

Pengaruh Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dan *21 st-Century Digital Skills* terhadap Minat Berwirausaha Pada Peserta Didik SMK

Sisilia Venny¹, Nuraini Asriati², Syamsuri³

¹²³Universitas Tanjungpura, Pontianak

Correspondence Email: nuraini.asriati@fkip.untan.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran produk kreatif kewirausahaan dan Digital skills pada peserta didik di SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal atau sebab-akibat dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII dan data diperoleh dari hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik kelas XII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Tingkat pengaruh langsung pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap minat berwirausaha sebesar 35,9% dengan kategori sedang. (2) Tingkat pengaruh langsung digital skills terhadap minat berwirausaha sebesar 30,6% dengan kategori sedang. (3) Tingkat pengaruh langsung pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap digital skills sebesar 39,3% kategori sedang. (4) Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh terhadap minat berwirausaha melalui digital skills pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya dengan status mediasinya adalah partial mediation yang artinya pengaruh langsung dan pengaruh tidak langsung diterima.

Kata kunci : *21 st-Century Digital Skills*, Minat Berwirausaha, Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan

Abstract: *This research aimed to determine the effect of Entrepreneurial Creative Product learning and 21 st-Century Digital skills on Vocational High School of Immanuel Christian II Sungai Raya students. This study employed a causal or causal relationship method using a quantitative approach. The study's subject comprised twelfth-grade students, and the data was collected through questionnaires administered to twelfth-grade students. (1) The direct effect of Entrepreneurial Creative Product learning on entrepreneurial interest was moderate, at 35.9%. (2) The direct effect of 21 st-century digital skills on entrepreneurs' interests was moderate, at 30.6%. (3) The direct effect of Entrepreneurial Creative Product learning on 21 st-century digital skills was moderate, at 39.3%. (4) Learning creative entrepreneurial products affected entrepreneurial interest through 21 st-century digital skills in Vocational High School of Immanuel Christian II Sungai Raya students with mediation status was partial mediation indicating that direct effect and indirect effect were accepted.*

Keywords: *21 st-Century Digital skills; Interest in Entrepreneurship; Learning Entrepreneurial Creative Products*

PENDAHULUAN

Banyaknya tantangan yang harus dihadapi setiap negara dalam melaksanakan sebuah pembangunan ekonomi. Salah satu tantangannya terkait masalah pengangguran. Pengangguran pada dasarnya merupakan salah satu masalah besar yang dihadapi semua negara termasuk negara Indonesia. Penyebab terjadinya pengangguran umumnya adalah disebabkan oleh jumlah Angkatan kerja tidak seimbang dengan jumlah lapangan pekerjaan. Berdasarkan data (Badan Pusat Statistik periode agustus 2022) Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Indonesia sebesar 5,86. Angka pengangguran jika terus menerus dibiarkan maka akan mendorong sebuah krisis sosial seperti kasus kriminal, kemiskinan dan masalah sosial lainnya. Untuk mengatasi permasalahan ini, menjadi seorang pengusaha atau wirausaha sebuah pilihan yang sangat tepat. Bahkan pemerintah terus melakukan upaya untuk mempersiapkan calon wirausaha melalui beberapa program dan kebijakan. Dengan adanya wirausaha seseorang dapat menciptakan lapangan pekerjaan kepada dirinya maupun orang lain dan dapat mengurangi angka pengangguran.

Pada saat ini di Indonesia jumlah wirausaha terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Menurut (Alma, 2013:4) menyatakan bahwa, sebuah negara dikatakan mampu membangun perekonomiannya apabila memiliki jumlah wirausaha minimal 2% dari jumlah penduduknya. dilansir dari (Liputan6.com) pada tanggal 16 Februari 2022 pemerintah akan menargetkan rasio

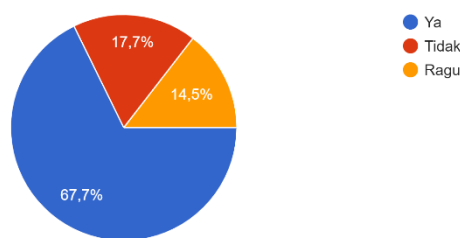
kewirausahaan mencapai 3,95% di tahun 2024. Kementerian Koperasi dan UKM (KemenKopUKM) akan menggulir sebuah program Parenpreneur (Pahlawan Tumpuan Ekonomi Negeri) 2022. Deputi Bidang Kewirausahaan KemenKopUKM Siti Azizah menjelaskan, Patenpreneur 2022 merupakan program nationwide untuk memfasilitasi entrepreneur mendapatkan konsultasi bisnis dan pendampingan usaha. Upaya yang dilakukan ini diharapkan mampu mempercepat proses penciptaan wirausaha menuju wirausaha yang mapan. Khusus pada tahun ini, program-program pengembangan rasio kewirausahaan diharapkan dapat meningkat hingga 3,75% dan mencapat 3,95% di tahun 2024. Berdasarkan data sensus ekonomi badan pusat statistik, pada tahun 2019 jumlah rasio wirausaha mencapai 3,3 persen yang artinya setara dengan 8,2 juta penduduk. Dengan adanya target 3,95% di tahun 2024 maka diperlukan penambahan 1,5 penduduk yang usahanya menetap hingga tahun 2024. Meskipun rasio tersebut telah melampaui standar yaitu sebesar 2%, namun Indonesia masih perlu mengejar capaian-capaian negara lainnya.

