

**GENERIC SKILL MELALUI
DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK 2.1 PADA
MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNISSULA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh

MUHAMMAD FARHAD ALTARIQH

NIM 31502000083

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN TARBIYAH

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

2024

MOTTO

Jangan Bilang Tidak Mungkin kepadaku Sebelum Kamu Mati Mencobanya

-Salahuddin Al Ayyubi-



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Muhammad Farhad Altariqh
Nim : 31502000083
Jenjang : Strata satu (S-1)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul “mengukur generic skill melalui digital competence framework 2.1 pada mahasiswa pendidikan agama islam unissula” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saduran, dan bukan terjemahan. Sumber informasi yang berasal dari penulis lain telah disebutkan dalam sitasi dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Semarang, 14 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Muhammad Farhad Altariqh

31502000083

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 14 Mei 2024

Perihal : Pengajuan Ujian Munaqasyah Skripsi

Lampiran : 2 (dua) eksemplar

Kepada : Yth. Dekan Fakultas
Agama Islam Universitas
Islam Sultan Agung di Semarang

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksimaka melalui surat inikami sampaikan bahwa:

Nama : Muhammad Farhad Altariqh

NIM : 31502000083

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jurusan : Tarbiyah

Fakultas : Agama Islam

Judul : Mengukur Generic Skill melalui Digital Competence Framework 2.1 pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Unissula

dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Demikian, atas perhatian Bapak, kami mengucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing


Toha Makhsum, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN.0628028202

LEMBAR PENGESAHAN



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)

Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (B Sal) Fax.(024) 6582455
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah

PENGESAHAN

Nama : MUHAMMAD FARHAD ALTARIQH
Nomor Induk : 31502000083
Judul Skripsi : GENERIC SKILL MELALUI DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK
2.1 PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNISSULA

Telah dimunagosaikan oleh Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan
Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang pada

Kamis, 17 Safar 1446 H.
22 Agustus 2024 M.

Dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai pelengkap untuk mengakhiri Program Pendidikan
Strata Satu (S1) dan yang bersangkutan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Mengetahui
Dewan Sidang



Drs. M. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.

Penguji I

Dr. H. Khoirul Anwar, S.Ag., M.Pd.

Pembimbing I

Toha Makhshun, M.Pd.I.

Sekretaris

Ahmad Muflihun, S.Pd.I, M.Pd.

Penguji II

Ahmad Muflihun, S.Pd.I, M.Pd.

Pembimbing II

Drs. M. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.

ABSTRAK

Muhammad Farhad Altariqh 31502000083. **GENERIC SKILL MELALUI DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK 2.1 PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNISSULA.** Skripsi, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung, Agustus 2024

Penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan generic skill Mahasiswa PAI Unissula menurut Digital Competence Framework 2.1. Pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini antara lain bagaimana kemampuan generic skill Mahasiswa PAI Unissula menurut Digital Competence Framework 2.1. Metode yang digunakan adalah kuantitatif, dengan alat pengumpulan data berupa kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi PAI Unissula yang berjumlah 61 mahasiswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. proses sistematis untuk mengubah, membersihkan, menginterpretasikan, dan menyajikan data menjadi informasi yang bermakna. Adapun generic skill yang dikaji dalam penelitian ini adalah literasi digital, berpikir kreatif dan berpikir kritis dan analitis. Hal ini diujikan untuk dikaitkan dengan kompetensi yang terdapat pada Digital Competence Framework 2.1. kompetensi-kompetensi yang dimaksud adalah literasi data, komunikasi dan kolaborasi, konten, keamanan serta kompetensi Critical thinking problem solving. Hasil dalam penelitian ini yaitu mahasiswa PAI Unissula menguasai kemampuan Critical Thinking Problem Solving dengan nilai 59,63% dalam kategori baik. Namun mahasiswa PAI Unissula memiliki kelemahan dalam penguasaan kemampuan literasi digital.

Kata Kunci : *Digital Competence Framework; Mahasiswa; Generic Skill*

ABSTRACT

*Muhammad Farhad Altariqh 31502000083. **GENERIC SKILLS THROUGH DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK 2.1 IN ISLAMIC EDUCATION STUDENTS OF UNISSULA.** Thesis, Semarang: Faculty of Islamic Studies, Sultan Agung Islamic University, August 2024*

The study aims to identify the generic skill abilities of PAI Unissula students according to the Digital Competence Framework 2.1. The questions that will be answered in this study include how are the generic skill abilities of PAI Unissula students according to the Digital Competence Framework 2.1. The method used is quantitative, with a data collection tool in the form of a questionnaire. The population in this study were 61 students of the PAI Unissula study program. The data analysis used is descriptive analysis, a systematic process for changing, cleaning, interpreting, and presenting data into meaningful information. The generic skills studied in this study are digital literacy, creative thinking and critical and analytical thinking. This is tested to be associated with the competencies contained in the Digital Competence Framework 2.1. The competencies in question are data literacy, communication and collaboration, content, security and Critical thinking problem solving competencies. The results of this study are that Unissula PAI students master Critical Thinking Problem Solving skills with a score of 59.63% in the good category. However, Unissula PAI students have weaknesses in mastering digital literacy skills.

Keywords: *Digital Competence Framework; Students; Generic Skill*

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 0543/U/1987. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyajian huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini Sebagian dilambangkan dengan huruf dan Sebagian dilambangkan dengan tanda, dan Sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Tabel 1. Transliterasi Konsonan

Vokal

Vokal bahasa Arab terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

Tabel 2. Transliterasi Vokal Tunggal

Sedangkan vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
...وَ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Tabel 3. Transliterasi Vokal Rangkap

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa'ala

Maddah

Maddah atau vokal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...ى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ؤ...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Tabel 4. Transliterasi Maddah

Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim, maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Wa innalāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ Wa innalāha lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا

Bismillāhi majrehā wa mursāhā

Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenali, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَّحِيمٌ Allāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī'a/ Lillāhil-amru jamī'an.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala berkah limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah yang tiada henti diberikan kepada hambaNya. Shalawat dan salam tak lupa penulis kirimkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad Shalallahu 'alaihi wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang setia.

Skripsi yang penulis susun ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam di Universitas Islam Sultan Agung.

Selama penulisan skripsi yang berjudul “Generic Skill Melalui Digital Competence Framework 2.1 Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Unissula” ini, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak terkait. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S. E., M. Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Bapak Drs. H. Muhammad Muhtar Arifin Soleh, S.Ag., M.Lib. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung.

3. Bapak Ahmad Muflihah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI Universitas Islam Sultan Agung yang senantiasa meluangkan waktu dan mengarahkan penulis selama perkuliahan.
4. Bapak Toha Makhsun, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi selesai dengan baik.
5. Bapak Ibu Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis selama mengikuti kuliah, serta seluruh staf administrasi Fakultas Agama Islam yang telah memberikan pelayanan selama proses perkuliahan.
6. Terima kasih untuk Abah, Ibu, dan keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, doa, dan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
7. Teman-teman yang selalu memberikan semangat, bertukar pikiran, belajar bersama dan tidak sedikit bantuannya dalam aktivitas studi penulis.
8. Dan yang terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang sejauh ini dan selalu berusaha yang terbaik.

Penulis dengan segala kemampuan yang dimiliki telah berusaha agar penampilan skripsi ini sebaik mungkin, namun penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, kepada semua pihak terutama para

pembaca, penulis sangat mengharapkan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak utamanya kepada Almamater Kampus Khaira Ummah Universitas Islam Sultan Agung. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan meridhai seluruh amal perbuatan kita. Aamiin.

Wassamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Semarang, 12 Agustus 2024



Penulis

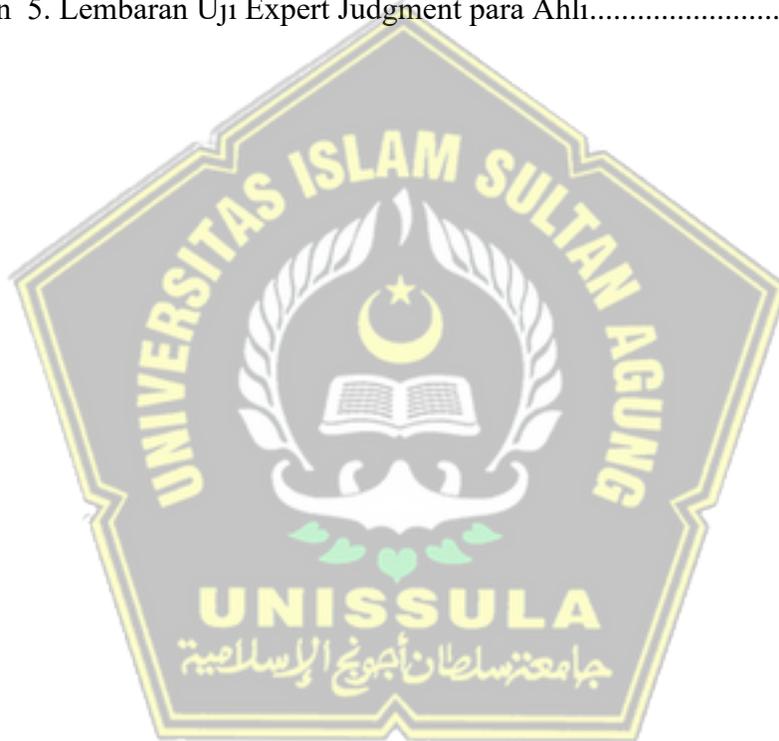
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Sistematika Pembahasan.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kerangka Teoritik/Konseptual.....	8
1. Pendidikan Agama Islam.....	8
2. Generic Skill.....	12
3. Hal-hal yang Mempengaruhi Generic Skill.....	14
4. Literasi Digital Competence Framework 2.1.....	17

5. Kompetensi pada Digital Competence Framework 2.1	18
B. Penelitian Terdahulu	21
C. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. Definisi Konseptual.....	26
B. Definisi Operasional	27
C. Variabel dan Indikator Penelitian.....	28
D. Jenis Penelitian.....	29
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
F. Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
G. Teknik Pengumpulan Data.....	31
H. Uji Validitas Instrumen.....	32
I. Analisis Data.....	34
BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Penyajian Data Generic Skill Mahasiswa PAI Unissula menurut Digital Competence Framework 2.1	36
B. Generic Skill Mahasiswa PAI Unissula menurut Digital Competence Framework 2.1	38
C. Pembahasan Kaitan antara Generic Skill Mahasiswa PAI Unissula menurut Digital Competence Framework 2.1.....	43
BAB V	51
PENUTUP	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53

