

**PENGARUH PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF KEWIRAUSAHAAN DAN
21st-CENTURY DIGITAL SKILLS TERHADAP MINAT BERWIRASAHA
PADA PESERTA DIDIK SMK KRISTEN IMMANUEL II
SUNGAI RAYA**

TESIS

**OLEH
SISILIA VENNY
NIM F2191211003**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023**

**PENGARUH PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF KEWIRAUSAHAAN DAN
21 st-CENTURY DIGITAL SKILLS TERHADAP MINAT BERWIRASAHA
PADA PESERTA DIDIK SMK KRISTEN IMMANUEL II
SUNGAI RAYA**

TESIS

**OLEH
SISILIA VENNY
NIM F2191211003**

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister
pada Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sisilia Venny

NIM : F2191211003

Jurusan/Prodi : PIIS/Magister Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 2023
Yang Menyatakan Pernyataan,



Sisilia Venny
NIM. F2191211003

**PENGARUH PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF KEWIRASAHAAN DAN
21st-CENTURY DIGITAL SKILLS TERHADAP MINAT BERWIRASAHA
PADA PESERTA DIDIK SMK KRISTEN IMMANUEL II
SUNGAI RAYA**

SISILIA VENNY
NIM F2191211003

Disetujui

Pembimbing I



Dr. Nuraini Asriati, M.Si
NIP 196310031989032003

Pembimbing II



Dr. Syamsuri, M.Si
NIP 198406112019031013

Disahkan
Dekan,



Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP 196604011991021001

Lulus Tanggal: 12 Juni 2023

**PENGARUH PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF KEWIRASAHAAN DAN
21st-CENTURY DIGITAL SKILLS TERHADAP MINAT BERWIRASAHA
PADA PESERTA DIDIK SMK KRISTEN IMMANUEL II
SUNGAI RAYA**

SISILIA VENNY
NIM F2191211003

Disetujui

Pembimbing I

Dr. Nuraini Asriati, M.Si
NIP 196310031989032003

Pembimbing II

Dr. Syamsuri, M.Si
NIP 198406112019031013

Pengaji II

Dr. M. Basri, M.Pd
NIP 198003052005011001

Pengaji I

Dr. Husni Syahrudin, M.Si
NIP 196401201990021001

Mengetahui
Ketua Program Studi,

Dr. Nuraini Asriati, M.Si
NIP 196310031989032003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran produk kreatif kewirausahaan dan *21 st-Century 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 pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap minat berwirausaha sebesar 30,6% dengan kategori sedang. (3) Tingkat pengaruh langsung pembelajaran produk kreatif kewirausahaan terhadap *21 st-century digital skills* sebesar 39,3% kategori sedang. (4) Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan berpengaruh terhadap minat berwirausaha melalui *21 st-century 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*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala himpahan rahmat dan kasih-Nya atas kesehatan dan perlindungan yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dan 21 st-Century Digital Skills terhadap Minat Berwirausaha pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya”** dalam rangka menyelesaikan studi S-2 untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Tanjungpura.

Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak baik berupa dukungan, kritik, saran, dan lain-lain. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Hj. Nuraini Asriati, M.Si selaku Pembimbing Pertama serta Ketua Prodi Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Tanjungpura yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan tesis ini.
2. Dr. Syamsuri, M.Si selaku Pembimbing Kedua yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan tesis ini.
3. Hui Hui, S.E selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin penelitian di SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.
4. Delima, S.Pd selaku Guru Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan telah membantu dalam proses penelitian.
5. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Tanjungpura.

6. Dr. Maria Ulfah, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial FKIP Universitas Tanjungpura.
7. Prof. Dr. Junaidi H. Matsum, M.Pd selaku Pembimbing Akademik telah memberikan arahan dalam proses penyusunan tesis ini.
8. Bapak/Ibu Dosen serta staf akademik dan administrasi Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Tanjungpura.
9. Kedua Orang Tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan selama penyusunan tesis ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa program S-2 Pendidikan Ekonomi FKIP Untan terutama Angkatan 2021 yang telah memberikan bantuan moril kepada peneliti.

Semoga kebaikan yang diberikan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa. Peneliti turut menyadari bahwa tesis ini masih memiliki banyak kekurangan yang disebabkan keterbatasan pengetahuan yang peneliti miliki. Oleh karena itu, peneliti memohon kritik dan saran dari berbagai pihak yang sifatnya membangun agar skripsi ini lebih bermanfaat dan berkualitas.