Upaya untuk menumbuhkan jiwa berwirausaha untuk mengurangi angka pengangguran dan mendukung program-program dari pemerintah salah satunya melalui pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan dan pelatihan yang mempersiapkan peserta didik untuk menjadi calon-calon wirausaha. Mengajarkan peserta didik untuk berwirausaha dapat melatih kemandirian peserta didik dan dapat mendorong kepercayaan diri sehingga menjadi SDM yang produktif. Namun pada kenyataannya dalam dunia kerja lulusan SMK masih cenderung lebih memilih menjadi tenaga kerja dibandingkan untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk menciptakan lapangan pekerjaan. Hal ini tentu akan menjadi sebuah masalah dalam menghadapi persaingan yang ketat dalam dunia kerja bagi peserta didik SMK.

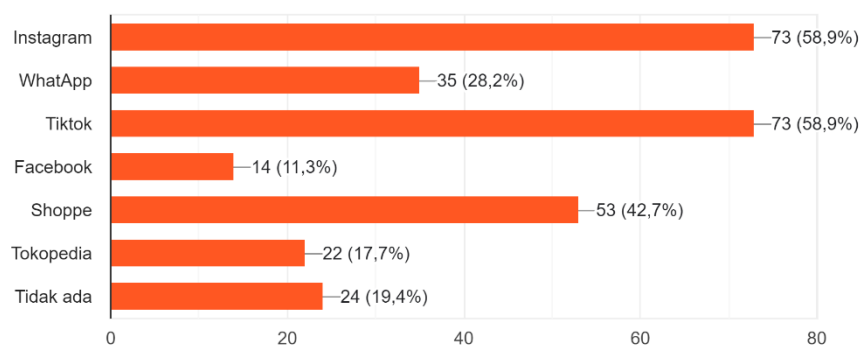
Berdasarkan data dari (Badan Pusat Statistik pada bulan februari 2022) tingkat pengangguran terbuka (TPT) dari lulusan SMK menempati posisi tertinggi yaitu sebesar 10,38%, SMA sebesar 8,35%, Universitas sebesar 6,17%, Diploma sebesar 6,09%, SMP sebesar 5,61% dan SD atau tidak tamat SD sebesar 3,09%. Hal ini harus menjadi perhatian bagi pemerintah, sebab lulusan SMK yang dibekali ilmu kewirausahaan justru paling tertinggi tingkat penganggurannya.

SMK terkenal sebagai sekolah yang akan mencetak tenaga kerja namun kenyataannya tingkat pengangguran lulusan SMK masih tertinggi. Pemerintah terus berupaya mencari solusi atas ketimpangan tersebut. Salah satu upaya pemerintah yaitu dengan merevisi kurikulum yang digunakan untuk Pembelajaran peserta didik. Kurikulum yang digunakan SMK saat ini sudah kurikulum merdeka dan kurikulum 2013 edisi revisi. di dalam kurikulum 2013 edisi revisi pemerintah memperbaharui pendidikan kewirausahaan dengan versi terbaru yang diharapkan mampu menumbuhkan minat berwirausaha pada peserta didik SMK. DI SMK Kristen Immanuel II Sungai raya pendidikan kewirausahaan diberikan kepada kelas X sampai kelas XII pada jurusan AKL dan BDP. Pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan melalui pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan ini diharapkan mampu mengenalkan ilmu kewirausahaan, membentuk jiwa berwirausaha dan menumbuhkan minat berwirausaha pada peserta didik. Minset yang berorientasi menjadi karyawan akan diubah menjadi mencari karyawan atau membuka lapangan pekerjaan kepada orang lain sehingga dapat mengurangi pengangguran. Sejalan dengan teori menurut (Deveci & Cepni 2017:57) menyatakan bahwa dalam jangka pendek pendidikan kewirausahaan sebagai persiapan peserta didik untuk memasuki dunia kerja dan menumbuhkan minat berwirausaha, sedangkan secara jangka panjang, pendidikan kewirausahaan akan mengurangi tingkat pengangguran.

Hasil pra-riset penelitian menggunakan *Google Form* pada peserta didik kelas XII di SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya ditunjukkan sebagai berikut;



Gambar 1. Minat berwirausaha setelah mempelajari pembelajaran produk



Gambar 2. Platform digital yang digunakan untuk berwirausaha kreatif kewirausahaan

Berdasarkan data hasil pra-riset dengan 124 peserta didik kelas XII yang menjawab menggunakan *Google Form* setelah mempelajari pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan peserta didik yang berminat untuk berwirausaha sebesar 67,7%, tidak berminat sebesar 17,7%, dan ragu-ragu sebesar 14,5%. Dengan memanfaatkan *platform digital* dari 124 peserta didik yang memilih *Instagram* sebesar 58,9%, *whatsapp* sebesar 28,2%, *tiktok* sebesar 58,9%, *facebook* 11,3%, *shopee* sebesar 42,7%, Tokopedia sebesar 17,7% dan tidak ada sebesar 19,4%.