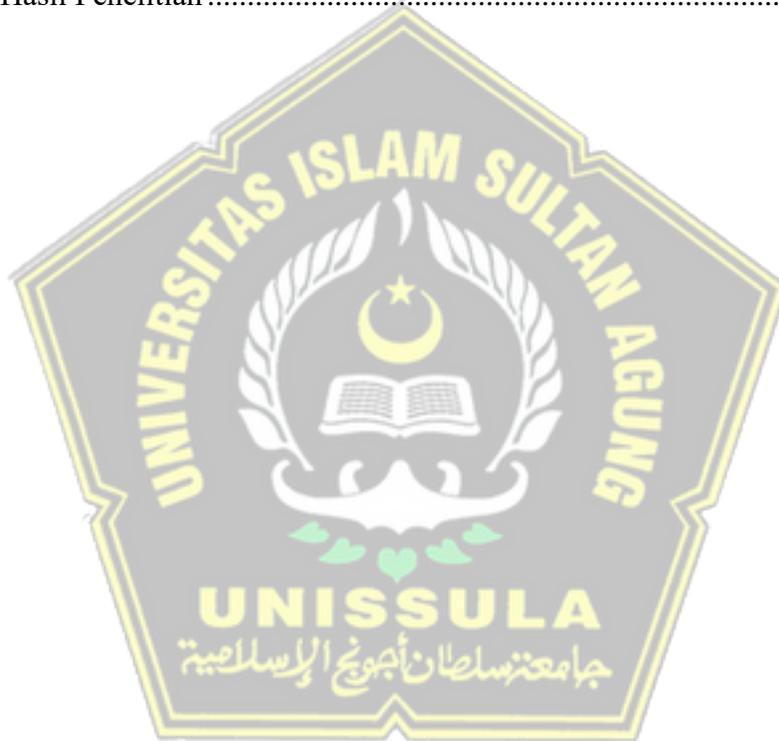
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Prodi PAI Unissula.....	
Lampiran 2. Hasil Instrumen Penelitian	
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	
Lampiran 4. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	
Lampiran 5. Lembaran Uji Expert Judgment para Ahli.....	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Transliterasi Konsonan	x
Tabel 2. Transliterasi Vokal Tunggal	x
Tabel 3. Transliterasi Vokal Rangkap	x
Tabel 4. Transliterasi Maddah	xi
Tabel 5. Hasil Penelitian	56



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian integral dari sistem pendidikan di Indonesia memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan moralitas mahasiswa. Di era globalisasi saat ini, literasi digital menjadi aspek yang tak terhindarkan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, menilai, menggunakan, dan menciptakan informasi secara efektif menggunakan teknologi digital.¹

Generic skill (GS) menjadi fokus perhatian karena memainkan peran krusial dalam membentuk individu yang mampu beradaptasi dan berhasil dalam berbagai konteks pekerjaan dan kehidupan. *Generic Skill* mencakup berbagai keterampilan abstrak dan lintas-bidang, termasuk tetapi tidak terbatas pada kemampuan komunikasi, pemecahan masalah, kreativitas, kerjasama tim, pemikiran kritis, dan kecakapan beradaptasi.²

¹ Ahmad Muflihun, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21," *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2020): 91, <https://doi.org/10.30659/jpai.3.1.91-103>.

² Toha Makhshun, Bassam Abul A'la, and Kusaeri Kusaeri, "Measuring Students' Generic Skills through National Assessment," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 27, no. 1 (2023): 1–13, <https://doi.org/10.21831/pep.v27i1.52205>.

Generic Skill dianggap esensial dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan kompleks dalam lingkungan kerja modern yang terus berubah. *Generic Skill* mencakup berbagai kemampuan yang dapat diaplikasikan di berbagai situasi, termasuk di dunia akademis, profesional, dan kehidupan sehari-hari. Beberapa *Generic Skill* yang umumnya dimiliki oleh mahasiswa termasuk diantaranya yaitu komunikasi efektif, pemikiran kritis, pemecahan masalah, kerjasama tim, kemampuan beradaptasi, literasi digital dan lain-lain³.

Generic Skill sangat berharga dalam membekali mahasiswa tidak hanya dengan pengetahuan akademis tetapi juga dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari yang terus berubah. Penting bagi institusi pendidikan untuk mendukung dan mengembangkan *generic skill* ini melalui pendekatan pendidikan yang holistik dan berorientasi pada penerapan praktik.

Sementara literasi digital memiliki kaitan dengan *Generic Skill* terhadap kemampuan mahasiswa PAI dalam *Digital competence (digcomp) framework* 2.1. *Digcomp framewok 2.1* berasal dari hasil kerangka berpikir para ilmuwan

³ D Darwanto, M Khasanah, and A M Putri, "Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah:(Sebuah Upaya Menghadapi Era Digital Dan Disrupsi). Ekspone ...," 2021.

Eropa, sehingga memberikan dampak dalam pusat perkembangan teknologi digital, menetapkan standar literasi digital yang tinggi⁴.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengukur kemampuan mahasiswa PAI dalam *digcomp framework 2.1* guna mengidentifikasi sejauh mana mereka dapat mengintegrasikan nilai-nilai agama Islam dengan kemampuan teknologi digital yang diterapkan di Eropa. Perkembangan teknologi digital di dunia saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap paradigma pendidikan.

Mahasiswa PAI yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik akan lebih mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat global yang semakin terhubung. Namun, hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara khusus mengukur kemampuan literasi digital mahasiswa PAI dengan fokus pada literasi *digcomp framework 2.1*.⁵

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman mengenai sejauh mana mahasiswa PAI di Unissula telah mengembangkan kemampuan literasi digital mereka dengan merujuk pada standar eropa. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk merancang

⁴ Warsiyah Warsiyah et al., "Urgensi Literasi Digital Bagi Pendidik Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengelola Pembelajaran," *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan* 22, no. 1 (2022): 115–32, <https://doi.org/10.21580/dms.2022.221.10042>.

⁵ S Carretero, R Vuorikari, and Y Punie, "DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with Eight Proficiency Levels and Examples of Use. Union, Publications Office of the ...," 2017.

strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam mengintegrasikan nilai-nilai agama Islam dengan kecakapan teknologi digital, sehingga mahasiswa PAI dapat menjadi bagian yang berdaya saing dalam masyarakat global yang terus berkembang.⁶

Melalui pemahaman mendalam mengenai literasi digital mahasiswa PAI dengan *digcomp framework 2.1*, diharapkan dapat memberikan sumbangan signifikan dalam pengembangan kurikulum pendidikan agama Islam yang relevan dan sesuai dengan tuntutan zaman. Penelitian ini menjadi langkah awal untuk mengisi kesenjangan pengetahuan dan meningkatkan relevansi pendidikan agama Islam di tengah era digital yang semakin maju.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas dan meneliti sebuah penelitian yang berjudul “*Generic Skill Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Melalui Digital Competence Framework 2.1*”. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memecahkan masalah dan memberikan solusi terbaru untuk mahasiswa PAI Unissula terutama dalam hal pemahaman materi melalui *digcomp framework 2.1*.

⁶ R Nurhasan and S Y LN, “Lingkungan Pendidikan Dan Motivasi Belajar Di Era Globalisasi,” *Journal Civics & Social*, 2020, <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/journalcss/article/view/783>.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana kemampuan generic skill Mahasiswa PAI Unissula menurut Digital Competence Framework 2.1?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan *generic skill* Mahasiswa PAI Unissula menurut *Digital Competence Framework 2.1*

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai peningkatan pelaksanaan khususnya dalam upaya memberikan solusi terbaru untuk mahasiswa PAI Unissula terutama dalam hal mengasah GS mahasiswa menurut digital competence framework 2.1.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Sebagai bahan evaluasi dan perencanaan untuk memberikan solusi terbaru untuk mahasiswa PAI Unissula terutama dalam hal mengasah *generic skill* mahasiswa melalui digital competence framework 2.1.

b. Bagi Penulis

Sebagai bahan latihan dalam penulisan karya ilmiah, sekaligus sebagai tambahan wawasan, pengalaman dan informasi mengenai generic skill mahasiswa PAI Unissula yang berkaitan dengan digital competence framework 2.1.

E. Sistematika Pembahasan

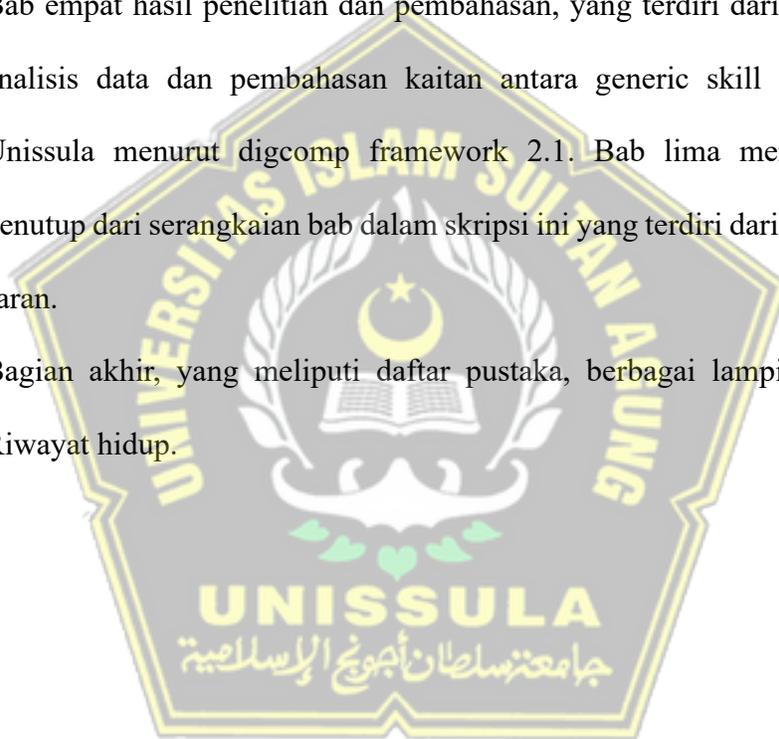
Guna memberikan penjelasan serta penggambaran yang jelas secara keseluruhan terhadap penelitian ini, maka dengan ini penulis akan menyajikan sistematika pembahasan sebagai berikut :

- 1) Pada bagian di awal muka , terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, abstrak dan kata kunci, kata pengantar,serta daftar isi. 2.
- 2) Pada bagian kedua yaitu bagian isi, yang terdiri dari bab 1-5.

