pengetahuan teoritis, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis yang relevan.

Dalam dunia yang didominasi oleh teknologi, mahasiswa perlu dibekali dengan keterampilan digital dan kemampuan berpikir kritis untuk dapat bersaing dengan lulusan dari institusi lain. Perguruan tinggi berperan penting dalam membekali mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan oleh industri, seperti analisis data, pemecahan masalah, dan kreativitas. Dengan meningkatkan kualitas SDM mahasiswa, institusi pendidikan tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas lulusan, tetapi juga pada kemajuan masyarakat secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode kuantitatif dengan desain eksplanatori, di mana model jalur (path analysis) digunakan untuk mengevaluasi hubungan langsung dan tidak langsung antar variabel. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Negeri Makassar, dengan memakai teknik sampling probabilitas. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang dirancang untuk mengukur variabel-variabel penelitian, meliputi transformasi digital, kreativitas belajar, dan peningkatan sumber daya manusia.

Instrumen penelitian berupa kuesioner memakai skala Likert untuk mengevaluasi berbagai aspek terkait. Bagian mengenai transformasi digital mencakup pertanyaan tentang frekuensi penggunaan platform e-learning dan efektivitas alat digital dalam pembelajaran. Kreativitas belajar diukur melalui pertanyaan tentang penggunaan metode kreatif dalam menyelesaikan tugas akademik dan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Sedangkan, peningkatan sumber daya manusia dievaluasi berdasar persepsi mahasiswa terkait perkembangan keterampilan dan pengetahuan mereka akibat penggunaan alat digital.

Kuesioner tersebut disebarkan ke mahasiswa program studi Manajemen di Universitas Negeri Makassar pada bulan Agustus hingga September 2024. Populasi penelitian terdiri dari mahasiswa aktif Jurusan Manajemen angkatan 2022-2023, dengan jumlah sampel sebanyak 50

responden. Setelah data telah terkumpul, selanjutnya akan dilakukan pengolahan data memakai software SPSS versi 27. Untuk menyelidiki lebih lanjut hubungan antara kedua set data, penelitian ini juga memakai uji regresi linier berganda. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap data kuesioner sebelum uji regresi linier berganda digunakan. Berikut adalah teori-teori penelitian yang telah dikemukakan:

(H1): Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara transformasi digital terhadap peningkatan sumber daya manusia mahasiswa Universitas Negeri Makassar.

(H2): Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas belajar terhadap peningkatan sumber daya manusia mahasiswa Universitas Negeri Makassar.

(H3): Terdapat hubungan yang signifikan antara transformasi digital dan kreativitas belajar dalam mempengaruhi peningkatan sumber daya manusia mahasiswa Universitas Negeri Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Data tersebut diuji oleh peneliti dengan memakai perangkat lunak SPSS. Untuk mengetahui valid tidaknya suatu kuesioner dari masing-masing sudut pandang tersebut, maka dilakukan pengujian validitas. Tabel berikut ini menampilkan hasil uji validitas yang dilakukan untuk penelitian ini:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

NO	INDIKATOR	PERSON CORRELATION	SIG-2 TAILED	KETERANGA N
1.	Transformasi Digital			
	X1.1	0,898**	0,000	Valid
	X1.2	0,864**	0,000	Valid
	X1.3	0,585**	0,000	Valid
	X1.4	0,636**	0,000	Valid
	X1.5	0,658**	0,001	Valid

2.	Kreativitas Belajar			
	X2.1	0,768**	0,000	Valid
	X2.2	0,336*	0,017	Valid
	X2.3	0,370**	0,001	Valid
	X2.4	0,635**	0,000	Valid
	X2.5	0,508**	0,000	Valid
3.	Peningkatan SDM			
	Y.1	0,789**	0,000	Valid
	Y.2	0,620**	0,000	Valid
	Y.3	0,487**	0,000	Valid
	Y.4	0,361**	0,000	Valid
	Y.5	0,640**	0,000	Valid

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS

Hasil uji validitas yang ditampilkan dalam tabel menunjukkan bahwa semua indikator yang diuji punya nilai Pearson Correlation yang signifikan, dengan nilai signifikansi (Sig-2 Tailed) yang kurang dari 0,05. Pada indikator "Transformasi Digital" (X1.1, X1.2, X1.3 X1.4, X1.5), nilai Pearson Correlation berkisar antara 0,585 hingga 0,898, menandakan bahwa indikator-indikator tersebut valid. Selain itu, indikator "Kreativitas Belajar" (X2.1, X2.2, X2.3, X2.4, X2.5) juga menunjukkan nilai Pearson Correlation yang valid, dengan rentang antara 0,336 hingga 0,768. Terakhir, indikator "Peningkatan SDM" (Y.1, Y.2, Y.3, Y.4, Y.5) menunjukkan hasil yang cukup baik, dengan nilai Pearson Correlation antara 0,361 hingga 0,789. Secara keseluruhan, hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa semua indikator yang diuji valid dan dapat digunakan dalam penelitian lebih lanjut.

