

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MINAT BERWIRUSAHA MAHASISWA

THE INFLUENCE OF DIGITAL-BASED LEARNING ON STUDENTS' ENTREPRENEURIAL INTERESTS

Wahyu Bagja Sulfemi ¹, Arsyad ²

¹ Institut Teknologi dan Bisnis Visi Nusantara Bogor, wahyubagja@gmail.com

² Institut Teknologi dan Bisnis Visi Nusantara Bogor, arsyad@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dan membuka peluang baru dalam dunia kewirausahaan, khususnya di kalangan mahasiswa. Pembelajaran digital memiliki fungsi untuk penyampaian materi pembelajaran dan sebagai wadah mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan inovasi bisnis berbasis teknologi. Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya di ITB Vinus Bogor, transformasi pembelajaran menuju sistem digital menjadi langkah penting dalam membentuk karakter mahasiswa yang adaptif terhadap perubahan ekonomi global. Fenomena ini menjadi dasar penting bagi penelitian untuk memahami sejauh mana penerapan pembelajaran digital dapat memengaruhi minat berwirausaha mahasiswa di lingkungan kampus. Riset ini memiliki tujuan menganalisa pengaruh pembelajaran digital dengan para mahasiswa dalam berwirausaha. Metode survei asosiatif, dilakukan dalam riset ini dengan jumlah sampel 38 responden mahasiswa aktif. Hasilnya dikumpulkan dengan instrumen kuesioner yang selanjutnya diuji validitas maupun reliabilitasnya. Dari penelitian ini memperlihatkan bahwa sebagian besar item pernyataan dinyatakan valid, sehingga dapat dipakai. Analisis data menggambarkan bahwa pembelajaran digital berkontribusi secara signifikan terhadap keinginan dalam berwirausaha para mahasiswa. Simpulan riset ini menegaskan semakin tinggi keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran digital, semakin kuat pula dorongan mereka untuk berwirausaha secara kreatif dan inovatif. Pembelajaran berbasis teknologi mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan adaptasi, dan orientasi kewirausahaan yang berkelanjutan. Hasil ini menjadi dasar penting bagi pengembangan model pembelajaran kewirausahaan digital di perguruan tinggi.

Kata Kunci: pembelajaran digital, minat berwirausaha, mahasiswa, pendidikan tinggi, teknologi

ABSTRACT

The development of digital technology has changed the learning paradigm and opened up new opportunities in the world of entrepreneurship, especially among university students. Digital learning functions to deliver learning materials and as a platform to develop creativity, collaboration, and technology-based business innovation. In the context of higher education, particularly at ITB Vinus Bogor, the transformation of learning to a digital system is a crucial step in shaping student character that is adaptive to global economic changes. This phenomenon serves as an important basis for research to understand the extent to which the implementation of digital learning can influence students' entrepreneurial interest on campus. This research aims to analyze the influence of digital learning on students' entrepreneurial aspirations. This research employed an associative survey method, involving 38 active student respondents. The results were collected using a questionnaire, which was then tested for validity and reliability. The study demonstrated that most of the items were valid and therefore suitable for use. Data analysis demonstrated that digital learning significantly

contributes to students' entrepreneurial aspirations. The research concluded that the greater the students' involvement in digital learning, the stronger their drive for creative and innovative entrepreneurship. Technology-based learning fosters self-confidence, adaptability, and a sustainable entrepreneurial orientation. These findings provide an important foundation for developing digital entrepreneurship learning models in higher education.

Keywords: *digital learning, entrepreneurial interest, university students, higher education, technology.*

PENDAHULUAN

Perubahan besar dalam pembelajaran di pendidikan tinggi mau tidak mau tidak terlepas dari kemajuan IPTEK terutama teknologi digital. Para mahasiswa dengan mudah dapat mengakses berbagai materi pembelajaran melalui media digital yang lebih terbuka dan interaktif. Transformasi ini menjadikan kegiatan belajar maupun nengajar sebagai aktifitas akademik, yang membentuk karakter inovatif dan mandiri (Sulfemi, 2023b).

Menurut Bahasoan et al., (2024), pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dapat menumbuhkan cara berpikir kreatif mahasiswa dalam melihat peluang usaha. Temuan serupa disampaikan oleh Rahayu et al., (2025) dan Skandalis, (2025) bahwa literasi digital berpengaruh terhadap kemampuan mahasiswa dalam beradaptasi dengan perubahan sosial dan ekonomi. Karena itu, kemampuan mengelola pembelajaran digital tidak hanya penting bagi capaian akademik, melainkan juga bagi kesiapan menghadapi tantangan dunia kerja dan kewirausahaan di masa depan (Sulfemi, 2023a; Djarwo et al., 2025).