Bab satu pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan. Bab dua landasan teori, yang terdiri dari kajian Pustaka, penelitian terkait, kerangka teori. Dalam kajian pustaka beberapa hal yang menjadi pembahasan yaitu terkait Pendidikan Agama Islam, generic skill, hal-hal yang

mempengaruhi generic skill, digital competence framework 2.1, kompetensi pada digcomp framework 2.1. Bab tiga metode penelitian, yang terdiri dari definisi konseptual dan definisi operasional, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, tempat dan waktu, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data. Bab empat hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari penyajian data, analisis data dan pembahasan kaitan antara generic skill mahasiswa PAI Unissula menurut digcomp framework 2.1. Bab lima merupakan bagian penutup dari serangkaian bab dalam skripsi ini yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

- 3) Bagian akhir, yang meliputi daftar pustaka, berbagai lampiran, dan daftar Riwayat hidup.



BAB II

GENERIC SKILL MELALUI *DIGCOMP FRAMEWORK 2.1*

A. Kajian Pustaka

1. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam menurut Abdul Majid adalah usaha yang dilakukan seorang pendidik secara sadar dan terencana melalui kegiatan, bimbingan dan pengajaran untuk menyiapkan peserta didiknya agar mampu menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa serta berakhlakul karimah demi tujuan peserta didik dapat menerapkan ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Quran dan Hadis dalam kehidupan sehari-harinya⁷.

Selain itu para ahli berpendapat bahwa pendidikan agama islam itu suatu proses penanaman pendidikan usaha yang dilakukan secara berkelanjutan antara guru dengan siswa dan agar tercapai tujuan akhir

⁷ I R Aina and A B Tjahjono, "Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa ...*, 2021, <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/17626>.

yaitu akhlakul karimah. Dan karakteristik utamanya yaitu keseimbangan dan keserasian⁸.

Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam memiliki pengertian yaitu suatu usaha sadar berbentuk sebuah pendidikan yang memiliki tujuan dalam mempersiapkan peserta didik menjadi pribadi yang patuh, paham serta merealisasikan nilai-nilai ajaran agama islam sesuai dengan syariat yang telah ditetapkan. Adapun pendidikan ini dilakukan dalam bentuk kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam memiliki tujuan untuk menumbuhkan serta membentuk keimanan peserta didik menjadi pribadi yang berakhlakul karimah. Hal ini diwujudkan dalam bentuk pemberian pengetahuan, penghayatan, pengamalan tentang nilai-nilai Islam⁹.

⁸ Sukijan Athoillah Sarjuni, Ali Bowo Tjahjono, Muhtar Arifin, Choeroni, Hidaytus Sholihah, Samsudin, Toha Maksum, Sugeng Hariyadi, *Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islam (BUDAI)*, 2023, https://books.google.co.id/books?id=MN_rEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

⁹ M A Haq, A B Tjahjono, and T Makhsun, "Implementasi Supervisi Pendidikan Agama Islam," *Prosiding Konstelasi Ilmiah* ..., 2021, <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/8186>.

Abdul Mujib mengungkapkan bahwasannya Pendidikan Agama Islam bertujuan dalam berorientasi terhadap hakikat pendidikan yang terdiri atas aspek-aspek tujuan hidup manusia, maksud dari ini adalah petunjuk tugasnya berupa beribadah, memperhatikan sifat dasar manusia yang mengenai konsep manusia sebagai makhluk yang memiliki sebuah potensi bakat, minat, karakter dan sifat. Untuk tuntutan masyarakat adalah mengenai nilai budaya yang terdapat di dalam kehidupan masyarakat maupaun mengantisipasi perkembangan modern. Dan yang terakhir yaitu dimensi hidup ideal Islam yang mana mengandung sebuah nilai yang dapat meningkatkan kesejahteraan dihidup manusia¹⁰.

Tujuan pendidikan agama islam merupakan hal yang diharapkan tercapainya setelah melakukan kegiatan tersebut selesai. Karena pendidikan adalah suatu kegiatan yang sedang berproses melalui tahapan dan tingkatan maupun tujuannya yang bertahap dan meningkat. Maka dari itu, tujuan dari sebuah pendidikan agama islam adalah untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian individu dengan melalui latihan emosional, kecerdasan, perasaan serta dengan indera. Dan hal tersebut juga dapat mengembangkan suatu individu dalam semua aspek, yang mana contohnya seperti aspek intelektual,

¹⁰ M Huda, "Peran Pendidikan Islam Terhadap Perubahan Sosial," *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 2015, <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/view/790>.

aspek spiritual, aspek jasmaniah, ataupun aspek ilmiah. Departemen Pendidikan Nasional mengungkapkan tujuan dari PAI adalah sebagai berikut:¹¹

- a) Mengembangkan aqidah dengan pengembangan pengetahuan, pembiasaan, pengalaman maupun penalaran siswa tentang islam. Hal ini bertujuan agar peserta didik menjadi insan muslim yang terus berproses dan berprogres dalam perkembangan iman dan taqwa kepada Allah Swt.
- b) Membentuk rakyat yang taat didalam agama dan berakhlakul karimah yang melahirkan manusia berpengalaman, rajin ibadah, produktif, adil dan jujur, cerdas, dan disiplin serta bertoleransi dengan menjaga kehormatan harmonis individual ataupun sosial serta pengembangan budaya agama.

Menurut uraian diatas, dapat saya simpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan untuk meningkatkan dan menumbuhkan dengan cara melatih kecerdasan dan juga pengalaman sehingga akan membentuk manusia yang memiliki bakat, kepintaran, keimanan dan juga ketaqwaan kepada Allah Swt.

¹¹ U Budiyati, "PELAKSANAAN KEBIJAKAN KEPEMIMPINAN PENDIDIKAN ISLAM," *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2021, <https://www.bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/612>.

2. Generic Skill

Generic skill adalah kemampuan seseorang dalam beradaptasi, kemauan belajar, motivasi diri serta berkontribusi terhadap era disrupsi¹². Generic Skill yang dimiliki oleh mahasiswa dibutuhkan di setiap lembaga untuk mengatasi tantangan dunia kerja. Perkembangan generic skill pada pribadi dapat mengukur kualitas dalam dirinya.

Generic skill atau keterampilan generik mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup kemampuan yang dapat diaplikasikan di berbagai konteks, termasuk di dalam dan di luar lingkungan akademis.

Berikut adalah beberapa generic skill yang umumnya diharapkan dimiliki oleh mahasiswa yaitu :

a. Kemampuan komunikasi efektif

Kemampuan komunikasi efektif adalah mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tertulis dengan baik. Mereka perlu dapat menyampaikan pemikiran dan ide-ide secara jelas, baik dalam bentuk pidato, makalah, atau presentasi¹³.

¹² Makhshun, A'la, and Kusaeri, "Measuring Students' Generic Skills through National Assessment."

¹³ A Z Sarnoto, "Komunikasi Efektif Pada 'Anak Usia Dini Dalam Keluarga Menurut Al-Qur'an," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2022, <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/552/>.

b. Kemampuan Berpikir Kritis dan Analitis

Kemampuan ini memiliki maksud bahwa mahasiswa PAI diharapkan mampu menganalisis dengan kritis informasi-informasi agama, teks-teks suci, dan konsep-konsep keislaman. Kemampuan untuk berpikir analitis memungkinkan mereka menghadapi permasalahan kompleks dengan pemahaman mendalam¹⁴.

c. Kemampuan Literasi Digital

Kemampuan literasi digital merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh mahasiswa PAI terutama literasi digital yang mencakup penggunaan teknologi digital dengan penerapan nilai-nilai Islami. Mereka diharapkan mampu menggunakan teknologi untuk akses sumber-sumber informasi Islam dan berpartisipasi dalam diskusi online yang bermanfaat¹⁵.

¹⁴ A Nurjaman, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure"* (books.google.com, 2021), <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=OXYTEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=berpikir+kritis+dalam+pembelajaran&ots=swAD7qDqm3&sig=w3hs6PLrBmxL8KQbIn97ZZvBYSk>.

¹⁵ K B Dinata, "Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring," *Eksponen*, 2021, <https://jurnal.umko.ac.id/index.php/eksponen/article/view/368>.

d. Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif memungkinkan mahasiswa PAI untuk mengembangkan solusi inovatif terhadap permasalahan dan tantangan yang dihadapi oleh masyarakat atau umat Islam¹⁶.

3. Hal-hal yang Mempengaruhi Generic Skill

Banyak hal yang memengaruhi perkembangan generic skill, atau keterampilan umum yang berguna di berbagai konteks. Berikut beberapa faktor yang mungkin memengaruhinya:

a. Pendidikan

Sistem pendidikan yang baik dapat memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan keterampilan generik seperti keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan keterampilan interpersonal¹⁷.

b. Pengaruh Lingkungan

Lingkungan di sekitar seseorang, termasuk teman sebaya, keluarga, dan budaya tempat tinggalnya, dapat

¹⁶ A D Rachmawati, B Baiduri, and M Effendi, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif," *Jurnal AKSIOMA*, 2020, <https://eprints.umm.ac.id/81533/>.

¹⁷ Y Pujowati, "Dinamika Kebijakan Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19," *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas ...*, 2021, <https://journal.trunojoyo.ac.id/pamator/article/view/11574>.

memengaruhi pengembangan keterampilan generik. Misalnya, lingkungan yang mendukung inovasi dan kreativitas mungkin mendorong perkembangan keterampilan tersebut¹⁸.

c. Teknologi

Perubahan dalam teknologi dapat mempengaruhi keterampilan generik yang dihargai dalam dunia kerja. Misalnya, dengan berkembangnya teknologi digital, keterampilan teknologi informasi menjadi semakin penting¹⁹.

d. Motivasi

Motivasi individu untuk belajar dan berkembang juga memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan generik. Orang yang termotivasi secara intrinsik cenderung lebih aktif dalam mengasah keterampilan mereka²⁰.

¹⁸ W Ummami et al., “Kebijakan Kepala Sekolah Untuk Meningkatkan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 2021, <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/984>.

¹⁹ A Anggraeni, T Makhsun, and S Athoillah, “Kesiapan Guru PAI Dan Budi Pekerti Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Di Tingkat SMP,” *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, n.d., <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/JIMU/article/view/36959>.