Hasil Pra-riset tersebut menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan berkembang sejalan dengan perkembangan abad 21, teknologi akan mengubah segalanya termasuk pada pendidikan kewirausahaan, *Star-Up-Star Up* terus berkembang bukan hanya dikalangan dewasa tetapi juga dikalangan remaja yang memanfaatkan teknologi, maka semua orang mudah dalam berwirausaha asalkan memiliki keterampilan teknologi atau sering dikenal sebagai *21 st-century digital skills*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Rusmana, 2020:25) menemukan bahwa peserta didik yang memiliki keterampilan digital abad 21 tinggi, maka tingkat pemahaman dan aktualisasi terhadap kewirausahaan semakin tinggi, dikarenakan teknologi saat ini telah mewarnai dan mengubah tatanan kehidupan manusia.

Keterampilan digital abad 21 yang dimiliki peserta didik diharapkan mampu menambah jumlah minat berwirausaha pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya. Peserta didik menunjukkan keterampilan digitalnya melalui Platform digital seperti Seperti *Tiktok*, *Instagram*, *Whatsapp*, *Facebook*, *Shoppe*, *Tokopedia*. Selain membuat produknya yang kreatif peserta didik juga kreatif dalam mempromosikan produknya seperti mendesain poster, dan promosi secara langsung di depan kamera seperti yang sering dilakukan *influencer- influencer*. Dengan *platform digital* tersebut peserta didik rata-rata menggunakan *handphone* untuk mempromosikan produknya agar dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dibuktikan dengan wawancara salah satu peserta didik kelas XII AKL 2, sudah dapat menjalankan usahakan bahkan sampai sekarang, berawal dari tugas pembelajaran produk kreatif kewirausahaan dengan memanfaatkan keterampilan digitalnya, peserta didik tersebut berhasil menjual produknya yaitu minuman dari Ubi Ungu kemudian dicampur dengan varian rasa lain, mulai dari bentuk promosi

yang sangat menarik melalui poster dan video yang terus di update setiap harinya hanya menggunakan *handphone* dan diunggah di media sosial seperti *Instagram, WhatsApp, dan Tiktok*. Karena keterampilan digitalnya yang sangat baik, maka usaha minuman yang dijual laku di kalangan orang yang melakukan program diet dan omset yang diterima sangat memuaskan.

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Rippa & Secundo, 2019:2) menyatakan bahwa dampak teknologi terutama digital memiliki dampak mengenai inovasi, teknologi kewirausahaan dan penciptaan usaha baru. Hal ini dapat disimpulkan bahwa teknologi khususnya digital dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk dalam proses Pembelajaran tanpa terkecuali pada Pembelajaran kewirausahaan yang nantinya akan berdampak pada minat berwirausaha seseorang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dan 21 st-Century Digital Skills terhadap Minat Berwirausaha Pada Peserta Didik SMK”

LANDASAN TEORI

Minat Berwirausaha

Menurut (Nastiti, 2021:15) mengatakan bahwa, minat merupakan suatu kecenderungan terhadap sesuatu, atau sebuah dorongan yang kuat dari dalam diri seseorang dalam melakukan sesuatu yang diinginkan. Pendorong minat pada dasarnya merupakan penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan maka akan semakin besar minat. Menurut (Ridwan et al., 2020:11) kewirausahaan merupakan sebuah kemampuan dan sifat dalam proses melakukan kegiatan berwirausaha, ruang lingkup kewirausahaan meliputi seluruh proses yang mengandung nilai-nilai dan karakter yang kuat dan Tangguh dalam berwirausaha, kewirausahaan mencakup sikap dan perkembangan kewirausahaan termasuk kemampuan dalam menyikapi perkembangan teknologi dan perubahan dalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, minat berwirausaha adalah suatu ketertarikan seseorang dalam menciptakan suatu kegiatan usaha berdasarkan kemampuan yang tentunya akan memerlukan kreativitas dan inovasi yang dibentuk melalui interaksi sosial agar menemukan sesuatu yang baru dan berani dalam mengambil risiko demi mendapatkan keuntungan dari usaha yang dirintis.

Menurut (Indrawan et al., 2020:35) menyatakan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang berminat berwirausaha dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesadaran diri, pengatur diri, motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi empati, keterampilan sosial. Sedangkan menurut Zimmerer & Scarborough (dalam Indrawan et al., 2020:36) menyatakan bahwa, sebuah komunitas tumbuhnya para wirausahawan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor ekonomi dan kependudukan, faktor pergeseran perekonomian kebidang jasa, faktor pendidikan kewirausahaan, faktor kebanggaan sebagai wirausahawan, dan faktor kemajuan teknologi, peluang internasional serta gaya hidup bebas.