Dalam konteks ekonomi digital, dunia usaha kini menuntut wirausahawan untuk berpikir inovatif dan menguasai teknologi informasi. Pembelajaran digital di perguruan tinggi menjadi jembatan penting untuk menumbuhkan keterampilan tersebut. Arsyad and Sulfemi, (2024) menyebutkan bahwa sistem pembelajaran daring mendorong munculnya ide-ide kewirausahaan karena memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk bereksperimen dan berkolaborasi. Sementara itu, Filbahri et al., (2025) menjelaskan bahwa pendidikan kewirausahaan berbasis digital dapat meningkatkan minat berwirausaha dengan memadukan teori dan praktik yang lebih kontekstual. Mahasiswa yang terbiasa dengan pembelajaran daring lebih mudah beradaptasi terhadap cara-cara

baru dalam mengembangkan usaha, seperti pemasaran digital dan layanan berbasis teknologi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital berpotensi membentuk karakter kewirausahaan yang inovatif dan fleksibel (Sulfemi *et al.*, 2024).

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat berwirausaha mahasiswa dipengaruhi oleh kombinasi antara pengetahuan kewirausahaan, literasi digital, efikasi diri, dan pengalaman belajar. Penelitian Nuralfiah, Fitriana and Kadarisman (2025) menegaskan bahwa kemampuan digital menjadi salah satu faktor yang menentukan kemauan mahasiswa untuk memulai usaha. Nengah and Awantari, (2025) menambahkan bahwa kompetensi kewirausahaan digital bukan berkorelasi dengan kemampuan teknik, saja tetapi sikap kreatif serta adaptif. Cahyanti, Fitriana and Sumeidi, (2025) menemukan bahwa pembelajaran daring yang interaktif mampu menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengambil keputusan bisnis. Sementara itu, Firmansyah, Budiarti and Suryana, (2022) mengungkapkan bahwa kolaborasi berbasis teknologi memperluas kemampuan mahasiswa dalam merancang ide usaha yang relevan dengan kebutuhan pasar. Kajian lain oleh Aksoy, (2023) juga menekankan bahwa integrasi antara pendidikan kewirausahaan dan media digital memperkuat motivasi mahasiswa untuk berwirausaha di lingkungan digital.

Meskipun banyak penelitian membahas tentang pembelajaran digital dan kewirausahaan, sebagian besar masih terbatas pada aspek teoretis atau terpisah antara dua variabel tersebut. Berbasis and Yanti, (2025), misalnya, hanya meninjau efektivitas platform pembelajaran digital tanpa menelusuri pengaruhnya terhadap minat wirausaha. Andrian, Fitria and Ahmad Subhan, (2025) lebih menyoroti pelatihan pemasaran digital, namun tidak meneliti dampaknya terhadap keinginan berwirausaha

mahasiswa secara keseluruhan. Penelitian Novi and Pujianto, (2025) fokus pada sikap wirausaha digital, tetapi tidak memasukkan pengalaman belajar digital sebagai variabel yang memengaruhi. Sedangkan Ayu, (2025) menekankan pentingnya blended learning untuk menanamkan karakter wirausaha, namun belum melakukan pengujian kuantitatif. Dari berbagai temuan tersebut terlihat bahwa hubungan empiris antara pembelajaran digital dan minat berwirausaha mahasiswa masih memerlukan penelitian lebih lanjut, khususnya di lingkungan perguruan tinggi swasta seperti ITB Vinus Bogor.

Melihat kondisi tersebut, maka riset ini dilaksanakan agar dapat menutup kesenjangan kajian sebelumnya, yang utama dari penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari pembelajaran yang berbasiskan digital dengan minat berwirausaha mahasiswa. Dari penelitian ini didapat memberikan gambaran empiris sejauh mana kegiatan belajar berbasis teknologi mampu mendorong munculnya semangat berwirausaha di kalangan mahasiswa.

Penelitian ini berpijak pada pemikiran bahwa pembelajaran digital bukan sekadar sarana penyampaian materi, tetapi juga wadah pembentukan pola pikir kreatif dan produktif. Berdasarkan kerangka teori tersebut, penelitian ini berasumsi bahwa semakin tinggi intensitas pembelajaran mengenai digital akan membuat minat berwirausaha semakin tinggi. Oleh karena itu, hipotesis yang dapat disampaikan adalah ada pengaruh positif dan signifikan antara pembelajaran berbasis digital terhadap minat berwirausaha mahasiswa ITB Vinus Bogor. Melalui penelitian ini, diharapkan lahir pemahaman baru tentang bagaimana pendidikan tinggi dapat berperan dalam menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan dunia usaha dimasa kini.

KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran Berbasis Digital

Pembelajaran berbasis digital merupakan pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam setiap tahap kegiatan belajar, mulai dari penyajian materi, interaksi dosen dan mahasiswa, hingga proses evaluasi. Ciri utama pembelajaran ini terletak pada pemanfaatan perangkat dan platform digital yang bersifat kolaboratif, adaptif, serta mendukung pembelajaran mandiri. Bahasoan et al., (2024), menjelaskan bahwa model pembelajaran digital mampu menciptakan ekosistem belajar yang terbuka dan interaktif, di mana mahasiswa berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan melalui berbagai sumber digital.