²⁰ M T D Hasibuan, H K Mendrofa, and ..., “Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Menjalani Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19,” *Indonesian Trust ...*, 2020, <http://jurnal.stikes-murniteguh.ac.id/index.php/ithj/article/view/65>.

e. Kerjasama dan Kolaborasi

Berinteraksi dengan orang lain, baik dalam konteks profesional maupun sosial, dapat membantu seseorang mengembangkan keterampilan seperti komunikasi, negosiasi, dan kepemimpinan²¹.

Teori pembelajaran sosial menyoroti peran model dan observasi dalam pembentukan perilaku. Dalam konteks pengembangan generic skill, teori ini menunjukkan pentingnya memiliki model peran yang baik dalam lingkungan pendidikan dan profesional untuk membentuk perilaku dan keterampilan yang diinginkan. Teori ini menyoroti pentingnya pendidikan karakter dan pembentukan kepribadian yang kokoh. Dalam konteks mahasiswa PAI, pengembangan generic skill dapat diperkuat melalui strategi pembelajaran yang berfokus pada pembentukan karakter Islami, seperti integritas, kejujuran, dan tanggung jawab²².

²¹ Nora Susilawati, “Merdeka Belajar Dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme,” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 3 (2021): 203–19, <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.108>.

²² Y A Pratama, “Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2019, <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/2718>.

4. Literasi Digital Competence Framework 2.1

Literasi atau dalam bahasa Inggris yaitu literacy menurut arti katanya mengandung makna melek huruf dan berkaitan dengan kegiatan membaca dan menulis. Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan seorang individu untuk mampu menerapkan berbagai keterampilan pada perangkat digital seperti menemukan maupun menggunakan informasi, mampu berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif, dan tetap menjaga keamanan perangkat elektronik serta memperhatikan konteks sosial-budaya yang berkembang²³.

Literasi digital tidak hanya terkait dengan kemampuan membaca saja, melainkan juga kemampuan memahami makna dan mengerti²⁴. Literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan untuk memahami informasi, mengevaluasi dan mengintegrasikan informasi dalam berbagai format yang disajikan dalam bentuk digital secara kritis

²³ Viramitha Cahyani, Ilhamsyah, and Nurul Mutia, "ANALISIS TINGKAT LITERASI DIGITAL PADA GENERASI Z DENGAN MENGGUNAKAN DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK 2.1 (Studi Kasus : Mahasiswa FMIPA UNTAN)," *Jurnal Komputer Dan Aplikasi* 09, no. 01 (2021): 1–11.

²⁴ A Heryani et al., "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi," *Jurnal ...*, 2022, <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/view/1977>.

Digital Competence (DigComp) telah menjadi acuan bagi pengembangan dan perencanaan strategis kompetensi digital di tingkat Negara Eropa. Pada Juni 2016 JRC (Joint Research Centre) menerbitkan DigComp 2.0 untuk memperbarui termonologi dan model konseptual serta menampilkan contoh pelaksanaan DigComp di Eropa. Versi saat ini yaitu DigComp 2.1 ‘The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use’ berfokus pada pengembangan 3 tingkat awal kemahiran menjadi 8 tingkat yang lebih detail serta menyediakan deskripsi indikator dalam 8 tingkat ini²⁵.

Tingkat kemampuan literasi digital dibedakan menjadi 8 tingkat dalam 4 kemampuan utama, yaitu Pengguna Dasar/ Pemula (Foundation) pada tingkat 1 dan 2, Pengguna Independent (Intermediate) pada tingkat 3 dan 4, Pengguna Ahli (Advanced) pada tingkat 5 dan 6, serta Pengguna Profesional (Highly-Specialised) pada Tingkat 7 dan 8.

5. Kompetensi pada Digital Competence Framework 2.1

Digital Competence Framework 2.1 memiliki beberapa kompetensi yang menjadi dasar dan memiliki ikatan terhadap

²⁵ E U Commission, “The Digital Competence Framework for Citizens–Eight Proficiency Levels and Examples of Use,” ... -Reports/Digcomp-21-Digital-Competence-Framework ..., 2018.

taksonomi bloom. Berikut kompetensi yang terdapat dalam Digital Competence Framework 2.1 :

a. Literasi Informasi dan Data

Kompetensi ini mencakup beberapa kemampuan seperti pada tingkat pemula yaitu menjelajah, mencari, memfilter data, informasi, dan konten digital, Adapun tingkat menengahnya yaitu mengevaluasi data, informasi dan konten digital. Selain itu, tingkat tertinggi pada kompetensi ini yaitu mengelola data, informasi, dan konten digital²⁶.

b. Komunikasi dan Kolaborasi

Kompetensi ini memiliki kemampuan yang terdiri dari tingkat pemula yaitu berinteraksi melalui teknologi digital dan berbagi informasi melalui teknologi digital. Adapun tingkat menengah pada kompetensi ini yaitu terlibat dalam kewarganegaraan melalui teknologi digital serta berkolaborasi melalui teknik digital. Adapun tingkat

²⁶ V Cahyani, I Ilhamsyah, and N Mutiah, "Analisis Tingkat Literasi Digital Pada Generasi Z Dengan Menggunakan Digital Competence Framework 2.1 (Studi Kasus: Mahasiswa FMIPA UNTAN)," *Coding Jurnal Komputer Dan ...*, 2021, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jcskommipa/article/view/43917>.

tertinggi pada kompetensi ini yaitu mengelola identitas digital²⁷.

c. Pembuatan Konten Digital

Kompetensi ini terdiri atas beberapa kemampuan yang diantaranya mengembangkan konten digital dan mengintegrasikan dan mengelaborasi ulang konten digital.

Hak cipta dan lisensi serta pemrograman²⁸.

d. Keamanan

Kompetensi ini memiliki beberapa kemampuan yang diantaranya adalah melindungi perangkat, melindungi data pribadi dan privasi serta melindungi kesehatan, kesejahteraan dan lingkungan²⁹.

e. Pemecahan Masalah

Kompetensi ini memiliki kemampuan-kemampuan yang terdiri atas memecahkan masalah teknis, mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi,

²⁷ S Carretero Gomez, R Vuorikari, and Y Punie, "DigComp 2.1. e Digital Competence Framework for Citizens with Eight Proficiency Levels and Examples of Use. Luxembourg," 2017.

²⁸ Agustinus Tangu Daga, "Makna Merdeka Belajar Dan Penguatan Peran Guru Di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 1075–90, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>.

²⁹ DigComp 2.0, "The Digital Competence Framework for Citizens," 2016.

menggunakan teknologi digital secara kreatif dan mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital.

B. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal yang berjudul “ANALISIS TINGKAT LITERASI DIGITAL PADA GENERASI Z DENGAN MENGGUNAKAN DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK 2.1 (Studi Kasus : Mahasiswa FMIPA UNTAN)”. Jurnal ini membahas tentang urgennya literasi digital pada mahasiswa melalui digital competence framework 2.1. Jurnal artikel ini bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca bahwa mahasiswa termasuk dalam kategori yang rendah dalam literasi digital terutama di era society 5.0. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah pada generic skill mahasiswa, pada penelitian saya memiliki fokus pada kaitan antara generic skill mahasiswa dengan digital competence framework.
2. Artikel yang berjudul “Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence Framework for Educators (Digcompedu)”. Artikel ini merupakan artikel yang menjelaskan tentang kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap guru pada bidang literasi digital. Artikel ini juga bertujuan untuk memahami para pembaca terkait dengan tantangan guru-guru di masa yang akan datang pada era pesatnya pertumbuhan dan perkembangan

teknologi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu pada penelitian ini objek penelitiannya yaitu kompetensi guru berbeda dengan penelitian saya, objek penelitiannya yaitu mahasiswa PAI Unissula.

3. Jurnal yang berjudul “Digital Literacy of Pre-Service Science Teachers as Reflection of Readiness Toward Online Learning in New Normal Era”. Artikel ini membahas tentang konsep secara umum mengenai literasi digital yang sangat dibutuhkan oleh guru-guru di era new normal. Tujuan penulisan artikel ini yaitu menyampaikan informasi bahwa pasca covid-19 literasi digital sangatlah penting perannya dalam membangun wawasan dan kompetensi guru di dunia pendidikan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu penelitian ini pembahasannya pada digital literasi pada guru sedangkan pada penelitian saya yaitu generic skill mahasiswa PAI Unissula pada digcomp 2.1.
4. Artikel Jurnal yang berjudul “Measuring students' generic skills through national assessment”. Artikel ini membahas tentang mengukur keterampilan generik siswa Madrasah Aliyah (MA) di Indonesia. Artikel ini bertujuan untuk institusi pendidikan dapat menerapkan kebijakan untuk meningkatkan Generic Skill siswa MA, khususnya

dalam menciptakan model pembelajaran yang lebih berorientasi pada siswa atau dikenal dengan istilah student-centered learning.

5. Artikel yang berjudul “Mencetak Tenaga Kerja Unggul (Studi Penguatan Kompetensi Literasi Digital Berdasarkan Faktor-Faktor Pendukung)”. Artikel ini membahas secara mendalam tentang dalam menunjang keberhasilan pencapaian visi tersebut ialah dengan menyediakan proses pembelajaran yang berbasis pada penggunaan teknologi. Literasi digital menjadi acuan dalam penggunaan teknologi yang semakin berkembang.

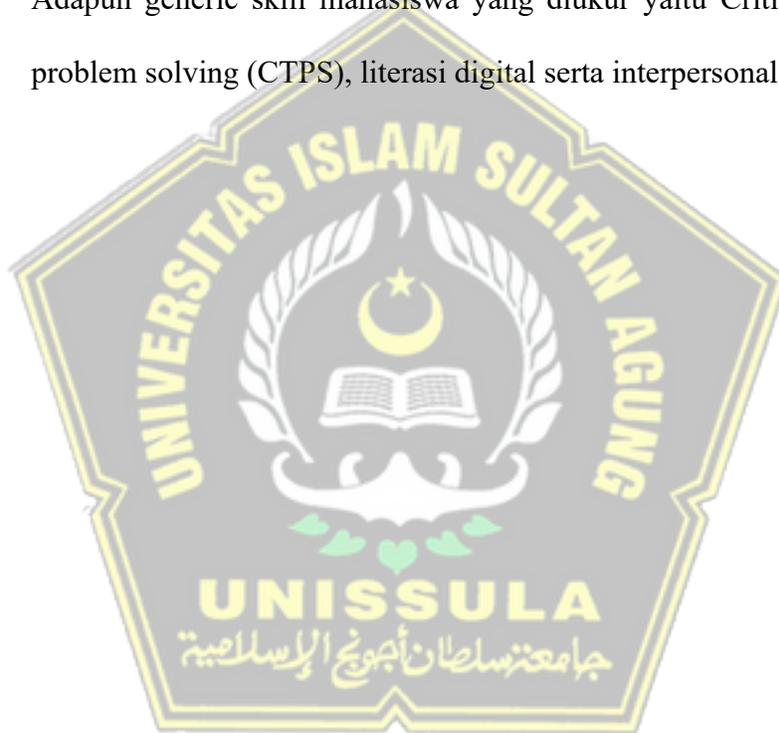
C. Kerangka Berpikir

Teknologi bermanfaat pada dunia pendidikan, generic skill memiliki pengaruh dalam mengukur tingkat digital literasi mahasiswa. Teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pembelajaran. Secara teoritis literasi digital merupakan kemampuan mendefinisikan informasi yang dibutuhkan dan mengetahui dimana informasi itu berada sehingga dapat mengakses kembali secara etis³⁰. Dalam mengukur generic skill mahasiswa terutama dalam bagian literasi digital dibutuhkan alat dalam mengukur tersebut.