Pontianak, 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	.ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Ruang Lingkup Penelitian dan Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Minat Berwirausaha.....	15
2. <i>21 st-Century Digital Skills.....</i>	18
3. Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan	21

B.	Jalur Pemikiran dan Paradigma Penelitian	28
C.	Penelitian Terdahulu	34
D.	Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN.....		38
A.	Desain Penelitian	38
B.	Populasi dan Sampel	39
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	41
D.	Alat Pengumpul Data Penelitian.....	42
E.	Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
A.	Hasil	49
B.	Pembahasan	58
BAB V PENUTUP		68
A.	Kesimpulan	68
B.	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	34
Tabel 3.1	Penarikan sampel peserta didik per kelas	41
Tabel 3. 2	Pilihan jawaban yang digunakan dalam Skala Likert	42
Tabel 3.3	Interpretasi Presentasi Nilai	44
Tabel 4.1	Nilai <i>Loading Factor</i>	49
Tabel 4.2	Nilai <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	52
Tabel 4.3	Nilai <i>Heterotrait-Monotrait Ration (HTMT)</i>	52
Tabel 4.4	Nilai <i>Composite Reliability</i>	53
Tabel 4.5	Uji <i>R- Square (R²)</i>	54
Tabel 4.6	Uji <i>Predictive Relevance (Q²)</i>	56
Tabel 4.7	Uji <i>Path Coefficients</i> (Koefisien Jalur).....	56
Tabel 4.8	Nilai <i>Variabel Intervening</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Minat berwirausaha setelah mempelajari pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan	4
Gambar 1.2.	<i>Platform</i> Digital yang digunakan untuk berwirausaha.....	5
Gambar 2.1.	Pengaruh X1 terhadap Y menggunakan SmartPLS	29
Gambar 2.2.	Pengaruh X2 terhadap Y menggunakan SmartPLS	31
Gambar 2.3.	Pengaruh X1 terhadap X2 menggunakan SmartPLS	32
Gambar 2.4.	Pengaruh X1 terhadap Y melalui X2 sebagai Variabel Intervening menggunakan SmartPLS	33
Gambar 3.1.	Desain Penelitian Menggunakan SmartPLS	38
Gambar 4.1.	<i>Loading Factor</i> Menggunakan SmartPLS	51
Gambar 4.2.	<i>Path Analysis</i> (Analisis Jalur)	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	76
Lampiran 2.	Angket Penelitian	78
Lampiran 3.	Tabulasi Data Angket Uji Coba.....	84
Lampiran 4.	Tabulasi Data Angket	90
Lampiran 5.	Nilai Validitas Angket Uji Coba	105
Lampiran 6.	Nilai Reliabilitas Angket Uji Coba.....	109
Lampiran 7.	Hasil Validitas Angket.....	110
Lampiran 8.	Hasil Reliabilitas Angket.....	112
Lampiran 9.	Hasil Analisis Deskriptif Angket.....	113
Lampiran 10.	Hasil Uji <i>Inner Model</i>	115
Lampiran 11.	Dokumentasi Pelaksanaan Pengisian Angket.....	117
Lampiran 12.	Surat Keterangan Pembimbing	121
Lampiran 13.	Surat Keterangan Penguji	122
Lampiran 14.	Surat Bantuan Pra Riset.....	123
Lampiran 15.	Surat Bantuan Riset	124
Lampiran 16.	Surat Keterangan Telah Riset	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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, Patenprenuer 2022 merupakan program nationwide untuk menfasilitasi 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 mencapai 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

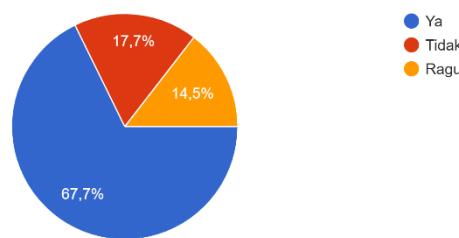
peserta didik dan dapat mendorong kepercayaan diri sehingga menjadi SDM yang produktif. Namun pada kenyataannya dalam dunia kerja lulusan SMK masih cenderung lebih memilih menjadi tenaga kerja dibandingkan untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk menciptakan lapangan 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 memperbarui pendidikan kewirausahaan dengan versi terbaru yang diharapkan mampu menumbuhkan minat berwirausaha pada peserta didik SMK. DI SMK