Indikator minat berwirausaha dalam penelitian ini menurut (Suryana, 2017:52), alasan seseorang berminat dan menurut (Martínez-Gregorio et al., 2021:2) yaitu sikap, keuangan, sosial, pelayanan, dan pemenuhan diri.

21 st-Century Digital Skills

Digital skills atau keterampilan digital merupakan kemampuan memahami dan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk kehidupan sehari-hari secara efektif. Keterampilan digital ini akan menjadi kekuatan pendorong untuk memperoleh keterampilan

digital abad 21. Dalam perkembangan zaman yang selalu menuntut kualitas manusia untuk semakin berkembang. Salah satu kualitas yang harus dimiliki manusia pada abad 21 ini adalah keterampilan abad 21 atau sering disebut dengan *21 st century Skills*. Keterampilan ini dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Implementasi keterampilan abad 21 pada bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan corak utama pada revolusi industry 5.0. teknologi informasi dan komunikasi merupakan inti dari perubahan ekonomi yang cepat. Keterampilan digital mempunyai komponen pembangun yang dijadikan indikator seseorang yang telah memiliki keterampilan digital. Keterampilan digital abad 21 tersebut adalah teknikal mengoperasikan teknologi, manajemen informasi, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis, penyelesaian masalah (van Laar et al., 2017:578).

Menurut (van Laar et al., 2017:578) ciri-ciri seseorang memiliki keterampilan digital abad 21 yaitu teknikal mengoperasikan teknologi, manajemen informasi, kolaborasi, kreativitas, dan penyelesaian masalah.

Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan

Menurut (Suriansyah, 2014:3) mengatakan bahwa, Pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Kegiatan tersebut bertujuan untuk proses Pembelajaran peserta didik. Melalui sistem Pembelajaran diharapkan guru mampu memahami tentang tujuan Pembelajaran, proses kegiatan Pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai keberhasilan Pembelajaran.

Produk kreatif Kewirausahaan merupakan pembelajaran yang terdapat di satuan pendidikan yaitu di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang tergolong baru pada kurikulum 2013 revisi. Pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi tolak ukur revolusi pendidikan kewirausahaan yang sejalan dengan keterampilan kejuruan yang dimiliki oleh peserta didik SMK. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan silabus pembelajaran produk kreatif kewirausahaan kelas XI yaitu Sikap dan Perilaku Kewirausahaan, Peluang Usaha dan Produk Barang/ Jasa, Hak Atas Kekayaan Intelektual, Siklus dalam Desain/Prototipe Produk Barang/Jasa.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Yusuf, 2021:58) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif adalah mengukur tingkah laku manusia dengan cara objektif dan diukur menggunakan analisis statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal atau hubungan sebab-akibat.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya yang berjumlah 156 peserta didik. Dalam pengambilan sampel dilakukan agar dapat mengurangi populasi yang cukup besar serta memungkinkan peneliti untuk mengamati secara tenaga, waktu, peralatan dan keterbatasan biasa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Proportional random sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Menurut (Yusuf, 2021:162) menyatakan bahwa *Proportional random sampling* adalah sebuah Teknik penarikan sampel dimana jumlah sampel masing-masing strata sebanding dengan jumlah populasi pada masing-masing strata. Maka dari 156 Peserta didik, sampelnya sebanyak 112 Peserta didik.

Menurut (Samsu, 2017:146) menyatakan bahwa, penelitian kuantitatif Teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui angket (*questionnaire*). Adapun data sekundernya masing-masing diperoleh dari dokumentasi. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah angket dan Dokumentasi untuk mengumpulkan bukti-bukti dokumentasi peserta didik dalam pengisian lembaran angket oleh peneliti.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis *Outer Model* dan analisis *Inner Model*. Analisis *Outer Model* dalam penelitian ini terdiri dari; Uji Validitas Konvergen dan Uji Validitas Diskriminan melalui aplikasi SmartPLS versi 3.0 selanjutnya uji reliabilitas dengan mengukur nilai *Composite Reliability*. Analisis *Inner Model* dalam penelitian ini terdiri dari; Uji *R-Square* (R^2), Uji *Predictive Sampel Reuse* (Q^2), Uji *Path Coefficients* (Ghozali, 2021:71).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 1 Uji *r-square* (R^2)

	R Square	R Square Adjusted
X1 terhadap Y	0,365	0,359
X2 terhadap Y	0,317	0,310
X1 terhadap X2	0,386	0,381
X1 terhadap Y melalui X2	0,180	-