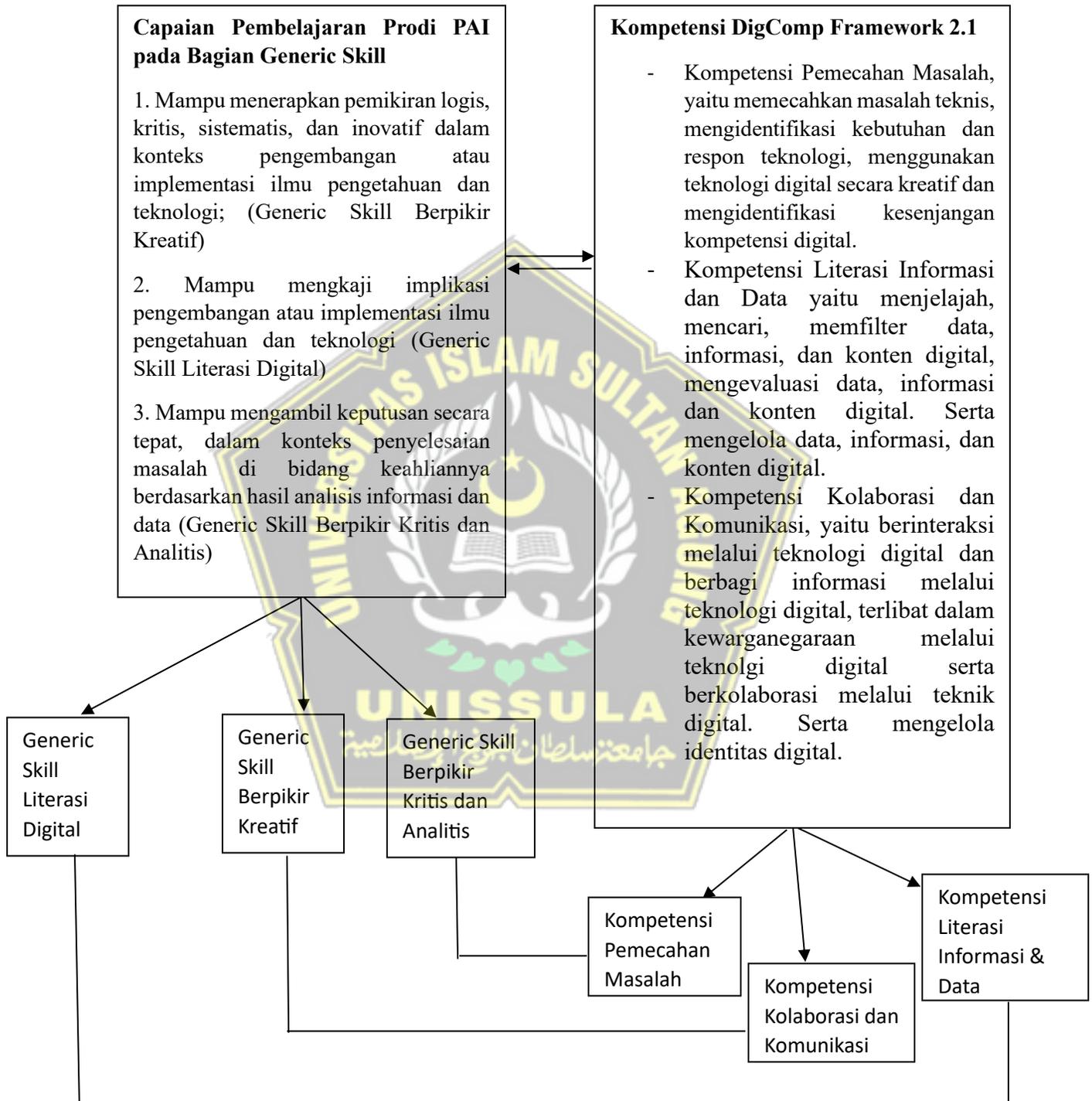
Digital Competence Framework 2.1 merupakan salah satu alat

³⁰ Warsiyah et al., “Urgensi Literasi Digital Bagi Pendidik Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengelola Pembelajaran.”

dalam mengukur generic skill mahasiswa. Digcomp framework 2.1 memiliki lima bagian kompetensi yaitu literasi data dan informasi, komunikasi dan kolaborasi, pembuatan konten digital, keamanan dan pemecahan masalah. Lima bagian kompetensi digcomp framework 2.1 menjadi dasar pengukuran generic skill mahasiswa PAI Unissula. Adapun generic skill mahasiswa yang diukur yaitu Critical thinking problem solving (CTPS), literasi digital serta interpersonal skill.



Hal ini dapat dilihat berdasarkan kerangka berpikir seperti dibawah ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

a. Definisi Konseptual

1. Generic Skill

Generic skill adalah sekumpulan keterampilan dan sifat yang mencakup aspek interpersonal, intelektual, dan pribadi yang dapat diterapkan di berbagai konteks. Keterampilan ini melibatkan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, menyelesaikan masalah, menunjukkan kreativitas, memimpin, mengelola waktu, dan beradaptasi dengan perubahan. Generic skill bukan hanya terkait dengan keahlian teknis atau pengetahuan khusus, tetapi merupakan aspek integral dari kemampuan seseorang untuk berhasil dan berkontribusi di berbagai aspek kehidupan, baik di dunia kerja maupun dalam interaksi sosial³¹.

Keterampilan ini sering kali mencakup aspek etika, integritas, dan tanggung jawab, dan mereka dapat dikembangkan dan ditingkatkan melalui pendidikan, pengalaman kerja, dan refleksi pribadi.

1. Digital Competence Framework 2.1

³¹ Makhshun, A'la, and Kusaeri, "Measuring Students' Generic Skills through National Assessment."

Digital literasi adalah kemampuan individu untuk mencari, mengevaluasi, mengintegrasikan, membuat, dan berkomunikasi menggunakan informasi secara efektif dalam lingkungan digital. Ini melibatkan pemahaman mendalam tentang teknologi digital, termasuk keterampilan dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak, serta kemampuan untuk menyaring, menilai, dan mensintesis informasi yang ditemukan secara online³².

Digital literasi juga mencakup pemahaman etika digital, keamanan digital, dan partisipasi yang berkelanjutan dalam masyarakat informasi. Kemampuan ini memberdayakan individu untuk berfungsi secara efektif dalam dunia yang semakin terhubung dan tergantung pada teknologi. Digital literasi bukan hanya tentang penguasaan teknis, tetapi juga tentang penggunaan yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab terhadap teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

b. Definisi Operasional

1. Generic Skill

Generic Skill merupakan perilaku atau tindakan konkret yang dapat diamati atau diukur untuk menentukan apakah seseorang telah menguasai keterampilan tersebut. GS menjadi salah satu capaian

³² Gomez, Vuorikari, and Punie, "DigComp 2.1. e Digital Competence Framework for Citizens with Eight Proficiency Levels and Examples of Use. Luxembourg."

pembelajaran di Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang³³.

2. Digital Competence Framework 2.1

Digcomp Framework 2.1 dalam penelitian ini dipelajari dalam Mata Kuliah Literasi Teknologi Pembelajaran di Prodi PAI Unissula Semarang.

c. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel generic skill mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup berbagai keterampilan dan atribut yang tidak hanya relevan dengan pemahaman keislaman, tetapi juga memberdayakan mahasiswa untuk berfungsi secara efektif di berbagai konteks kehidupan. Berikut adalah beberapa contoh variabel generic skill mahasiswa PAI :

Generic Skill	Digital Competence Framework 2.1
Literasi Digital	Keamanan
	Literasi Data
Berpikir Kreatif	Komunikasi dan Kolaborasi
Berpikir Kritis dan Analitis	Konten
	Critical Thinking Problem Solving

³³ L Y Hastini, R Fahmi, and H Lukito, "Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z Di Indonesia?," *Jurnal Manajemen Informatika ...*, 2020, <http://ojs.unikom.ac.id/index.php/jamika/article/view/2678>.

d. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian survei kuantitatif. Survei ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai mengukur generic skill mahasiswa PAI melalui digital competence framework 2.1 dari responden yang mewakili mahasiswa PAI Unissula. Desain penelitian ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang representatif dan dapat diukur dengan cermat.

e. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lingkungan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang, tepatnya pada jurusan tarbiyah prodi pendidikan agama islam. Waktu penelitian yaitu dari bulan November-Desember 2023.

f. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah Mahasiswa PAI Unissula. Populasi ini terdiri dari anak muda yang berumur sekitar 18 sampai 22 tahun. Jumlah populasi ini mencapai 600 mahasiswa. Jika jumlah dalam populasi lebih besar

dari 100 orang, maka sampel yang diambil bisa dalam 10%-15% dari jumlah populasi³⁴.

Sampel diambil menggunakan teknik *stratified random sampling*. Teknik ini memiliki mekanisme dalam proses pengambilan sampel melewati berbagai macam proses seperti pembagian populasi kedalam strata, kemudian peneliti memilih sampel secara random dari setiap stratum, setelah itu, tahap akhir dari teknik ini yaitu menggabungkan stratum tersebut ke sebuah sampel untuk mendapatkan perkiraan parameter populasinya .