Sulfemi, (2023c) menambahkan bahwa penggunaan *Learning Management System* (LMS), video interaktif, dan media kolaborasi daring meningkatkan efektivitas komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Proses ini tidak hanya memindahkan pembelajaran ke ranah virtual, tetapi juga mengubah paradigma dari pembelajaran berpusat pada dosen menjadi pembelajaran berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Menurut Ferdiyanto and Arifin, (2025), pendekatan digital mendorong lahirnya pola belajar reflektif, di mana mahasiswa dapat mengaitkan teori dengan pengalaman nyata melalui simulasi dan proyek berbasis teknologi.

Penelitian Djarwo et al., (2025). menemukan bahwa literasi digital berperan sebagai kemampuan dasar yang menentukan keberhasilan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Mahasiswa dengan kemampuan digital yang tinggi lebih cepat memahami materi, berpartisipasi aktif dalam diskusi, serta memanfaatkan teknologi untuk memecahkan persoalan akademik. Sejalan dengan temuan tersebut, Rahayu et al., (2025) menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital ke

dalam sistem pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan inovasi dan kemampuan adaptasi mahasiswa di berbagai bidang, termasuk dalam konteks kewirausahaan.

Kajian terbaru yang dilakukan oleh Filbahri et al., (2025) di ITB Visi Nusantara menegaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan akademik dan nonakademik, terutama pada mata kuliah yang berorientasi pada praktik bisnis. Melalui proyek-proyek berbasis digital, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga pengalaman empiris dalam mengelola ide bisnis, memanfaatkan media daring, serta berinteraksi dengan pasar digital.

Secara konseptual, pembelajaran digital juga berlandaskan pada teori *connectivism* yang dikembangkan oleh Siemens dan Downes, dan diperbarui dalam konteks digital modern oleh Ajzen dan Fishbein yang disampaikan oleh Feneranda et al., (2022)(Ali, Ucu and Sa, 2024). Dalam Teori ini menekankan bahwa proses belajar di era teknologi terbentuk melalui jejaring pengetahuan digital dan pengalaman interaktif antarmahasiswa. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis digital bukan sekadar alat bantu, tetapi sistem yang membentuk kompetensi, karakter, serta pola pikir kreatif yang relevan dengan tuntutan ekonomi digital masa kini.

Minat Berwirausaha

Minat berwirausaha diartikan sebagai dorongan psikologis yang menimbulkan keinginan untuk menciptakan, mengelola, serta mengembangkan usaha secara mandiri. Dalam konteks pendidikan tinggi, minat ini tidak hanya lahir dari motivasi pribadi, tetapi juga terbentuk melalui proses belajar, pengalaman, serta paparan terhadap teknologi digital. Menurut Novi and Pujianto, (2025), minat berwirausaha mahasiswa dipengaruhi oleh faktor kepribadian,

lingkungan belajar, serta dukungan teknologi yang memudahkan mahasiswa dalam mengaktualisasikan ide bisnis.

Model konseptual terbaru dari Andrian, Fitria and Ahmad Subhan, (2025), menekankan bahwa niat berwirausaha dalam ekonomi digital dipengaruhi oleh *digital self-efficacy*, kemampuan beradaptasi terhadap teknologi, dan keterlibatan dalam pembelajaran daring. Mahasiswa yang memiliki kepercayaan diri untuk menguasai teknologi akan lebih berani mengambil risiko dalam mengembangkan usaha. Hal ini diperkuat oleh penelitian Liu and Zhang, (2024), yang menunjukkan bahwa literasi digital dan efikasi diri teknologi memiliki pengaruh langsung terhadap niat berwirausaha mahasiswa universitas di Ethiopia dan Asia Tenggara.

Temuan serupa dikemukakan oleh Ayu, (2025) Novi and Pujianto, (2025) yang meneliti hubungan antara pendidikan kewirausahaan digital dan pola pikir inovatif. Hasilnya menunjukkan bahwa Pendidikan berbasis digital meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa melalui penguatan kemampuan berpikir kreatif, manajemen informasi, dan keberanian menghadapi tantangan bisnis berbasis teknologi. Dalam konteks ini, pembelajaran digital berperan sebagai jembatan yang menghubungkan teori kewirausahaan dengan praktik bisnis nyata di dunia digital.

Prabowo, (2025) menambahkan bahwa literasi digital merupakan faktor penentu utama dalam membangun orientasi kewirausahaan modern. Mahasiswa yang melek teknologi memiliki kemampuan membaca peluang dan menciptakan solusi berbasis inovasi digital. Sementara itu, Kamaliah et al., (2025) menemukan bahwa transformasi digital dalam pendidikan tinggi mendorong munculnya wirausahawan muda yang tidak hanya memahami strategi bisnis konvensional, tetapi juga mampu

mengelola usaha secara daring dengan efisiensi tinggi.