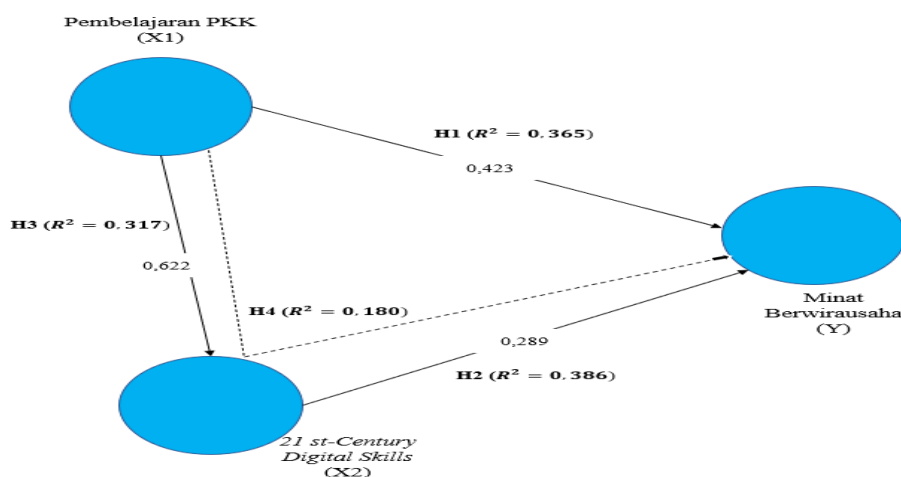
Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa, besarnya pengaruh Variabel X1 terhadap Variabel Y dengan nilai *R-Square* (R^2) sebesar 0,365 atau 36,5% dapat diartikan bahwa, terdapat hubungan yang moderat atau sedang antara variabel laten eksogen terhadap variabel laten endogen. Masih terdapat 63,5% minat berwirausaha dipengaruhi faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. selanjutnya besarnya pengaruh Variabel X2 terhadap Variabel Y dengan nilai *R-Square* (R^2) sebesar 0,317 atau 31,7% dapat diartikan bahwa, terdapat hubungan yang moderat atau sedang antara variabel laten eksogen terhadap variabel laten endogen. Masih terdapat 68,3% minat berwirausaha dipengaruhi faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. kemudian besarnya pengaruh X1 terhadap X2 dengan nilai *R-Square* (R^2) sebesar 0,386 atau 38,6% dapat diartikan bahwa, terdapat hubungan yang moderat atau sedang antara variabel X1 dan X2. Masih 61,4% *21 st-century digital skills* dipengaruhi faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Sedangkan variabel X1 terhadap Y Melalui variabel X2 sebagai variabel intervening dengan nilai *R-Square* (R^2) sebesar 0,180 atau 18,0% dapat diartikan bahwa, terdapat hubungan yang lemah atau kecil antara variabel laten eksogen terhadap variabel laten endogen melalui variabel intervening. Masih terdapat 82% minat berwirausaha dipengaruhi secara tidak langsung melalui faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Tabel 2. Uji *path coefficients* (koefisien jalur)

	Original Sampel (O)	Sampel Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
X1 terhadap Y	0,423	0,423	0,088	4.814	0,000
X2 terhadap Y	0,289	0,296	0,097	2.965	0,003

X1 terhadap X2	0,622	0,631	0,054	11.461	0,000
X1 terhadap Y melalui X2	0,180	0,187	0,064	2.795	0,005

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa, apabila nilai $p-values < 0,05$ maka dapat dikatakan variabel eksogen dan variabel endogen mengalami pengaruh langsung atau H_a diterima. Hasil di atas menunjukkan bahwa nilai $p-values$ X1 terhadap Y sebesar $0,000 < 0,05$ artinya Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya dan H_a diterima. Selanjutnya nilai $p-values$ X2 terhadap Y sebesar $0,003 < 0,05$ artinya, 21 st-century digital skills Kewirausahaan berpengaruh terhadap minat berwirausaha pada peserta didik SMK Immanuel II Sungai Raya dan H_a diterima. selanjutnya nilai $p-values$ X1 terhadap X2 sebesar $0,000 < 0,05$ artinya, pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh terhadap 21 st-Century Digital Skills pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan *path analysis* (analisis jalur) dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut;



Gambar 3. Path Analysis

Pembahasan

1. Pengaruh pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SmartPLS versi 3.2.9, diperoleh hasil $p-values$ $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien pembelajaran produk kreatif kewirausahaan signifikan terhadap minat berwirausaha, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Adapun kontribusi $R Square$ berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha dengan tingkat pengaruh sebesar 0,365 dengan kategori sedang atau sebesar 36,5% sedangkan 63,5% lainnya ditentukan dari faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan antara variabel pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap variabel minat berwirausaha atau H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha pada Peserta Didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat lainnya yaitu pendapat yang dikemukakan (Uddin et al., 2022:1) menyatakan bahwa, pendidikan kewirausahaan telah berkembang sebagai sebuah strategi untuk memberikan inspirasi peserta didik untuk minat berwirausaha. Pendidikan kewirausahaan memberikan keterampilan kewirausahaan secara praktis kepada peserta didik dan mendorong peserta didik untuk menciptakan usaha baru. Pendapat lainnya yang dikemukakan (Passaro et al., 2018:150) Menyatakan bahwa, Perkembangan pendidikan kewirausahaan dapat dan harus memainkan peran penting dalam meningkatkan orientasi kewirausahaan individu dan meningkatkan niat kewirausahaan pada peserta didik dan mahasiswa berdasarkan pengetahuan dan inovasi untuk berkontribusi dalam pembangunan ekonomi negara.

Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan dilakukan oleh Widad Zulaifa (2019) terdapat pengaruh positif dan signifikan Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI Tata Boga di SMK Negeri 1 Sewon dengan tingkat pengaruh atau koefisien determinasi ($r^2 \times 100\%$) sebesar 36,5%.

2. Pengaruh 21 st-century digital skills terhadap minat berwirausaha pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SmartPLS versi 3.2.9, diperoleh hasil *p-values* $0,003 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien 21 st-century digital skills signifikan terhadap minat berwirausaha, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun kontribusi R Square berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa 21 st-century digital skills berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha dengan tingkat pengaruh sebesar 0,317 dengan kategori sedang atau sebesar 31,7% sedangkan 68,3% lainnya ditentukan dari faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan antara variabel 21 st-century digital skills terhadap variabel minat berwirausaha atau H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa, 21 St-Century Digital Skills Berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha pada Peserta Didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat lainnya yaitu pendapat yang dikemukakan (Delacroix et al., 2019:2) menyatakan bahwa, pengembangan pendidikan kewirausahaan pasti memerlukan teknologi untuk meningkatkan lulusan yang berkualitas maka diperlukan pengetahuan dan keterampilan khususnya digital. Penggunaan teknologi digital terbukti dapat meningkatkan kebiasaan seseorang untuk berwirausaha. selanjutnya pendapat lainnya yang dikemukakan (Xin & Ma, 2023:3) menyatakan bahwa, kemauan berwirausaha digital berawal dari seseorang yang memiliki kompetensi kewirausahaan digital yang meliputi kemampuan kognisi inovatif, kecakapan dalam bermedia sosial, dan mengetahui *role model* kewirausahaan digital. Kemudian pendapat lainnya yang dikemukakan (Ghezzi & Cavallo, 2018:6) menyatakan bahwa, perkembangan zaman semakin pesat kewirausaha yang masih bersifat konvensional beralih menjadi kewirausahaan digital sehingga banyak menumbuhkan niat-niat berwirausaha pada kalangan muda, kewirausahaan digital berkembang melalui penggunaan alat digital baru, kemampuan dan keterampilan digital yang dapat menciptakan kinerja pengusaha yang beragam.

Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan dilakukan oleh Rusmana (2020) menyatakan bahwa, Besaran pengaruh variabel keterampilan digital abad 21 terhadap variabel kompetensi akademik kewirausahaan adalah 11,9 %. Hal ini menunjukkan bahwa

keterampilan dalam menggunakan teknologi digital berpengaruh terhadap kompetensi kewirausahaan yang dimiliki seseorang.

3. Pengaruh pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap 21 st-century digital skills pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SmartPLS versi 3.2.9, diperoleh hasil $p\text{-values}$ $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien pembelajaran produk kreatif kewirausahaan signifikan terhadap 21 st-century digital skills, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Adapun kontribusi R Square berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap 21 st-century digital skills dengan tingkat pengaruh sebesar 0,386 dengan kategori sedang atau sebesar 38,6% sedangkan 61,4% lainnya ditentukan dari faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan antara variabel pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap variabel 21 St-Century Digital Skills atau H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Berpengaruh terhadap 21 St-Century Digital Skills pada Peserta Didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat lainnya yaitu pendapat yang dikemukakan (Shih & Huang, 2017:203) menyatakan bahwa pendidikan kewirausahaan pada abad 21 sering dihubungkan dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menciptakan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang harus ada dalam pendidikan kewirausahaan. Pendapat lainnya yang dikemukakan oleh (La Guardia et al., 2014:196) menemukan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan digital dalam Mata Pelajaran kewirausahaan melalui pendidikan berbasis permainan (*Game Based Learning*) yang merupakan salah satu model pembelajaran dengan menerapkan teknologi. Selanjutnya pendapat lainnya yang dikemukakan oleh (Chiang & Lee, 2016:710) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang ideal untuk meningkatkan keterampilan digital abad 21, hal tersebut dikarenakan pembelajaran berbasis proyek dan berbasis masalah menggunakan empat prinsip yang dikenal dengan 4C yaitu berpikir kritis (*Critical Thinking*), Komunikasi (*Communication*), Kolaborasi (*Collaboration*), Kreativitas (*Creativity*). Kegiatan pembelajaran ini adalah mentransfer pengetahuan dan kegiatan yang melibatkan konteks dunia nyata. Dalam pembelajaran berbasis masalah, kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dunia nyata melibatkan banyak keahlian, kemudian pembelajaran berbasis proyek, melakukan proyek dalam suatu kelompok, mengharuskan peserta didik untuk melakukan penelitian, bertanggung jawab untuk proyek yang sedang dikerjakan, memberikan kritik dan saran dari pekerjaan yang dilakukan kelompok, dan menciptakan produk yang baru dan berkualitas. Kedua metode ini banyak diterapkan setiap pembelajaran termasuk dalam pembelajaran produk kreatif kewirausahaan untuk meningkatkan keterampilan digital abad 21. Kemudian pendapat lainnya yang dikemukakan oleh (Joynes & Rossignoli, 2019:36) menyatakan bahwa keterampilan digital abad 21 dapat dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran sebagai berikut; (1) pembelajaran yang menghubungkan konteks dengan perkembangan dunia; (2) adanya pembelajaran melalui kedisiplinan; (3) mengembangkan cara berpikir tingkat rendah dan tingkat tinggi untuk mengadaptasi konteks yang berbeda; (4) transfer pembelajaran ke

dunia nyata; (5) mengajarkan keterampilan berpikir merancang, mengawasi, mengevaluasi proses belajar dalam diri; (6) mengoreksi kesalahpahaman secara langsung; (7) pembelajaran dengan Kerjasama tim; (8) memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan (9) menumbuhkan kreativitas.

Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Santos (2017) menyatakan bahwa, hasil *Pearson-r product moment* menunjukkan keterampilan paling atas peserta didik adalah; menggunakan teknologi sebagai alat untuk belajar, keterampilan mengarahkan diri dan kolaborasi. Praktik pengajaran paling atas adalah; koneksi lokal, keterampilan kreativitas dan inovasi, dan menggunakan teknologi sebagai alat untuk belajar. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Erdogan (2019) menunjukkan bahwa, peserta didik yang bekerja secara kolaboratif dapat menghasilkan lebih banyak pengetahuan, membuat kolaborasi merupakan unsur utama keberhasilan peserta didik dalam masyarakat global. Selanjutnya inovasi tidak akan muncul dari individu yang berpikir dan bekerja sendiri melainkan melalui kerja sama dan kolaborasi dengan orang lain dan memanfaatkan pengetahuan yang ada untuk menciptakan ide-ide baru.

4. Pengaruh pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap minat berwirausaha melalui 21 st-century digital skills pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SmartPLS versi 3.2.9, diperoleh hasil *p-values* $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh langsung terhadap minat berwirausaha, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian *p-values* $0,005 < 0,05$ menunjukkan bahwa koefisien pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh tidak langsung terhadap minat berwirausaha melalui 21 st-century digital skills, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan antara variabel pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap variabel minat berwirausaha dan terdapat pengaruh tidak langsung yang signifikan antara variabel pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap variabel minat berwirausaha melalui 21 st-century digital skills sebagai variabel intervening atau H_a diterima dengan status mediasi: *Partial Mediation*. Adapun kontribusi *R Square* berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha melalui 21 st-century digital skills sebagai variabel intervening dengan tingkat pengaruh sebesar 0,180 dengan kategori lemah atau sebesar 18,0% sedangkan 82,0% lainnya ditentukan dari faktor-faktor pengaruh tidak langsung yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Dapat disimpulkan bahwa, Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Berpengaruh terhadap Minat berwirausaha melalui 21 St-Century Digital Skills pada Peserta Didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat lainnya yaitu pendapat yang dikemukakan oleh (Uddin et al., 2022:1) menyatakan bahwa, pendidikan kewirausahaan telah berkembang sebagai sebuah strategi untuk memberikan inspirasi peserta didik untuk minat berwirausaha. Pendapat lainnya dikemukakan oleh (Rippa & Secundo, 2019:2) menyatakan bahwa, dampak teknologi digital mengenai inovasi, teknologi kewirausahaan dan proses penciptaan usaha baru

serta dapat memodifikasi semua aspek kehidupan termasuk proses pembelajaran tanpa terkecuali pembelajaran kewirausahaan. Kemudian pendapat lainnya dikemukakan oleh (Nambisan, 2016:12) menyatakan bahwa, penggunaan teknologi digital dalam kewirausahaan bukan hanya sebagai media atau infrastruktur dalam proses pembelajaran namun dapat membentuk keterampilan digital pada peserta didik dan menjadi sarana untuk membentuk niat berwirausaha.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sesuai dengan perhitungan dengan bantuan SmartPLS 3.2.9 sebagai berikut;(1)Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya. Nilai *R Square* menunjukkan bahwa besarnya tingkat pengaruh langsung pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap minat berwirausaha sebesar 36,5% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *p-values* < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti “Terdapat pengaruh pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya”. (2) *21 st-century digital skills* berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya. Nilai *R Square* menunjukkan bahwa besarnya tingkat pengaruh langsung pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap minat berwirausaha sebesar 31,% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *p-values* < 0,05 yaitu 0,003 < 0,05, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti “Terdapat pengaruh *21 st-century digital skills* terhadap minat berwirausaha pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya”. (3) Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh signifikan terhadap *21 st-century digital skills* pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya. Nilai *R Square* menunjukkan bahwa besarnya tingkat pengaruh langsung pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap *21 st-century digital skills* sebesar 38,6% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *p-values* < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti “Terdapat pengaruh pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap *21 st-century digital skills* pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya”. (4) Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh terhadap minat berwirausaha melalui *21 st-century digital skills* pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya. Nilai *R Square* menunjukkan bahwa besarnya tingkat pengaruh tidak langsung pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap minat berwirausaha melalui *21 st-century digital skills* sebesar 18,0% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *p-values* < 0,05, Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh langsung terhadap minat berwirausaha nilai *p values* sebesar 0,000 < 0,05, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh tidak langsung terhadap minat berwirausaha melalui *21 st-century digital skills* nilai *p-values* sebesar 0,005 < 0,05, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak, dikarenakan pengaruh langsung dan pengaruh tidak langsung diterima maka status mediasinya adalah *partial*