Menurut buku *Elementary Sampling Theory*, Taro Yamane menuliskan bahwa Sampel yang representatif merupakan sebuah sampel yang mewakili karakteristik suatu populasi. Apabila populasi memiliki sifat homogen, maka sampel dapat diambil dari populasi yang mana saja. Hal ini memiliki perbedaan apabila populasi memiliki sifat heterogen, yaitu sampel wajib mewakili bagian yang memiliki sifat heterogen dari populasi. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian dari setiap sampel valid atau terpenuhi terhadap setiap anggota populasi. Terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan dalam mengambil sampel dengan menggunakan metode stratified random sampling, yaitu sebagai berikut :

³⁴ M Abdullah, "Metode Penelitian Kuantitatif" (idr.uin-antasari.ac.id, 2015), [http://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Methodologi Penelitian Kuantitatif.pdf](http://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Methodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf).

1. Tahap Pertama

Populasi yang berukuran N dibagi menjadi sub-sub populasi yang masing-masing terdiri atas $N_1, N_2, N_3, \dots, N_L$ elemen. Diantara dua sub populasi tidak boleh ada yang saling tumpang tindih sehingga $N_1 + N_2 + N_3 + \dots + N_L = N$.

2. Tahap Kedua

Sampel diambil dari setiap stratum secara terpisah (independen) dengan ukuran sampel dari masing-masing stratum adalah $n_1, n_2, n_3, \dots, n_L$ dengan syarat $n_1 + n_2 + n_3 + \dots + n_L = n$.

3. Tahap Ketiga

Setelah diperoleh sampel, selanjutnya dilakukan penaksiran terhadap parameter yang diperlukan dan selanjutnya dibuat kesimpulan untuk populasi berdasarkan hasil penaksiran sampel.

Hal ini, digunakan untuk memastikan bahwa sampel mencerminkan karakteristik yang ada di populasi. Jumlah sampel yang diambil adalah 60 sampel yang dipilih secara acak dari setiap strata.

g. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan angket atau kuesioner yang disebar melalui Google Formulir yang linknya dikirimkan kepada mahasiswa PAI Unissula. Angket adalah instrumen survei yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan data dari

responden. Angket dapat disebarakan secara langsung, melalui surat pos, email, atau media online lainnya seperti google form³⁵.

Penyebaran angket melalui google form bertujuan untuk memudahkan dalam membuat, mendistribusikan, dan menganalisis survei secara efisien, serta mengumpulkan tanggapan dari berbagai responden dengan cepat.

Setelah memperoleh data melalui penyebaran angket dengan google form kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan SPSS versi 22. Pengumpulan data melalui SPSS versi 22 bertujuan untuk membantu peneliti dalam memahami secara lengkap dan sistematis tentang hubungan antar variabel dan karakteristik data yang dikumpulkan serta membantu peneliti menjadi lebih paham tentang hubungan antar variabel dan karakteristik data yang dikumpulkan³⁶.

h. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrument menggunakan expert judgment untuk mengevaluasi kecocokan isi dari instrumen penelitian yang dikembangkan

³⁵ Batubara, H. H. (2016). Penggunaan google form sebagai alat evaluasi kinerja dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al-Bidayah: Jurnal pendidikan dasar Islam*, 8(1).

³⁶ Komariah, S. S., & Nuruddin, M. (2023). Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3549-3557.

dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun expert judgment yang digunakan dalam menguji instrument penelitian sebagai berikut :

Berikut adalah hasil pengujian validitas yang diujikan dengan menggunakan analisis aiken v:³⁷

penilai	aitem 1		aitem 2		aitem 3		aitem 4		aitem 5	
	skor	s								
1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
$\sum s$		14		14		14		14		14
V		0.875		0.875		0.875		0.875		0.875

Keterangan :

1. $V = \sum S / [n(C-1)]$
2. $S = R - Lo$
3. V = indeks Aiken
4. S = skor skor yang diberikan oleh penilai dikurangi skor terendah dalam kategori
5. R = skor yang diberikan oleh penilai
6. Lo = skor penilaian terendah (1)
7. C = skor penilaian tertinggi (4)

³⁷ Nabil, N. R. A., Wulandari, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., & Ulfa, M. (2022). Analisis indeks Aiken untuk mengetahui validitas isi instrumen asesmen kompetensi minimum berbasis konteks sains kimia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(2), 184-191.

8. n = jumlah validator (penilai)

i. Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian kuantitatif merupakan data kuantitatif. Data tersebut secara umum dalam bentuk skala nominal, ordinal, interval maupun rasio.

Analisis data adalah proses sistematis untuk mengubah, membersihkan, menginterpretasikan, dan menyajikan data menjadi informasi yang bermakna. Menurut para ahli, analisis data melibatkan langkah-langkah seperti pengolahan data, pengujian hipotesis, penemuan pola atau hubungan dalam data, serta penarikan kesimpulan yang didukung oleh bukti-bukti yang ditemukan dalam data³⁸.

Peneliti menggunakan metode analisis data statistic deskriptif. Analisis data statistic deskriptif merupakan langkah pertama dalam menjelajahi dan memahami dataset. Tujuannya adalah untuk merangkum dan menggambarkan karakteristik dasar dari data yang diamati³⁹. Analisis deskriptif menjelaskan gambaran masing-masing variabel penelitian yang meliputi nilai minimum, maksimum, median, rata-rata, dan standar deviasi, serta distribusi frekuensi hasil kategorisasi.

³⁸ Hastono, S. P. (2001). Analisis data. Depok: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia, 1-2.

³⁹ Nasution, L. M. (2017). Statistik deskriptif. *Hikmah*, 14(1), 49-55.

Penelitian analisis statistik deskriptif data disajikan dalam bentuk tabel data, yaitu penyajian data dalam bentuk kumpulan angka yang disusun menurut kategori tertentu dalam suatu daftar⁴⁰. Analisis deskriptif adalah bentuk analisis data penelitian untuk menguji generalisasi hasil penelitian yang didasarkan atas satu sampel.



⁴⁰ Syamsul Maarif, "Mencetak Tenaga Kerja Unggul (Studi Penguatan Kompetensi Literasi Digital Berdasarkan Faktor-Faktor Pendukung)," *Dinar : Jurnal Prodi Ekonomi Syariah* 6, no. 1 (2022): 159–76, <https://doi.org/10.61088/dinar.v6i1.478>.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun perolehan data tentang generic skill mahasiswa PAI menurut digcomp framework 2.1, penulis menggunakan metode angket yang disebarakan langsung kepada mahasiswa, dengan jumlah 20 soal. Untuk dapat mengetahui hasil pada angket tersebut berdasarkan jawaban yang diperoleh dari responden, setiap soal memiliki skor sebagai berikut :

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 ; Sangat baik

A. Penyajian Data Generic Skill Mahasiswa PAI Unissula menurut Digital Competence Framework 2.1

Pengambilan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 61 responden dengan berbagai karakteristik, seperti angkatan pada prodi PAI Unissula. Hasil uji deskripsi responden disajikan pada table berikut :

Responden	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
Angkatan Prodi PAI Unissula	2020	24	39.3%
	2021	23	37.7%
	2022	6	9.8%
	2023	8	13.1%
Total		61	100%

Tabel. Deskripsi Responden

Tabel di atas menunjukkan mayoritas responden merupakan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Unissula Angkatan 2020 sebanyak 39,3%. Sedangkan mahasiswa PAI Unissula Angkatan 2021 sebanyak 37,7% serta mahasiswa PAI Unissula Angkatan 2023 sebanyak 13,1%. Dan yang paling sedikit mahasiswa PAI Unissula Angkatan 2022 sebanyak 9,8%.

Selain itu, berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada responden, karakteristik responden juga dibagi dalam bentuk jenis kelamin. Berikut adalah jumlah responden berdasarkan jenis kelamin :

No	Jenis Kelamin	Klasifikasi	Persentase (%)
1	Laki laki	14	23%
2	Perempuan	47	77%
Total		61	100%

Tabel. Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan table di atas, dapat dilihat bahwa jumlah responden yang mengisi angket tersebut berbeda-beda diantaranya yaitu mayoritas responden berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 47 responden. Sedangkan minoritas responden berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 14 responden.

Responden dalam penelitian ini berjumlah 61 mahasiswa yang telah menjawab 20 soal pertanyaan kuesioner. Karakteristik responden berdasarkan Angkatan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Unissula diperoleh hasil bahwa mayoritas merupakan Angkatan 2020 dan mayoritas responden berjenis kelamin perempuan.

B. Generic Skill Mahasiswa PAI Unissula menurut Digital Competence Framework 2.1

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang dibagikan, generic skill mahasiswa prodi PAI Unissula menurut Digcomp framework 2.1 dapat dilihat melalui data yang disajikan sebagai berikut :

Name	No	Mean	Med	Sci min	Sci max	Obs min	Obs max	Stand Deviation
A1	1	3,4	3	2	4	2	4	0,531
A2	2	3,0	3	1	4	1	4	0,613
A3	3	3,1	3	2	4	2	4	0,608
A4	4	3,2	3	2	4	2	4	0,595
A5	5	3,2	3	2	4	2	4	0,505

Total	3,2	3	1,8	4	1.8	4	0,566
--------------	------------	----------	------------	----------	------------	----------	--------------

Berdasarkan table di atas, dari 5 indikator yang menjadi pertanyaan dalam kuesioner, didapatkan nilai rata-rata (*mean*) adalah sebesar 3,2. Sedangkan nilai Tengah (*median*) adalah sebesar 3. Nilai minimum dari keseluruhan variable adalah 1,8 dan nilai maksimum sebesar 4. Nilai standar deviasi digunakan untuk mengukur nilai data yang tersebar, serta memberikan pemahaman tentang karakteristik data. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden dalam penelitian ini memenuhi kriteria dalam penguasaan generic skill.

Name	No	Mean	Med	Scl min	Scl max	Obs min	Obs max	Stand Deviation
B1	1	2,9	3	1	4	1	4	0,679
B2	2	2,9	3	1	4	1	4	0,703
B3	3	2,9	3	1	4	1	4	0,754
B4	4	3,3	3	2	4	2	4	0,517
Total		3,0	3	1,25	4	1,25	4	0,663

Berdasarkan table di atas, dari 4 indikator yang menjadi pertanyaan dalam kuesioner, didapatkan nilai rata-rata (*mean*) adalah sebesar 3,0. Sedangkan nilai Tengah (*median*) adalah sebesar 3. Nilai minimum dari keseluruhan variable adalah 1,25 dan nilai maksimum sebesar 4. Nilai standar deviasi digunakan untuk mengukur nilai data yang tersebar, serta memberikan

pemahaman tentang karakteristik data. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden dalam penelitian ini memenuhi kriteria dalam penguasaan generic skill.