Uji Reliabilitas

Konsistensi kuesioner yang digunakan untuk mengukur pengaruh faktor X1 dan X2 terhadap variabel Y harus dievaluasi dalam penelitian ini dengan memakai uji reliabilitas. Nilai alpha sebesar 0,60 diperlukan sebagai dasar pengambilan keputusan sebelum melakukan uji reliabilitas. Angka reliabilitas sebesar 0,60 menunjukkan bahwa variabel tersebut dapat diandalkan, sedangkan nilai di bawah 0,60 menunjukkan bahwa variabel tersebut tidak dapat diandalkan. Temuan uji reliabilitas variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

NO.	VARIABEL	CRONCACH ALPHA	KETERANGAN
1.	Tranformasi Digital	0,896	Reliabel
2.	Kreativitas Belajar	0,823	Reliabel
3.	Peningkatan SDM	0,839	Reliabel

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS

Uji Regresi Berganda

1. Koefisien Determinan

**Tabel 3
Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.917 ^a	.840	.834	1.02043

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS

Dari tabel di atas, diketahui bahwa nilai adjusted R square sebesar 0,834. Ini berarti bahwa variabel transformasi digital (X1) dan kreativitas belajar (X2) mempengaruhi pengembangan SDM mahasiswa Universitas Negeri Makassar (Y) sebesar 83,4%, sedangkan sisanya 16,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model ini, seperti faktor motivasi belajar, lingkungan belajar, dan faktor lainnya yang mungkin turut berperan dalam pengembangan SDM mahasiswa.

2. Pengujian Secara Simultan (Uji-f)

Tabel 4 Uji-F (Simultan)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression					
	n	257.780	2	128.890	123.780	.000 ^b
	Residual	48.940	47	1.041		
	Total	306.720	49			

a. Dependent Variable: JUMLAH_Y

b. Predictors: (Constant), JUMLAH_X2, JUMLAH_X1

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS

Nilai F yang dihitung, berdasar hasil uji simultan, adalah 123,780, dan tingkat signifikansinya adalah 0,000. menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari standar yang ditetapkan ($0,000 < 0,005$). menunjukkan bahwa pengembangan SDM mendapat manfaat dari transformasi digital dan kreativitas pembelajaran.

3. Pengujian Secara Parsial (Uji-t)

Tabel 5 Uji-T (Parsial)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.615	1.306		.471	.640
	JUMLAH_X1	.313	.098	.358	3.202	.002
	JUMLAH_X2	.649	.123	.592	5.298	.000

a. Dependent Variable: JUMLAH_Y

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS

$$Y_1 = 0,358 X_1 + 0,592 X_2$$

Pengaruh yang cukup besar dari transformasi digital terhadap pengembangan SDM ditunjukkan oleh koefisien variabel sebesar 0,358; pertumbuhan transformasi digital punya efek yang meningkat terhadap pengembangan SDM.

Koefisien sebesar 0,592 untuk variabel kreativitas pembelajaran menunjukkan hubungan yang signifikan secara statistik antara kreativitas pembelajaran dan pengembangan SDM; yaitu, peningkatan kreativitas pembelajaran berhubungan dengan peningkatan pengembangan SDM.

Uji Hipotesis

Hipotesis 1 Pengaruh Transformasi Digital Terhadap Pengembangan SDM

Temuan menunjukkan bahwa variabel Transformasi Digital punya t-hitung sebesar 3,202 dan t-tabel sebesar 1,677 dengan ambang batas signifikansi 5%. Transformasi digital punya dampak substansial pada HRD di kalangan mahasiswa di Universitas Negeri Makassar karna nilai t-hitung adalah $3,202 > 1,677$ dan nilai signifikansi adalah 0,002, yang kurang dari 5%. Dengan demikian, kami menolak H_0 dan mendukung H_1 , yang mengindikasikan bahwa Transformasi Digital secara signifikan berdampak pada pengembangan sumber daya manusia mahasiswa.