Secara umum, hasil berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa minat berwirausaha tidak hanya dipengaruhi oleh faktor psikologis dan sosial, tetapi juga oleh kualitas pengalaman belajar yang berbasis teknologi digital. Semakin tinggi keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual, semakin kuat pula kecenderungan mereka untuk berwirausaha secara mandiri, inovatif, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis digital dapat dianggap sebagai faktor pendorong utama dalam membangun budaya kewirausahaan di lingkungan perguruan tinggi

METODE PENELITIAN

Survei asosiatif dengan pendekatan kuantitatif dijadikan metode dalam penelitian hal ini sesuai tujuan utamanya yaitu mengetahui sejauh mana terdapat hubungan dan pengaruh antara pembelajaran berbasis digital dan minat berwirausaha mahasiswa. Data-data yang diperoleh angka, kemudian dianalisis secara statistik untuk mendapatkan kesimpulan yang teruji secara ilmiah. Metode survei digunakan karena memungkinkan peneliti mengumpulkan data langsung dari responden besar melalui penyebaran kuesioner (Sulfemi, 2024). Kegiatan penelitian dilaksanakan di ITB Vinus Bogor, yang memiliki karakter mahasiswa dengan minat tinggi terhadap dunia bisnis digital. Sekaligus di kampus tersebut telah menerapkan sistem pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital dan memiliki mata kuliah yang berkaitan langsung dengan kewirausahaan modern. 38 orang mahasiswa aktif semester 6 sebagai sebagai populasi dan sekaligus sebagai sampel atau disebut dengan Sensus atau Sampling Jenuh (*Saturated Sampling*) (Sugiyono, 2024)

Skala Likert dengan lima Tingkat dengan angket tertutup dari setuju

samapi sangat setuju instrumen yang digunakan (Sulfemi, 2020). Variabel pembelajaran berbasis digital (X) diukur melalui beberapa aspek, seperti frekuensi penggunaan media digital, efektivitas sistem pembelajaran daring, interaksi antara dosen dan mahasiswa melalui platform digital, serta kemampuan mahasiswa memanfaatkan teknologi dalam proses belajar. Sedangkan variabel minat berwirausaha (Y) diukur melalui indikator seperti keinginan memulai usaha sendiri, keberanian menghadapi risiko, motivasi untuk mencapai kemandirian ekonomi, (Syahrizal and Jailani, 2023).

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, dilakukan uji coba instrumen baik validitas maupun reliabilitas setiap pernyataan. Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial (Sulfemi and Yasita, 2020). Analisis deskriptif dimanfaatkan untuk menyajikan gambaran menyeluruh tentang ciri-ciri responden dan sebaran nilai dari setiap variabel. Proses analisis ini melibatkan perhitungan rata-rata, median, modus, dan deviasi standar untuk memahami kecenderungan.

Selanjutnya, dilakukan analisis inferensial untuk menguji hipotesis dengan Pearson Product Moment untuk melihat pengaruh variabel pembelajaran berbasis digital terhadap minat berwirausaha mahasiswa (Jailani, 2023).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari responden yang mengisi kuesiner terdapat perempuan 27 orang (71,05%), dan laki-laki 11 orang (28,95%). Ditinjau dari segi usia, berada pada usia 19 hingga 32 tahun, dengan komposisi mayoritas (sekitar 60%) berusia 19–24 tahun, dan sisanya (40%) berusia 25–32 tahun. Mayoritas responden merupakan mahasiswa semester empat ke atas yang telah terbiasa menggunakan berbagai

platform pembelajaran digital, seperti Google Classroom, LMS ITB Vinus, Zoom, dan media daring lainnya. Latar belakang ini bahwa sampel memiliki pemahaman tentang literasi digital cukup baik untuk mendukung pembelajaran dan aktivitas kewirausahaan di lingkungan kampus. Selain itu, sebagian besar mahasiswa telah mengenal dan menggunakan berbagai platform digital, seperti marketplace, media sosial bisnis, serta aplikasi pembelajaran daring. Hal ini memperlihatkan bahwa mereka hidup di lingkungan yang erat kaitannya dengan perkembangan teknologi informasi. Selain itu, sebagian dari responden telah mencoba menjalankan usaha kecil berbasis online, seperti penjualan produk fesyen, makanan, atau jasa kreatif digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa mahasiswa ITB VINUS telah memiliki orientasi kewirausahaan yang cukup kuat dan relevan dengan konteks penelitian yang menelaah pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap minat berwirausaha.

Instrumen penelitian terdiri atas dua variabel, masing-masing dengan 30 pernyataan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari total 60 butir pernyataan, 55 butir dinyatakan valid, sementara 5 butir lainnya tidak memenuhi kriteria korelasi item-total. Secara rinci, pada variabel pembelajaran berbasis digital (X) 27 soal valid dan 3 butir tidak, sedangkan pada variabel minat berwirausaha (Y) 28 soal valid dan 2 butir tidak.

Uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha diperoleh nilai $\alpha = 0,897$ untuk variabel pembelajaran berbasis digital dan $0,912$ untuk variabel minat berwirausaha. Nilai tersebut lebih besar dari batas minimal reliabilitas $0,70$, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan konsisten dalam mengukur konstruk yang diteliti.