Name	No	Mean	Med	Scl min	Scl max	Obs min	Obs max	Stand Deviation
C1	1	3,4	3	2	4	2	4	0,556
C2	2	3,3	3	2	4	2	4	0,558
C3	3	3,2	3	2	4	2	4	0,505
C4	4	2,9	3	1	4	1	4	0,660
Total		3.2	3	1.75	4	1,75	4	0,569

Berdasarkan table di atas, dari 4 indikator yang menjadi pertanyaan dalam kuesioner, didapatkan nilai rata-rata (*mean*) adalah sebesar 3,2. Sedangkan nilai Tengah (*median*) adalah sebesar 3. Nilai minimum dari keseluruhan variable adalah 1,75 dan nilai maksimum sebesar 4. Nilai standar deviasi digunakan untuk mengukur nilai data yang tersebar, serta memberikan pemahaman tentang karakteristik data. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden dalam penelitian ini memenuhi kriteria dalam penguasaan generic skill.

Name	No	Mean	Med	Scl min	Scl max	Obs min	Obs max	Stand Deviation
D1	1	3,4	3	2	4	2	4	0,615
D2	2	3,3	3	1	4	1	4	0,614
D3	3	3,3	3	2	4	2	4	0,635
Total		3.3	3	1.67	4	1,67	4	0,621

Berdasarkan table di atas, dari 3 indikator yang menjadi pertanyaan dalam kuesioner, didapatkan nilai rata-rata (*mean*) adalah sebesar 3,3. Sedangkan nilai Tengah (*median*) adalah sebesar 3. Nilai minimum dari keseluruhan variable adalah 1,67 dan nilai maksimum sebesar 4. Nilai standar deviasi digunakan untuk mengukur nilai data yang tersebar, serta memberikan pemahaman tentang karakteristik data. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden dalam penelitian ini memenuhi kriteria dalam penguasaan generic skill.

Name	No	Mean	Med	Scl min	Scl max	Obs min	Obs max	Stand Deviation
E1	1	2,9	3	2	4	2	4	0,685
E2	2	3,3	3	2	4	2	4	0,544
E3	3	3	3	1	4	1	4	0,682
E4	4	3,3	3	2	4	2	4	0,574
Total		3.1	3	1.75	4	1,75	4	0,621

Berdasarkan table di atas, dari 4 indikator yang menjadi pertanyaan dalam kuesioner, didapatkan nilai rata-rata (*mean*) adalah sebesar 3,1. Sedangkan nilai Tengah (*median*) adalah sebesar 3. Nilai minimum dari keseluruhan variable adalah 1,75 dan nilai maksimum sebesar 4. Nilai standar deviasi digunakan untuk mengukur nilai data yang tersebar, serta memberikan pemahaman tentang karakteristik data. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden dalam penelitian ini memenuhi kriteria dalam penguasaan generic skill.

Dilihat dari nilai mean, median, skala, observed dan standar deviation, kuesioner cukup tinggi. Hasil angket menunjukkan bahwa penguasaan generic skill mahasiswa prodi PAI Unissula berbeda pada setiap individu. Hal ini dikarenakan perbedaan tingkat generic skill yang dimiliki setiap mahasiswa. Dari keseluruhan indicator, ada 1 dengan nilai rata-rata terendah, yaitu pada indikator programming. Hal ini mungkin terjadi karena programing secara umum kurang relevan dengan calon guru Pendidikan Agama Islam. Untuk indicator tertinggi yaitu pada mengidentifikasi kesenjangan kompetensi literasi digital. Mahasiswa yang telah memiliki kemampuan berpikir kritis akan mengetahui kompetensi literasi digital mana yang perlu untuk ditingkatkan atau diperbarui.

C. Pembahasan Kaitan antara Generic Skill Mahasiswa PAI Unissula menurut Digital Competence Framework 2.1

Adapun informasi dalam mengetahui ada atau tidaknya kaitan generic skill mahasiswa PAI Unissula menurut Digcomp Framework 2.1 diperlukan adanya kategorisasi penilaian berdasarkan hasil tanggapan responden dalam mengisi kuesioner. Hal ini ditentukan berdasarkan jumlah skala pengukuran yang digunakan, yaitu empat klasifikasi. Skala ini dapat dijadikan acuan untuk memberikan penilaian terhadap hasil pertanyaan-pertanyaan yang ada :

No.	Average Value Count	Rating category
1	1,75	Strongly disagree
2	1,76-2,51	Disagree
3	2,52-3,26	Agree
4	3,27-4,00	Strongly agree

Berdasarkan table tersebut, dapat dijadikan acuan untuk memberikan penilaian terhadap hasil pertanyaan-pertanyaan yang ada, yang memiliki kaitan dengan variable-variabel yang ada dan dibahas dalam penelitian ini.

1. Generic Skill Literasi Digital Mahasiswa PAI Unissula menurut Digcomp Framework 2.1

Kemampuan umum literasi digital pada umumnya berkaitan dengan kompetensi yang terdapat pada Digcomp Framework 2.1 yaitu kompetensi Literasi data dan keamanan. Hal ini tentu berdasarkan pada capaian pembelajaran Prodi PAI Unissula di bagian generic skill. Adapun capaian pembelajaran yang dimaksud yaitu mahasiswa mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Setelah dikaji, poin capaian pembelajaran ini berkaitan dengan kompetensi literasi data dan keamanan pada Digcomp Framework 2.1 yaitu diantaranya mampu menjelajah, mencari, memfilter data, informasi dan konten digital, mengevaluasi data, informasi dan konten digital. Serta mengelola informasi dan konten digital.

No.	Indikator	4	3	2	1	Rata-rata
1	A1	27	33	1	0	3,42
2	A2	13	41	6	1	3,08
3	A3	15	38	8	0	3,11
4	A4	20	36	5	0	3,24

5	A5	17	42	2	0	3,24
6	D1	29	28	4	0	3,40
7	D2	22	36	2	1	3,29
8	D3	23	32	6	0	3,27
Total		166	286	34	2	26,05
Skor Rata-Rata		34,01	58,60	6,96	0,40	3,25

Literasi digital merupakan indikator pertama Generic skill, hasil rata-rata tertinggi sebesar 58,60% pada skala likert 4. Artinya responden menguasai kompetensi literasi digital yang baik. 34,01% berada pada kategori sangat baik. 6,96 berada pada kategori cukup. Dan sisanya sebesar 0,40% berada pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari sisi literasi digital, terjadi peningkatan penguasaan literasi digital dibandingkan dengan berbagai kasus penyalahgunaan gadget untuk hal-hal yang bernilai negatif.

Menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di abad ke-21, literasi digital sangat penting. Perkembangan TIK yang cenderung sangat cepat, sudah mengubah banyak kegiatan para warga menjadi lebih kontemporer dan digital. Masih berkenaan dengan proses belajar

dan juga pembelajaran dimana saat ini sudah berbasis digital dan tidak lagi tradisional. Hal ini memberikan generasi abad 21 literasi digital yang cukup dapat membantu mereka menjadi individu yang bertanggung jawab dan terampil dalam navigasi kehidupan, baik di ranah digital maupun di kehidupan nyata⁴¹.

2. Generic Skill Berpikir Kreatif Mahasiswa PAI Unissula menurut Digcomp Framework 2.1

Kemampuan umum berpikir kreatif memiliki kaitan dengan kompetensi yang terdapat pada Digcomp Framework 2.1 yaitu kompetensi kolaborasi dan komunikasi. Adapun dasar kaitan ini yaitu capaian pembelajaran Prodi PAI Unissula di bagian generic skill. Capaian pembelajaran yang dimaksud yaitu mahasiswa mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan kaitan dengan kompetensi kolaborasi dan komunikasi pada Digcomp Framework 2.1 yaitu beriteraksi melalui teknologi digital dan berbagi informasi melalui teknologi digital, terlibat dalam kewarganegaraan melalui teknologi digital serta berkolaborasi melalui teknik digital.

⁴¹ Warsiyah et al., "Urgensi Literasi Digital Bagi Pendidik Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengelola Pembelajaran."

No.	Indikator	4	3	2	1	Rata-rata
1	B1	10	39	10	2	2,93
2	B2	9	36	14	2	2,85
3	B3	12	32	15	2	2,88
4	B4	23	37	1	0	3,36
Total		54	144	40	6	12,02
Skor Rata-Rata		22,13	59,01	16,39	2,46	3,01

Berdasarkan tabel berikut, respon responden terhadap variable berpikir kreatif memperoleh nilai sebesar 59,01% pada skala likert 4 yang menunjukkan bahwa kompetensi berpikir kreatif berada pada kategori baik, sesuai dengan hasil data yang ditunjukkan sebesar 16,39% masuk dalam kategori cukup, sedangkan 22,13% responden masuk dalam kategori sangat baik. Indikator yang dinilai paling tinggi oleh responden adalah pertanyaan “Saya dapat memberikan gagasan atau argumen di media social” dengan rata-rata 3,36. Dan indikator terendah yang dinilai responden adalah pertanyaan “saya dapat memberikan tips menyoroti strategi pribadi saya untuk menemukan literatur” dengan rata-rata 2,85.

Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi komunikasi informasi, media-sosial, dan keterbatasan sumber daya alam serta perubahan yang tidak menentu memerlukan kemampuan dan keterampilan berpikir kreatif. Halpern dalam Stein, Haynes, Redding, Ennis, & Cecil (2007) menyebutkan “*virtually every business or industry position that involves responsibility and action in the face of uncertainty would benefit if the people filling that position obtained a high level of the ability to think critically*”. Hasil survey tentang keterampilan yang diperlukan dunia kerja menempatkan kemampuan kreatif termasuk empat besar keterampilan utama dalam bisnis yang penting⁴².

3. Generic Skill Berpikir Kritis dan Analitis Mahasiswa PAI Unissula menurut Digcomp Framework 2.1

Kemampuan umum berpikir kritis dan analitis memiliki kaitan dengan kompetensi yang terdapat pada Digcomp Framework 2.1 yaitu kompetensi *Critical Thinking Problem Solving dan Konten*. Adapun dasar kaitan ini yaitu capaian pembelajaran Prodi PAI Unissula di bagian generic skill. Capaian pembelajaran yang dimaksud yaitu mahasiswa mampu mengambil Keputusan secara tepat, dalam konteks penyelesaian masalah di bidang

⁴² Sherly, Edy Dharma, and Betty Humiras Sihombing, “Merdeka Belajar Di Era Pendidikan 4.0,” *Merdeka Belajar: Kajian Literatur*, 2020, 184–87.

keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data. Sedangkan kaitan dengan kompetensi berpikir kritis dan analitis pada Digcomp Framework 2.1 yaitu mampu memecahkan masalah teknis, mengidentifikasi kebutuhan dan respon teknologi, menggunakan teknologi digital secara kreatif dan mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital.