Hipotesis 2 Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Pengembangan SDM

Temuan menunjukkan bahwa variabel Kreativitas Belajar punya t-hitung sebesar 5,298 dan t-tabel sebesar 1,677 dengan ambang batas signifikansi 5%. Mahasiswa Universitas Negeri Makassar mendapat banyak manfaat dari dampak Kreativitas Belajar terhadap HRD karna nilai t-hitung lebih tinggi dari nilai t-tabel ($5,298 > 1,677$) dan nilai signifikansinya adalah 0,000, yang secara signifikan lebih rendah dari 5%. Kreativitas Belajar punya dampak yang substansial terhadap pengembangan sumber daya manusia mahasiswa, sehingga H_0 ditolak dan H_2 diterima.

Hipotesis 3 Pengaruh Transformasi Digital dan Kreativitas Belajar terhadap Pengembangan SDM

Pengaruh antara Transformasi Digital dan Kreativitas Belajar terhadap Pengembangan SDM diuji dengan menggunakan uji-f (Simultan), diperoleh signifikan $f 0.000 < 0,05$ dengan f hitung $123,780 > 3,20$. menunjukkan variabel Transformasi Digital dan Kreativitas Belajar punya pengaruh yang signifikan terhadap Pengembangan SDM, Maka H_0 ditolak dan H_3 diterima.

Pembahasan

Temuan penelitian berikutnya akan dipaparkan berdasar penelitian yang telah disebutkan sebelumnya:

Pengaruh Transformasi Digital Terhadap Pengembangan SDM

Berdasar data penelitian yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara transformasi digital dan pengembangan SDM mahasiswa, artikel ini mengulas sebagian pengaruh transformasi digital terhadap pengembangan sumber daya manusia (SDM) mahasiswa

Universitas Negeri Makassar. Temuan dari pengujian hipotesis, khususnya persentase yang menunjukkan penolakan H_0 dan penerimaan H_1 , menunjukkan bahwa transformasi digital secara signifikan dan positif mempengaruhi peningkatan SDM mahasiswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa transformasi digital berperan penting dalam pengembangan kompetensi mahasiswa, baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan. Maka, transformasi digital dapat dianggap sebagai faktor penting dalam mendukung perkembangan SDM mahasiswa, baik dalam aspek akademik maupun persiapan menghadapi dunia kerja.

Dari pembahasan di atas, dapat dipahami bahwa transformasi digital memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas SDM mahasiswa, baik dari segi kemampuan teknis maupun soft skills. Hasil ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa adopsi teknologi digital di sektor pendidikan tinggi merupakan langkah strategis untuk mempersiapkan SDM yang lebih kompeten dan berdaya saing tinggi.

Pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Pengembangan SDM

Pengaruh Kreativitas Belajar terhadap pengembangan sumber daya manusia (SDM) mahasiswa Universitas Negeri Makassar menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan. Karna temuan menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif dapat meningkatkan sumber daya manusia, maka pembelajaran kreatif sangat penting untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa. Secara keseluruhan, pengembangan kreativitas dalam pendidikan tinggi merupakan langkah strategis untuk mempersiapkan SDM yang lebih kompeten dan berdaya saing tinggi.

Pengaruh Transformasi Digital dan Kreativitas Belajar Terhadap Pengembangan SDM

Pengaruh Transformasi Digital dan Kreativitas Belajar terhadap pengembangan sumber daya manusia (SDM) mahasiswa Universitas Negeri Makassar menunjukkan hasil yang signifikan. Penelitian ini mengungkapkan bahwa kedua variabel tersebut berkontribusi secara positif terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa. Dengan adanya transformasi digital yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, mahasiswa dapat mengakses informasi dengan lebih mudah dan efektif, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar secara mandiri. Selain itu, kreativitas belajar juga berperan penting dalam mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan inovatif, sehingga memaksimalkan potensi mereka dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh Rahman (2020) dan Santoso (2020), yang menunjukkan bahwa pengembangan SDM melalui penggunaan teknologi dan pendekatan kreatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas lulusan.