Selanjutnya, deskripsi skor variabel pembelajaran berbasis digital (X) menunjukkan bahwa skor terendah

adalah 63 dan tertinggi 90. Hal ini menghasilkan rentang skor sebesar 27 poin, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 73,74. Nilai median dan modus sama-sama berada pada angka 70, yang menunjukkan bahwa sebaran data bersifat relatif normal. Nilai simpangan baku sebesar 7,69 mengindikasikan adanya variasi sedang dalam tanggapan responden terhadap pembelajaran berbasis digital. Secara umum, hasil ini bahwa proses pembelajaran yang berbasis digital mampu memudahkan pemahaman materi, meningkatkan partisipasi aktif, serta lebih fleksibel dan relevan dengan dunia usaha modern.

Untuk variabel minat berwirausaha, diperoleh nilai terendah 60 dan tertinggi 90 dengan rentang nilai 30 poin. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 72,89, sementara nilai median dan modus yang sama, yaitu 70, menunjukkan distribusi data yang juga bersifat normal. Simpangan baku sebesar 9,49 menunjukkan adanya keragaman tanggapan mahasiswa yang sedikit lebih tinggi dibandingkan variabel sebelumnya. Meskipun terdapat variasi, hasil ini memperlihatkan bahwa secara umum mahasiswa ITB VINUS memiliki tingkat minat berwirausaha yang tinggi. Mereka menunjukkan keinginan untuk memulai usaha sendiri, berani mengambil risiko, serta memiliki motivasi untuk mengembangkan ide bisnis yang inovatif.

Apabila dibandingkan secara keseluruhan, nilai rata-rata kedua variabel menunjukkan hasil yang cukup berdekatan, yaitu 73,74 untuk pembelajaran berbasis digital dan 72,89 untuk minat berwirausaha. Kondisi ini memperlihatkan adanya keseimbangan antara persepsi mahasiswa terhadap efektivitas pembelajaran digital dan keinginan mereka untuk berwirausaha. Hal tersebut juga memperkuat dugaan bahwa pengalaman belajar yang memanfaatkan teknologi digital dapat

meningkatkan minat dan kesiapan untuk berbisnis.

Hasil deskriptif ini bahwa mahasiswa ITB Vinus secara umum telah memiliki tingkat pemanfaatan pembelajaran digital yang baik, sekaligus memperlihatkan minat berwirausaha yang cukup tinggi. Pembelajaran digital memungkinkan mahasiswa memperoleh wawasan dan keterampilan kewirausahaan melalui berbagai platform daring, seperti kursus online, marketplace, webinar bisnis, serta media sosial yang digunakan sebagai sarana promosi produk. Dengan demikian, gambaran data ini menunjukkan adanya potensi kuat bahwa pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh yang signifikan dalam mendorong tumbuhnya semangat kewirausahaan di kalangan mahasiswa.

Setelah deskripsi data maka dilanjutkan ke uji korelasi Pearson Product Moment diperoleh nilai koefisien 0,715 dengan tingkat signifikansi 0,000, sehingga memiliki korelasi positif dan signifikan antara varibel X dan Y. Korelasi ini masuk ke kategori kuat, menandakan bahwa semakin baik kualitas dalam pembelajaran digital yang diikuti, semakin tinggi minat mereka untuk mengembangkan usaha secara mandiri.

Dari perhitungan memperlihatkan nilai $r = 0,715$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disampaikan bahwa terdapat hubungan positif yang kuat dan signifikan antara pembelajaran berbasis digital dan minat berwirausaha mahasiswa. Artinya, semakin baik pelaksanaan pembelajaran berbasis digital, semakin tinggi pula minat mahasiswa untuk berwirausaha.

Selanjutnya dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh antara kedua variabel. Hasilnya disajikan pada tabel dibawah ini

Tabel 2. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Parameter	Koefisien	t Hitung	Sig.	Keterangan
Konstanta (a)	28,47	-	-	-
Pembelajaran Berbasis Digital (b)	0,625	6,271	0,000	Signifikan
R	0,715			
R ²	0,511			

Berdasarkan data diatas diperoleh persamaan regresi: $Y=28,47+0,625X$. Koefisien regresi yang mencapai 0,625 mengisyaratkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam pembelajaran berbasis digital akan berakibat pada peningkatan skor minat berwirausaha sebesar 0,625 unit. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,511 menunjukkan bahwa 51,1 persen variasi dalam minat berwirausaha dapat diuraikan melalui pembelajaran berbasis digital,

sementara sisanya yang mencapai 48,9

persen dipengaruhi oleh faktor lain

seperti motivasi individu, konteks sosial, dan dukungan dari keluarga.

Uji signifikan menunjukkan nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05, yang mengakibatkan penolakan terhadap hipotesis nol dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif. Oleh karena itu, kita bisa menarik Kesimpulan bahwa pembelajaran yang mengandalkan teknologi digital memberikan dampak signifikan terhadap ketertarikan berwirausaha mahasiswa ITB Vinus.

Hasil ini memperlihatkan pembelajaran yang memiliki berbasis digital memiliki pengaruh yang positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa. Semakin tinggi tingkat keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran digital, semakin besar pula dorongan mereka untuk memulai dan mengembangkan usaha sendiri. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan tinggi berperan untuk peningkatan nilai secara akademik, tetapi pembentukan sebuah pola pikir

kewirausahaan yang adaptif terhadap era ekonomi digital.