No.	Indikator	4	3	2	1	Rata-rata
1	C1	26	33	2	0	3,39
2	C2	21	37	3	0	3,29
3	C3	17	42	2	0	3,24
4	C4	9	37	14	1	2,88
5	E1	11	32	18	0	2,88
6	E2	22	37	2	0	3,33
7	E3	13	39	7	2	3,03
8	E4	24	34	3	0	3,34
Total		143	291	51	3	26,05
Skor Rata-Rata		29,30	59,63	10,45	0,61	3,25

Berdasarkan tabel berikut, respon responden terhadap variable berpikir kritis dan analitis memperoleh nilai sebesar 59,63% pada skala likert 4 yang menunjukkan bahwa kompetensi

berpikir kritis dan analitis berada pada kategori baik, sesuai dengan hasil data yang ditunjukkan sebesar 10,45% masuk dalam kategori cukup, sedangkan 29,30% responden masuk dalam kategori sangat baik. Indikator yang dinilai paling tinggi oleh responden adalah pertanyaan “Saya dapat mengetahui cara membuat dan mengedit foto tertentu dengan melihat tutorial” dengan rata-rata 3,39. Dan indikator terendah yang dinilai responden adalah pertanyaan “Saya mengetahui bahwa dengan menggunakan Wikipedia saya dapat membuat pengetahuan baru dan inovasi” dengan rata-rata 3,03.

Secara umum, berpikir kritis merupakan kompetensi yang dibutuhkan agar tercapainya suatu tujuan pendidikan. Hal tersebut dilatarbelakangi kajian-kajian yang menunjukkan bahwa kompetensi ini menjadi suatu keterampilan tingkat tinggi, terbukti bahwa berpikir kritis sangat berperan dalam setiap perkembangan aspek kehidupan seperti moral, sosial, mental, kognitif, dan sains⁴³.

⁴³ W Fitriani, S Suwarjo, and ..., “Berpikir Kritis Dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Sains ...*, 2021, <https://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/19040/0>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulisan skripsi dengan judul “Mengukur Generic Skill Melalui Digital Competence Framework 2.1 Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Unissula”, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan Generic Skill Mahasiswa PAI Unissula terbagi atas tiga kompetensi yaitu Literasi digital, berpikir kreatif dan berpikir kritis dan analisis sesuai dengan capaian pembelajaran prodi PAI Unissula dengan nilai mahasiswa mampu menguasai kompetensi tersebut dengan nilai yaitu 58,60% untuk GS literasi digital yang berkaitan dengan kompetensi literasi data dan keamanan menurut Digcomp Framework 2.1. Selain itu, untuk GS berpikir kreatif dengan nilai 59,01% mahasiswa mampu menguasai kemampuan ini yang berkaitan dengan kompetensi komunikasi menurut Digcomp Framework 2.1. Dan GS Berpikir kritis dan analitis dengan nilai 59,63% mahasiswa menguasai kemampuan ini yang berkaitan dengan kompetensi Konten dan CTPS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penulisan skripsi dengan judul “Mengukur Generic Skill Melalui Digital Competence Framework 2.1 Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Unissula”, dapat diambil saran sebagai berikut:

- a. Hendaknya pihak program studi Pendidikan Agama Islam Unissula mendorong mahasiswa untuk terus turut andil dalam menguasai Generic Skill, karena melihat banyak nilai-nilai positif serta mengembangkan keterampilan mahasiswa untuk kedepannya.
- b. Kepada mahasiswa hendaknya perlu semangat dan pantang menyerah dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan. Karena hal ini mampu menjadi bekal untuk menghadapi revolusi industry 4.0 terutama dalam bidang pendidikan dan pengajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- 2.0, DigComp. "The Digital Competence Framework for Citizens," 2016.
- Abdullah, M. "Metode Penelitian Kuantitatif." idr.uin-antasari.ac.id, 2015.
[http://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf](http://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf).
- Aina, I R, and A B Tjahjono. "Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa ...*, 2021.
<http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/17626>.
- Anggraeni, A, T Makhsun, and S Athoillah. "Kesiapan Guru PAI Dan Budi Pekerti Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Di Tingkat SMP." *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, n.d.
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/JIMU/article/view/36959>.
- Budiyati, U. "PELAKSANAAN KEBIJAKAN KEPEMIMPINAN PENDIDIKAN ISLAM." *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2021.
<https://www.bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/612>.
- Cahyani, V, I Ilhamsyah, and N Mutiah. "Analisis Tingkat Literasi Digital Pada Generasi Z Dengan Menggunakan Digital Competence Framework 2.1 (Studi Kasus: Mahasiswa FMIPA UNTAN)." *Coding Jurnal Komputer Dan ...*, 2021.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jcskommipa/article/view/43917>.
- Cahyani, Viramitha, Ilhamsyah, and Nurul Mutia. "ANALISIS TINGKAT LITERASI DIGITAL PADA GENERASI Z DENGAN MENGGUNAKAN DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK 2.1 (Studi Kasus : Mahasiswa FMIPA UNTAN)." *Jurnal Komputer Dan Aplikasi* 09, no. 01 (2021): 1–11.
- Carretero, S, R Vuorikari, and Y Punie. "DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with Eight Proficiency Levels and Examples of Use. Union, Publications Office of the ...," 2017.
- Commission, E U. "The Digital Competence Framework for Citizens–Eight Proficiency Levels and Examples of Use." ... *-Reports/Digcomp-21-Digital-Competence-Framework ...*, 2018.
- Daga, Agustinus Tanggu. "Makna Merdeka Belajar Dan Penguatan Peran Guru Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 1075–90.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>.
- Darwanto, D, M Khasanah, and A M Putri. "Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah:(Sebuah Upaya Menghadapi Era Digital Dan Disrupsi). Ekspone ...," 2021.

- Dinata, K B. “Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring.” *Eksponen*, 2021. <https://jurnal.umko.ac.id/index.php/eksponen/article/view/368>.
- Fitriani, W, S Suwarjo, and ... “Berpikir Kritis Dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Sains ...*, 2021. <https://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/19040/0>.
- Gomez, S Carretero, R Vuorikari, and Y Punie. “DigComp 2.1. e Digital Competence Framework for Citizens with Eight Proficiency Levels and Examples of Use. Luxembourg,” 2017.
- Haq, M A, A B Tjahjono, and T Makhsun. “Implementasi Supervisi Pendidikan Agama Islam.” *Prosiding Konstelasi Ilmiah ...*, 2021. <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/8186>.
- Hasibuan, M T D, H K Mendrofa, and ... “Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Pada Mahasiswa Yang Menjalani Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19.” *Indonesian Trust ...*, 2020. <http://jurnal.stikes-murniteguh.ac.id/index.php/ithj/article/view/65>.
- Hastini, L Y, R Fahmi, and H Lukito. “Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z Di Indonesia?” *Jurnal Manajemen Informatika ...*, 2020. <http://ojs.unikom.ac.id/index.php/jamika/article/view/2678>.
- Heryani, A, N Pebriyanti, T Rustini, and ... “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi.” *Jurnal ...*, 2022. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/view/1977>.
- Huda, M. “Peran Pendidikan Islam Terhadap Perubahan Sosial.” *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 2015. <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/view/790>.
- Makhshun, Toha, Bassam Abul A’la, and Kusaeri Kusaeri. “Measuring Students’ Generic Skills through National Assessment.” *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 27, no. 1 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.21831/pep.v27i1.52205>.
- Muflihah, Ahmad. “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21.” *TA’DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2020): 91. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.1.91-103>.
- Nurhasan, R, and S Y LN. “Lingkungan Pendidikan Dan Motivasi Belajar Di Era Globalisasi.” *Journal Civics & Social ...*, 2020. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/journalcss/article/view/783>.

- Nurjaman, A. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure."* books.google.com, 2021. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=OXYTEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=berpikir+kritis+dalam+pembelajaran&ots=swAD7qDqm3&sig=w3hs6PLrBmxL8KQbIn97ZZvBYSk>.
- Pratama, Y A. "Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2019. <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/2718>.
- Pujowati, Y. "Dinamika Kebijakan Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19." *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas ...*, 2021. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pamator/article/view/11574>.
- Rachmawati, A D, B Baiduri, and M Effendi. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif." *Jurnal AKSIOMA*, 2020. <https://eprints.umm.ac.id/81533/>.
- Sarjuni, Ali Bowo Tjahjono, Muhtar Arifin, Choeroni, Hidaytus Sholihah, Samsudin, Toha Maksun, Sugeng Hariyadi, Sukijan Athoillah. *Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islam (BUDAI)*, 2023. https://books.google.co.id/books?id=MN_rEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_r edir=0&printsec=frontcover&hl=en&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Sarnoto, A Z. "Komunikasi Efektif Pada 'Anak Usia Dini Dalam Keluarga Menurut Al-Qur'an." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2022. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/552/>.
- Sherly, Edy Dharma, and Betty Humiras Sihombing. "Merdeka Belajar Di Era Pendidikan 4.0." *Merdeka Belajar: Kajian Literatur*, 2020, 184–87.
- Susilawati, Nora. "Merdeka Belajar Dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme." *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 3 (2021): 203–19. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.108>.
- Syamsul Maarif. "Mencetak Tenaga Kerja Unggul (Studi Penguatan Kompetensi Literasi Digital Berdasarkan Faktor-Faktor Pendukung)." *Dinar: Jurnal Prodi Ekonomi Syariah* 6, no. 1 (2022): 159–76. <https://doi.org/10.61088/dinar.v6i1.478>.
- Ummami, W, D Wandra, N Gistituati, and S Marsidin. "Kebijakan Kepala Sekolah Untuk Meningkatkan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, 2021. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/984>.
- Warsiyah, Warsiyah, Muna Yastuti Madrah, Ahmad Muflihin, and Agus Irfan. "Urgensi Literasi Digital Bagi Pendidik Dalam Meningkatkan Keterampilan

Mengelola Pembelajaran.” *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan* 22, no. 1 (2022): 115–32.
<https://doi.org/10.21580/dms.2022.221.10042>.