Lebih jauh lagi, sinergi antara Transformasi Digital dan Kreativitas Belajar menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan interaktif. mengindikasikan bahwa integrasi kedua variabel ini tidak hanya memberikan dampak positif pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan soft skills yang diperlukan dalam karier profesional. Dengan demikian, fokus pada transformasi digital dan kreativitas dalam pendidikan tinggi merupakan langkah strategis untuk mempersiapkan SDM yang kompeten dan siap bersaing di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi digital dan kreativitas belajar punya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sumber daya manusia (SDM) di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Makassar. Transformasi digital tidak hanya memfasilitasi akses informasi yang lebih baik, tetapi juga mendorong perubahan dalam metode pembelajaran dan budaya organisasi pendidikan. Dengan mengintegrasikan teknologi digital, mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan lebih efektif. Selain itu, kreativitas belajar terbukti berperan penting dalam mengembangkan kompetensi mahasiswa, termasuk kemampuan berpikir kritis dan inovatif. Kemampuan untuk berpikir kreatif punya efek berlipat ganda pada keberhasilan mahasiswa di kelas dan pada kesiapan mereka untuk menangani kompleksitas tempat kerja modern. Maka, lembaga pendidikan perlu fokus pada pengembangan kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan industri dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas. Dengan demikian, kombinasi antara transformasi digital dan kreativitas belajar dapat menghasilkan SDM yang lebih kompeten dan siap bersaing di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O. (2020). Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis). Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Damanik, A., Nurdahyanti, N., Zuchairunnisa, Z., & Nasution, A. F. (2024). Transformasi Digital Dalam Pengembangan Diklat Untuk Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Imamah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 30-36.

- Herlina, S., & Jaya, I. (2024). Kendala guru dalam meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di kelas rendah pada sekolah dasar. *Journal of Educational Administration and Leadership*, 4(4), 143-147.
- Iriani, N., Putera, W., Hidayah, R., & Agusniati, A. (2024). Pengaruh Digitasi, Digitalisasi, Transformasi Digital dan Era Digital Terhadap Peningkatan Mutu SDM Pada PT Suraco Jaya Abadi Motor. *Movere Journal*, 6(1), 47-60.
- Isbah, M. F., & Darmawan, A. B. (2021). Perspektif Ilmu-Ilmu Sosial di Era Digital: Disrupsi, Emansipasi, dan Rekognisi. *Perspektif Ilmu-Ilmu Sosial di Era Digital: Disrupsi, Emansipasi, dan Rekognisi*, 140-61.
- Kirana, A. Y., Saifudin, M., Mukhlisin, M. M., Fatmawati, N., & Ansori, M. I. (2023). Transformasi Digital terhadap Sumber Daya Manusia sebagai Upaya Meningkatkan Kapabilitas Perusahaan. *Digital Bisnis: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen dan E-Commerce*, 2(4), 19-36.
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Rizkiah, M. K. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114-123.
- Nagel, J. (2020, September). Peningkatan SDM Indonesia yang Berdaya Saing melalui Pendidikan di Era Transformasi Digital dan Teknologi yang Berkelanjutan. In *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan* (Vol. 1, No. 1, pp. 31-38).
- Ni'mah, A. (2022). Upaya guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 173–179.
- Primayana, K. H. (2015). Manajemen sumber daya manusia dalam peningkatan mutu pendidikan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(02), 7-15.
- Putri, N. I., Herdiana, Y., Suharya, Y., & Munawar, Z. (2021). Kajian Empiris Pada Transformasi Bisnis Digital. *Jurnal Administrasi Bisnis*, Vol. 7, No. 1.
- Ritonga, A. E., Sinaga, K., & Saragi, S. (2023). Pengaruh Transformasi Digital Terhadap Pengembangan Sumber Daya Manusia (Sdm) Di Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil (Disdukcapil) Kota Pematangsiantar. *PUBLIK REFORM: JURNAL ADMINISTRASI PUBLIK*, 10(1), 35-49

Satria, A., Mukram, M. H., Pratama, C., & Sutabri, T. (2023). Dampak Integrasi Teknologi pada Pengalaman Belajar Mahasiswa Perguruan Tinggi. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(5).

Wahyudi, A., Assyamiri, M. B. T., Al Aluf, W., Fadhillah, M. R., Yolanda, S., & Anshori, M. I. (2023). Dampak transformasi era digital terhadap manajemen sumber daya manusia. *Jurnal Bintang Manajemen*, 1(4), 9putra9-111.