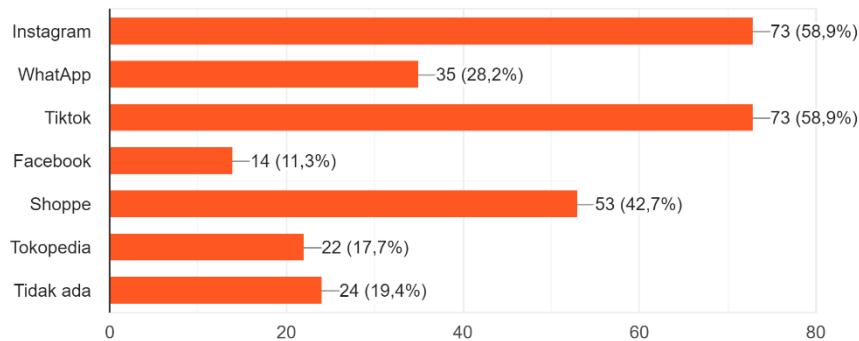
Kristen Immanuel II Sungai raya pendidikan kewirausahaan diberikan kepada kelas X sampai kelas XII pada jurusan AKL dan BDP. Pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan melalui pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan ini diharapkan mampu mengenalkan ilmu kewirausahaan, membentuk 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 ditunjukan



sebagai berikut;

Gambar 1.1 Minat berwirausaha setelah mempelajari pembelajaran produk kreatif kewirausahaan



Gambar 1.2 Platform digital yang digunakan untuk berwirausaha

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 memanfaat 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 menunjukan 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 simpulkan 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 Pelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan dan *21 st-Century Digital Skills* terhadap Minat Berwirausaha Pada Peserta Didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya’’.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh pada Pembelajaran Produk Kreatif terhadap Minat Berwirausaha pada Peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya?
2. Apakah terdapat pengaruh pada *21 st-Century Digital Skills* terhadap Minat Berwirausaha pada Peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya?

3. Apakah terdapat pengaruh pada Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan Terhadap *21 st-Century Digital Skills* pada Peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya?
4. Apakah terdapat pengaruh pada Pembelajaran Produk Kreatif terhadap Minat Berwirausaha melalui *21 st-Century Digital Skills* pada peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji:

1. Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha Peserta Didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.
2. *21 st-Century Digital Skills* berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha Peserta Didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.
3. Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan berpengaruh terhadap *21 st-Century Digital Skills* Peserta Didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.
4. Pembelajaran Produk Kreatif berpengaruh terhadap Minat Berwirausaha melalui *21 st-Century Digital Skills* Sebagai Variabel Intervening Peserta didik SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan wawasan mengenai Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan dapat mempengaruhi *21*

st-Century Digital Skills dan Minat Berwirausaha dikalangan peserta didik dan menambah literatur.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan *Digital Skills* dan menumbuhkan minat berwirausaha yang kreatif dan inovatif dalam tantangan di era digital abad 21.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, menjadi sumber informasi bagi guru terkait pembelajaran produk kreatif kewirausahaan yang dapat mempengaruhi keterampilan digital peserta didik dan memumbuhkan minat berwirausaha peserta didik di era digital abad 21.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran kepada pihak sekolah dalam menentukan kebijakan-kebijakan pada pendidikan kewirausahaan di sekolah agar keterampilan digital dan minat berwirausaha dapat terwujud.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dan dapat dikembangkan dengan faktor-faktor lain dari penelitian ini.

E. Ruang Lingkup Penelitian dan Definisi Operasional

1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibuat untuk memberikan gambaran yang jelas terkait batasan definisi variabel dan indikator yang digunakan dalam penelitian.

a. Variabel Penelitian

Menurut (Kurniawan & Zarah, 2016:42) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah sesuatu yang berbentuk yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dilakukan sebuah analisis, sehingga memperoleh sebuah informasi baru tentang hal tersebut yang kemudian akan ditarik sebuah kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini adalah sebuah objek yang akan dijadikan suatu fokus penelitian yang terdiri dari variabel eksogen dan endogen pada pengukuran *Inner Model*, sedangkan pengukuran hubungan antar indikator variabel adalah refleksif pada pengukuran *Outer Model*.

1) Variabel Eksogen

Variabel Eksogen adalah sebuah variabel yang memprediksi variabel lain atau variabel yang mempengaruhi variabel lainnya. Eksogen mengarah kepada garis dengan satu panah (Ghozali, 2021:54).