Menurut Andrian, Fitria and Ahmad Subhan, (2025), literasi digital dan pendidikan kewirausahaan memiliki korelasi keduanya. Mahasiswa yang mampu memanfaatkan teknologi digital dengan baik cenderung memiliki rasa percaya diri dan dalam usaha. Kondisi ini juga tampak pada mahasiswa ITB Vinus, yang aktif menggunakan berbagai platform digital dalam proses belajar dan aktivitas bisnis kecil. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat membentuk karakter wirausaha melalui peningkatan kemampuan adaptasi terhadap teknologi dan lingkungan usaha yang dinamis.

Penelitian Kamaliah et al., (2025) menegaskan bahwa kemampuan literasi digital tidak hanya sebuah kemampuan secara teknis saja, tetapi modal kognitif dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan bisnis. Mahasiswa yang terbiasa menggunakan media digital selama perkuliahan memiliki pola pikir terbuka terhadap inovasi dan ide baru, dua aspek penting dalam kewirausahaan modern. Sejalan dengan hasil penelitian ini, mahasiswa ITB VINUS yang aktif dalam pembelajaran berbasis digital menunjukkan kecenderungan berpikir kreatif dan mampu merancang ide bisnis yang realistik serta berorientasi pasar.

Temuan ini didukung riset Rahayu et al., (2025) di mana ia menemukan bahwa tingkat literasi digital mahasiswa berbanding lurus dengan kemampuan mereka dalam beradaptasi dengan perubahan sosial dan ekonomi. Pembelajaran digital memperkaya pengalaman belajar melalui akses terhadap berbagai sumber informasi dan simulasi dunia nyata. Mahasiswa dapat belajar tentang pemasaran

daring, manajemen keuangan digital, serta strategi promosi produk melalui platform-platform pembelajaran dan e-commerce. Dengan demikian, pembelajaran digital menciptakan pengalaman belajar kontekstual yang berperan dalam membangun kesiapan berwirausaha.

Selaras dengan pandangan Liu and Zhang, (2024) pendidikan kewirausahaan yang dikombinasikan dengan literasi digital secara signifikan meningkatkan niat berwirausaha mahasiswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran digital berdampak bagi mahasiswa dalam berkreasi, bereksperimen, dan menguji ide bisnis secara langsung melalui teknologi. Proses belajar yang berbasis proyek digital memberikan kemampuan kolaboratif, dan pemikiran yang lebih mendalam tentang ekosistem bisnis digital.

Dari sudut pandang pedagogis, pembelajaran digital mencerminkan prinsip konstruktivisme modern, di mana mahasiswa membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan digital dan sosialnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ferdiyanto and Arifin, (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan e-learning di perguruan tinggi berperan dalam menumbuhkan kemampuan inovatif dan kewirausahaan kreatif mahasiswa. Lingkungan pembelajaran daring memberikan fleksibilitas dan menguji peluang usaha, serta berkolaborasi lintas bidang tanpa batas geografis.

Penelitian Prabowo, (2025) juga menegaskan bahwa kompetensi kewirausahaan digital terbentuk melalui pengalaman belajar yang memadukan aspek teknologi, kreativitas, dan praktik bisnis. Mahasiswa yang aktif menggunakan platform digital dalam kegiatan belajar menunjukkan peningkatan signifikan

dalam kemampuan perencanaan usaha, manajemen konten digital, serta strategi branding produk. Fenomena ini terlihat pula pada mahasiswa ITB VINUS yang memanfaatkan media sosial dan marketplace sebagai sarana eksperimen bisnis selama masa perkuliahan.

Selain memperkuat hasil penelitian terdahulu, temuan ini memberikan pandangan baru bahwa pembelajaran digital berfungsi ganda: sebagai sarana penguasaan pengetahuan dan sebagai wahana pembentukan karakter kewirausahaan. Melalui interaksi digital yang berulang dan reflektif, mahasiswa belajar mengelola waktu, berkomunikasi efektif, serta berpikir analitis terhadap risiko bisnis. Nilai-nilai ini merupakan komponen penting dari mentalitas wirausaha di era digital. Dengan demikian, lembaga pendidikan tinggi perlu terus memperkuat ekosistem pembelajaran digital sebagai media instruksional dan katalisator dalam dunia usaha.

Penelitian ini menyakinkan bahwa pembelajaran digital berkontribusi nyata terhadap pengembangan minat berwirausaha mahasiswa. Keterpaduan antara teori, praktik, dan teknologi menjadi kunci utama dalam mencetak lulusan yang mampu menghadapi tantangan ekonomi masa depan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kebijakan institusional untuk memperluas penerapan model pembelajaran digital yang interaktif dan aplikatif agar dapat menghasilkan wirausahawan muda yang berkarakter kuat, melek teknologi, serta tangguh menghadapi dinamika pasar digital.

