

Implementasi *Project-Based Learning* dalam Pembelajaran *Digipreneurship* untuk Meningkatkan Minat *Digipreneur* Siswa

Putri Aulia¹, Muhammad Akbar Budiman^{2*}, Dwi Hasmidyani³

^{1 2 3} Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya

Info Artikel	Abstract
Kata-kata Kunci: <i>Project-Based Learning</i>, <i>Digipreneurship</i>, Minat <i>Digipreneur</i> Sejarah Artikel: diterima : 21 Juni 2026 direvisi : 24 Juni 2026 disetujui : 10 Juli 2026	<i>The development of digital technology requires vocational schools to implement learning that is able to foster interest in digital-based entrepreneurship (digipreneurship). However, students' interest in becoming digipreneurs still needs to be improved through learning that provides real experience in running digital businesses. This study aims to determine the effect of the implementation of PjBL in digipreneurship learning on students' interest in becoming digipreneurs and to determine the improvement of digipreneurial interest among tenth-grade students of the Retail Business Program at SMK Negeri 1 Prabumulih. This study used a quantitative approach with a pre-experimental research type in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The data collection techniques used were questionnaires, observation, and documentation. The results showed that the implementation of PjBL had an effect on students' interest in becoming digipreneurs, as indicated by the value of $t_{\text{calculated}} = 11.796 \geq t_{\text{table}} = 1.690$. In addition, there was an increase in students' interest, as indicated by an N-Gain value of 0.51, which was categorized as moderate.</i>
	Abstrak Perkembangan teknologi digital menuntut sekolah kejuruan menerapkan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat kewirausahaan berbasis digital (<i>digipreneurship</i>). Namun, minat siswa untuk menjadi <i>digipreneur</i> masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata dalam menjalankan usaha digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi PjBL dalam pembelajaran <i>digipreneurship</i> terhadap minat menjadi <i>digipreneur</i> serta untuk mengetahui peningkatan minat <i>digipreneur</i> siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Retail di SMK Negeri 1 Prabumulih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dalam bentuk <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil bahwa implementasi PjBL berpengaruh terhadap minat menjadi <i>digipreneur</i> yang ditunjukkan oleh nilai $t_{\text{hitung}} = 11,796 \geq t_{\text{tabel}} = 1,690$. Selain itu, terjadi peningkatan minat siswa yang terlihat dari nilai N-Gain sebesar 0,51 yang termasuk kategori sedang.
*Corresponding Author muhammadakbarbudiman@fkip.unsri.ac.id Muhammad Akbar Budiman	Cara Mengutip: Aulia, P. Budiman, M. A. Hasmidyani, D. (2026). Implementasi <i>Project-Based Learning</i> dalam Pembelajaran <i>Digipreneurship</i> untuk Meningkatkan Minat <i>Digipreneur</i> Siswa. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 13 (1), 37-47. https://doi.org/10.36706/jp.v13i1.340

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, terutama pada sekolah kejuruan, selain menitikberatkan pada penguasaan aspek kognitif, pembelajaran juga dilakukan untuk pengembangan keterampilan dan sikap kewirausahaan agar lulusan siap bersaing di dunia kerja (Sholahuddin et al., 2023). Menurut Widodo et al., (2025) pendidikan kewirausahaan di sekolah kejuruan dirancang untuk mengembangkan kompetensi kewirausahaan yang praktis, termasuk keterampilan dan pola pikir kewirausahaan yang dibutuhkan siswa untuk memasuki dunia kerja maupun berwirausaha setelah lulus, dengan penekanan pada kolaborasi dengan industri serta pengalaman nyata dalam konteks usaha sebagai bagian dari model pendidikan yang efektif.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi digital saat ini, kewirausahaan tidak hanya terbatas pada bentuk konvensional saja, tetapi juga berkembang ke arah kewirausahaan digital (*digipreneurship*) (Budiman et al., 2024:1). Menurut Handayani et al., (2023) kewirausahaan digital (*digipreneurship*) merupakan transformasi usaha tradisional ke ranah digital, baik dari sisi produk, distribusi, maupun lokasi usaha, sehingga konsep ini memungkinkan wirausaha memanfaatkan teknologi dan internet untuk menciptakan peluang usaha baru. Perkembangan teknologi yang pesat menempatkan pendidikan kewirausahaan digital (*digipreneurship*) sebagai elemen yang sangat penting untuk membekali generasi menghadapi tantangan ekonomi yang semakin modern (Pradana, 2025). Untuk mendukung pendidikan kewirausahaan digital (*digipreneurship*) yang efektif, diperlukan penguasaan pengetahuan dan keterampilan digital untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Budiman et al., 2024).

Dalam pembelajaran kewirausahaan, diperlukan bahan ajar dan strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga menekankan pengalaman praktik serta pemanfaatan teknologi digital untuk membekali siswa dengan keterampilan kewirausahaan yang aplikatif (Hasmidyani et al., 2023). Selain itu, diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Menurut Wibawa (2022) pemilihan model menjadi bagian penting dalam perencanaan pembelajaran karena memuat serangkaian kegiatan konseptual yang berupa gambaran proses pembelajaran dan berfungsi sebagai panduan guru untuk melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar, hingga tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dalam pendidikan, ditemukan beberapa jenis model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya pada *Project-Based Learning* (PjBL).