Variabel Eksogen $X_1 \rightarrow$ Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan. Menurut (Silabus kelas XI Kurikulum 2013 Revisi), dengan indikator: Sikap dan perilaku wirausahawan, Peluang usaha produk barang/jasa, Hak atas kekayaan intelektual, dan Siklus dalam desain/prototipe produk barang/jasa

2) Variabel endogen

Variabel endogen adalah variabel yang memprediksikan satu atau beberapa konstruk endogen lainnya atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel eksogen (Ghozali, 2021:54).

Adapun variabel endogen dalam penelitian ini adalah Variabel endogen $X_2 \rightarrow 21\ st-Century\ Digital\ Skills$. Menurut (van Laar et al., 2017:578), dengan indikator:Teknikal Mengoperasikan Teknologi, Manajemen Informasi, Kolaborasi, Kreativitas dan Penyelesaian Masalah

Variabel endogen Y → Minat Berwirausaha. Menurut (Suryana, 2017:52), dengan indikator; Sikap, Keuangan, Sosial, Pelayanan, dan Pemenuhan Diri.

3) Hubungan Refleksif

Dalam penelitian ini konstruk outer model yang digunakan adalah hubungan reklikatif dimana arah indikator dari konstruk ke indikator-indikator ((Ghozali, 2021:53)

2. Definisi Operasional

Agar variabel dalam penelitian ini dapat dimengerti secara jelas oleh peneliti dan pembaca maka diberikan pembatasan pengertian variabel-variabel yang akan diteliti yaitu sebagai berikut;

a. Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan

Pembelajaran produk kreatif kewirausahaan dalam penelitian ini adalah sebuah rangkaian proses kegiatan belajar mengajar, pemberian ilmu pengetahuan dan keterampilan oleh guru kepada peserta didik yang berkaitan dengan dunia kerja atau usaha. Pada Pembelajaran ini guru memberikan sebuah stimulus seperti pengetahuan dan keterampilan yang tentunya disesuaikan dengan silabus kelas XI dikarena peserta didik kelas XII sudah mempelajari materi dalam 2 semester. Pembelajaran Produk Kreatif Kewirausahaan akan mempengaruhi minat berwirausaha secara langsung dan tidak langsung serta mempengaruhi *21-st century digital skills*. Indikator yang digunakan untuk mengukur

tingkat pemahaman peserta didik SMK tentang pembelajaran produk kreatif kewirausahaan disesuaikan dengan kondisi dilapangan sebagai berikut; Sikap dan perilaku wirausahawan, Peluang usaha produk barang/jasa, Hak atas kekayaan intelektual, dan Siklus dalam desain/prototipe produk barang/jasa.

b. *21 st-Century Digital Skills*

21 st-Century Digital Skills dalam penelitian ini adalah sebuah kemampuan memahami dan menggunakan perangkat digital pada peserta didik di SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya. Dalam mengikuti perkembangan abad 21 atau menghadapi tantangan revolusi 5.0 dibutuhkannya keterampilan dari manusia untuk menciptakan sumber daya manusia dalam angkatan kerja yang berkualitas serta dapat menciptakan lapangan pekerjaan kepada orang lain sesuai dengan perkembangan jaman. Untuk mengukur tingkat pengaruh langsung *21 st-Century Digital Skills* terhadap minat berwirausaha pada peserta didik SMK serta menjadi variabel mediasi atau intervening digunakanlah indikator yang telah disesuaikan dengan kondisi dilapangan sebagai berikut; teknikal mengoperasikan teknologi, manajemen informasi, kolaborasi, kreativitas, penyelesaian masalah.

c. Minat Berwirausaha

Minat kewirausahaan penelitian ini adalah sebuah ketertarikan atau kesesuaian diri dalam menciptakan kegiatan

usaha yang memerlukan kreativitas dan inovatif yang akan dibentuk melalui keterampilan dan dukungan Pembelajaran di satuan pendidikan ,untuk menemukan sesuatu yang berbeda yang pastinya berani mengambil resiko demi mendapatkan keuntungan untuk usahanya. Minat berwirausaha dalam penelitian ini dipengaruhi secara langsung dan tidak langsung melalui dua variabel yaitu pembelajaran produk kreatif kewirausahaan dan *21 st-century digital skills*. Adapun Indikator yang digunakan untuk mengukur Minat Berwirausaha pada peserta didik SMK yang telah disesuaika dengan kondisi dilapangan sebagai berikut; sikap, keuangan, sosial, pelayanan, pemenuhan diri.