PENUTUP

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pembelajaran secara digital berengaruh dalam peningkatan minat berwirausaha mahasiswa ITB Visi Nusantara Bogor. Sintesis penelitian

memperlihatkan semakin tinggi mahasiswa keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran berbasis digital, semakin besar pula dorongan mereka untuk berinovasi dan menciptakan peluang usaha baru. Hal ini sejalan dengan tujuan dari kajian ini yaitu terbukti bahwa terdapatnya hubungan positif antara pembelajaran digital dan minat berwirausaha. Keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi, beradaptasi terhadap perubahan, serta kemampuan berpikir kreatif menjadi faktor yang memperkuat kecenderungan mereka untuk berwirausaha di era ekonomi digital.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkaya khazanah ilmu pendidikan kewirausahaan dengan memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi instrumen penting dalam menumbuhkan minat berwirausaha. Penelitian ini mendukung teori konstruktivisme digital. Dari sisi praktis, penelitian ini memperkuat penerapan pembelajaran digital melalui kurikulum yang lebih aplikatif, pelatihan berbasis proyek, serta kolaborasi dengan pelaku industri digital. Pendekatan tersebut diharapkan dapat melahirkan lulusan yang memahami teori kewirausahaan, dan mampu mengimplementasikannya kebentuk usaha mandiri yang kreatif dan berkelanjutan.

Meskipun temuan penelitian ini memberikan sumbangan yang signifikan, ada sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Jumlah partisipan yang cukup terbatas dan cakupan penelitian yang hanya mencakup satu Lembaga menjadikan hasilnya belum bisa diterapkan secara umum. Selanjutnya kajian berfokus pada dua variabel utama tanpa mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti dukungan lingkungan, modal sosial, dan motivasi intrinsik. Sehingga perlu penelitian lanjutan jumlah sampel, melibatkan berbagai perguruan tinggi, dengan model

analisis lebih kompleks dengan memasukkan variabel mediasi atau moderasi. Pendekatan tersebut akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana pembelajaran digital berperan dalam membentuk generasi muda yang inovatif, produktif, dan berjiwa wirausaha di masa depan.

REFERENSI

- Aksoy, C. (2023) 'Digital Business Ecosystems: An Environment Of Collaboration, Innovation, And Value Creation In The Digital Age', *Journal of Business and Trade*, 4(2), pp. 156–180. Available at: <https://doi.org/10.58767/joinbat.1358560>.
- Ali, Z., Ucu, L. and Sa, S. (2024) 'Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keputusan Pembelian di Shopee Live Menggunakan Theory Of Planned Behavior', *Great: Jurnal Manajemen dan Bisnis Islam*, 1(2), pp. 236–251.
- Andrian, R.L., Fitria, M.A. and Ahmad Subhan (2025) 'Pengaruh Digital Marketing, Selebgram, dan Suasana Cafe Terhadap Minat Beli Coffee Shop Mojok Kopi Kota Malang', *Jurnal Riset Manajemen*, 14(01), pp. 141–152.
- Arsyad, A. and Sulfemi, W.B. (2024) 'Penguatan Psikososial Peserta Didik Pasca Pandemi Covid 19 Melalui Metode Pembelajaran Fun Learning Di Sekolah Dasar', *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), pp. 42–52. Available at: <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i1.1156>.
- Ayu, I.G.A. (2025) 'Proyek akhir strategi digital marketing melalui sosial media untuk meningkatkan penjualan pada home-based industry projectbyda', *PROYEK AKHIR STRATEGI*, 1(1).
- Bahasoan, A.N. et al. (2024) 'Transformasi Digital pada UMKM: Penggerak Pertumbuhan', *Jurnal Indragiri Penelitian Multidisiplin*, 5(1), pp. 9–19. Available at: <https://ejournal.indrainstitute.id/index.php/jipm/index>.
- Berbasis, M.K. and Yanti, M.F. (2025) 'YOUTH AND INNOVATION IN SHARIA ECONOMICS ; PROMOTING SHARIA-BASED ENTREPRENEURSHIP IN INDONESIA PEMUDA DAN INOVASI DALAM EKONOMI SYARIAH ; SYARIAH Abstrak', *Islam Universalia - International Journal of Islamic Studies and Social*, 7(1), pp. 1–30.
- Cahyanti, N., Fitriana and Sumeidi, K. (2025) 'Analisis Pengaruh Motivasi dan Literasi Keuangan terhadap Minat Investasi Serta Implikasinya pada Pengambilan Keputusan Investasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Kota Bandung', *Jurnal Manajemen dan Organisasi (JMO)*, 4(4), pp. 22–31.
- Djarwo, C.F. et al. (2025) 'ANALISIS LITERASI DIGITAL BERBASIS ETNOSAINS DALAM', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 15(1), pp. 62–77.
- Feneranda, I., Tambi, S. and Hurai, R. (2022) 'Theory of reasoned action: partisipasi mahasiswa dalam pencegahan penyebaran covid 19 Theory of reasoned action: student participation in preventing the spread of covid 19', *Bali Medika Jurnal*, 9(2), pp. 185–193.
- Ferdiyanto, A.M. and Arifin, A. (2025) 'Pengaruh Literasi Wirausaha , Literasi Digital dan Lingkungan Keluarga dalam Dunia Bisnis Digital terhadap Minat Wirausaha di Kalangan Mahasiswa Feb Ums', *Syntax Admiration*, 6(1), pp. 362–381.
- Filbahri, S. et al. (2025) 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Institut Teknologi Dan Bisnis Visi Nusantara Dalam Berwirausaha', *REVENUE : Jurnal Ekonomi Pembangunan dan Ekonomi Islam*