mediation yang berarti “Terdapat pengaruh pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap minat berwirausaha melalui 21 st-century digital skills pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya”.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2013). *Kewirausahaan Untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung: Alfabeta.
- Badan Pusat Statistik. *Agustus 2022*. <https://www.bps.go.id/> di akses pada 15 Oktober 2022
- Badan Pusat Statistik. *Februari 2022*. <https://www.bps.go.id/> di akses pada 4 juni 2022.
- Chiang, C. L., & Lee, H. (2016). *The Effect of Project-Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Students*. 6(9). <https://doi.org/10.7763/IJMET.2016.V6.779>
- Delacroix, E., Parguel, B., & Benoit-Moreau, F. (2019). Digital subsistence entrepreneurs on Facebook. *Technological Forecasting and Social Change*, 146, 887–899. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2018.06.018>.
- Deveci, Isa., & Saleh Cepni. (2017). *The effect of entrepreneurship education modules integrated with science education on the entrepreneurial characteristics of pre-service science teachers*. 15. <https://doi.org/10.13165/SD-17-15-2-04>.
- Erdogan, V. (2019). *Integrating 4C Skills of 21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes*. 7(11), 113–124.
- Ghezzi, A., & Cavallo, A. (2018). Agile Business Model Innovation in Digital Entrepreneurship : Lean Startup Approaches. *Journal of Business Research*, June, 0–1. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.06.013>
- Ghozali, I. (2021). *Partial Least Squares Konsep, Teknik, dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.2.9 Untuk Penelitian Empiris*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., & Usada, B. (2020). *Pendidikan Kewirausahaan Dan Etika Bisnis*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Joynes, C., & Rossignoli, S. (2019). *21st Century Skills : evidence of issues in definition , demand and delivery for development contexts*. August.
- La Guardia, D., Gentile, M., Dal Grande, V., Ottaviano, S., & Allegra, M. (2014). A Game based Learning Model for Entrepreneurship Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 195–199. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.034>
- Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/> di akses pada 4 juni 2022.
- Martínez-Gregorio, S., Badenes-Ribera, L., & Oliver, A. (2021). Effect of entrepreneurship education on entrepreneurship intention and related outcomes in educational contexts: a meta-analysis. *International Journal of Management Education*, 19(3), 100545. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100545>
- Nambisan, S. (2016). *Entrepreneurship: Toward a Digital Technology Perspective of Entrepreneurship*. 414, 1–27. <https://doi.org/10.1111/etap.12254>
- Nastiti, D. (2021). *Buku Ajar Asesmen Minat Dan Bakat Teori Dan Aplikasinya*. Jawa Timur: Umsida Press.
- Passaro, R., Quinto, I., Thomas, A., & Passaro, R. (2018). *The impact of higher education on entrepreneurial intention and human capital*. <https://doi.org/10.1108/JIC-04-2017-0056>
- Ridwan, Muhammad et al., (2020). *Kewirausahaan*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Rippa, P., & Secundo, G. (2019). Digital academic entrepreneurship: The potential of digital technologies on academic entrepreneurship. *Technological Forecasting and Social Change*, 146(June), 900–911. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2018.07.013>.
- Rusmana, D. (2020). *Pengaruh Keterampilan Digital Abad 21 Pada Pendidikan Kewirausahaan*

- Untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Peserta Didik Smk. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.26740/jepk.v8n1.p17-32>.
- Samsu. (2017). *Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Santos, J. M. (2017). *21st Century Learning Skills : A Challenge in Every Classroom*. 1(1), 31–35.
- Shih, T., & Huang, Y. Y. (2017). A case study on technology entrepreneurship education at a Taiwanese research university. *Asia Pacific Management Review*, 22(4), 202–211. <https://doi.org/10.1016/j.apmrv.2017.07.009>
- Suriansyah, Ahmad et al., (2014). *Strategi Mata Pelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suryana. (2017). *Kewirausahaan kiat dan proses menuju sukses*. Jakarta: Selemba Empat.
- Uddin, M., Chowdhury, R. A., Hoque, N., Ahmad, A., Mamun, A., & Uddin, M. N. (2022). Developing entrepreneurial intentions among business graduates of higher educational institutions through entrepreneurship education and entrepreneurial passion: A moderated mediation model. *International Journal of Management Education*, 20(2), 100647. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100647>
- Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>
- Xin, B., & Ma, X. (2023). Gamifying online entrepreneurship education and digital entrepreneurial intentions: An empirical study. *Entertainment Computing*, 46(October 2022), 100552. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100552>
- Yusuf, A. M. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zulaifa, W. (2019). *Pengaruh Lingkungan Sosial dan Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI Tata Boga Di SMK Negeri Sewon* (Vol. 6, Issue pp. 5–10).