- Jurnal Rekognisi: Kajian Manajemen Dan Ekonomi Digital*, 2(1).
- Firmansyah, D., Budiarti, I. and Suryana, A. (2022) 'The Economic Competitiveness Model of SMEs in the Digital Age Business Landscape : Digital Transformation and the Mediating Role of Innovation Capabilities – A Study from Indonesia', 3, pp. 1–15.
- Jailani, M.S. (2023) 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif', *Ihsan*, 1, pp. 1–9.
- Kamaliah, L. et al. (2025) 'PERAN PENDIDIKAN DALAM PENGEMBANGAN LITERASI DIGITAL', *Edusantek*, 12(2), pp. 746–757.
- Liu, X. and Zhang, L. (2024) 'Entrepreneurial Bricolage, Business Model Innovation, and Sustainable Entrepreneurial Performance of Digital Entrepreneurial Ventures: The Moderating Effect of Digital Entrepreneurial Ecosystem Empowerment', *Sustainability (Switzerland)*, 16(18), pp. 1–18. Available at: <https://doi.org/10.3390/su16188168>.
- Nengah, N. and Awantari, D. (2025) 'AFFILIATION OR INNOVATION ? A LITERATURE REVIEW ON YOUNG GENERATIONS ' ECONOMIC PREFERENCES IN THE DIGITAL ERA', in *The 10th International Conference on Tourism, Economics, Accounting, Management, and Social Science*, pp. 633–639.
- Novi, H. and Pujiyanto, W.E. (2025) 'Kepemimpinan Digital Sebagai Mesin Pertumbuhan Di Ukm: Menjembatani Kemampuan, Kemandirian, Dan Kinerja Kewirausahaan', *Jurnal Lentera Bisnis*, 14(2), pp. 1331–1348.
- Available at: <https://doi.org/10.34127/jrlab.v1i2.1473>.
- Prabowo, H.A. (2025) 'Kecakapan Digital di Kalangan Mahasiswa : Tinjauan Aspek Literasi Digital', *Universitas Dharmawangsa*, 19(2022), pp. 593–603.
- Rahayu, Q. et al. (2025) 'Orientasi Kewirausahaan, Kinerja Inovasi, dan Transformasi Digital: Peran Kapabilitas Dinamis', *Paradoks : Jurnal Ilmu Ekonomi*, 8(4), pp. 154–170. Available at: <https://doi.org/10.57178/paradoxs.v8i4.1714>.
- Skandalis, K.S. (2025) 'Digital Entrepreneurial Capability: Integrating Digital Skills, Human Capital, and Psychological Traits in Modern Entrepreneurship', *Encyclopedia*, 5(4), p. 154. Available at: <https://doi.org/10.3390/encyclopedia5040154>.
- Sugiyono (2024) *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Bandung : Alfabeta.
- Sulfemi, W.B. (2020) 'Pengaruh Rasa Percaya Diri dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Di Kecamatan Ciampea Kabupaten Bogor', *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), pp. 157–179. Available at: <https://doi.org/10.31538/ndh.v5i2.557>.
- Sulfemi, W.B. (2023a) 'Management Of School Literacy With Students' Interest in Reading', *Education & Learning in Developing Nations (ELDN)*, 1(2), pp. 26–31. Available at: <https://doi.org/10.26480/eldn.02.2023.65.70>.
- Sulfemi, W.B. (2023b) 'Peminatan Pada Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran dengan Motivasi

- Influencer Bisnis Siswa', *Jurnal Soshum Insentif*, 6(1), pp. 36–45. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.36787/jsi.v6i1.983>.
- Sulfemi, W.B. (2023c) 'Student team achievement division model assisted by card media in social studies learning', *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 8(2), p. 49. Available at: <https://doi.org/10.17977/um022v8i22023p49>.
- Sulfemi, W.B. (2024) 'Correlation of the Principal's Assertive Leadership Style with the Performance of School Administrative Staff', *Educational Policy and Management Review*, 1(1), pp. 15–24.
- Sulfemi, W.B. *et al.* (2024) 'Metode Stad Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat', *Jurnal Rekognisi: Kajian Manajemen Dan Ekonomi Digital*, 1(2).
- Sulfemi, W.B. and Yasita, O. (2020) 'Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Perilaku Bullying', *Jurnal Pendidikan*, 21(2), pp. 133–147. Available at: <https://doi.org/10.33830/jp.v21i2.951.2020>.
- Syahrizal, H. and Jailani, M.S. (2023) 'Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif', *Qosim*, 1, pp. 13–23.