PjBL ialah pendekatan pembelajaran dengan menjadikan siswa sebagai pusat dalam kegiatan belajar tersebut yang melalui proses perancangan, serta penyelesaian proyek. Selain belajar mengenai teori, model pembelajaran ini juga diterapkan dalam bentuk produk nyata (Subiyantoro, 2025:60). Menurut Setianingrum (2022) pembelajaran PjBL dilakukan dengan pemberian permasalahan yang kontekstual sebagai pemicu kegiatan belajar untuk mendorong siswa agar dapat mengumpulkan dan menyatukan pengetahuan baru mereka melalui pengalaman dari aktivitas yang dilakukan secara nyata, dan pendekatan ini juga dapat menjadi salah satu unsur yang berkontribusi dalam meningkatkan minat berwirausaha (Rahman, 2024).

Pemilihan pendekatan PjBL ini sejalan dengan *Experiential Learning Theory* yang dikembangkan oleh David A. Kolb, yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang terjadi melalui pengalaman (*experience*), khususnya melalui keterlibatan langsung dalam suatu aktivitas (Kolb & Kolb, 2017:3). Oleh karena itu, penerapan PjBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan kewirausahaan digital sehingga memperoleh pengalaman nyata dalam memanfaatkan teknologi digital. Melalui pengalaman tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dapat membangun ketertarikan serta kesiapan untuk terlibat dalam aktivitas kewirausahaan digital, sehingga berpotensi meningkatkan minat siswa untuk menjadi *digipreneur*. Sejalan dengan pendapat Hasan & Maemonah (2023), pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung dapat meningkatkan minat pada seseorang. Selain itu, Budiman et al. (2025) menemukan bahwa pembelajaran kewirausahaan digital (*digipreneurship*) membutuhkan aktivitas berbasis proyek, kolaborasi, bimbingan yang terstruktur, serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa PjBL relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran *digipreneurship*.

Minat wirausaha digital (*digipreneur*) merupakan keinginan dan kesediaan seseorang untuk memulai, mengelola, dan mengembangkan bisnis di bidang digital (Aditya et al., 2025) dan berperan sangat penting dalam mendorong kesiapan, kemauan bertindak, dan kemampuan seseorang dalam membangun serta mengembangkan

usaha yang memanfaatkan teknologi digital (Nkwei et al., 2024). Minat ini dapat ditumbuhkan melalui pendidikan kewirausahaan yang diperoleh dari pendidikan formal di bangku sekolah, sehingga siswa mendapatkan pemahaman dan pengalaman awal mengenai kewirausahaan digital (*digipreneurship*) (Pringgossari & Susilaningsih, 2025).

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan kepada 36 siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Retail di SMK Negeri 1 Prabumulih, ditemukan bahwa 75% (27 siswa) lebih memilih bekerja dengan orang lain daripada membuka usaha berbasis digital. Dari 27 siswa tersebut, sebanyak 18 siswa menyatakan belum memiliki pengalaman dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengelola usaha, sedangkan 9 siswa lebih memilih menjadi karyawan tetap. Adapun 25% (9 siswa) lainnya memiliki keinginan untuk membuka usaha berbasis digital. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan kewirausahaan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa minat siswa untuk menjadi *digipreneur* masih belum optimal.

Selain itu, kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang mengajar pembelajaran kewirausahaan digital (*digipreneurship*) di kelas X Program Keahlian Bisnis Retail. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dilakukan dengan penyampaian materi dan pemberian latihan soal sebagai tugas di rumah. Pembelajaran melalui proyek atau model PjBL terkait dengan materi kewirausahaan digital belum diterapkan karena siswa masih difokuskan pada penguasaan dasar-dasar materi kewirausahaan digital. Akibatnya, siswa belum memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan kewirausahaan, yang berpotensi memengaruhi minat mereka untuk menjadi *digipreneur*.

Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya penerapan model pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung dalam kegiatan kewirausahaan digital. Pengalaman tersebut diperlukan agar siswa memiliki kesiapan dan minat untuk memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan berwirausaha. Seiring dengan pesatnya perkembangan kewirausahaan digital (*digipreneurship*), lulusan SMK tidak hanya diharapkan siap memasuki dunia kerja, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menciptakan peluang usaha secara mandiri melalui pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengalaman praktik dalam pembelajaran kewirausahaan digital, salah satunya melalui penerapan PjBL.

Penelitian Santoso & Nurkhin (2022) menunjukkan bahwa penerapan PjBL lebih efektif dibandingkan dengan *Peer Team-Based Learning* (PTBL) dalam mendorong mahasiswa untuk menjadi *digipreneur* pada pembelajaran bisnis digital. Berdasarkan temuan tersebut, PjBL berpotensi menjadi model pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran kewirausahaan digital. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada mahasiswa dan lebih berfokus pada perbandingan efektivitas dua model pembelajaran, sehingga belum menguji pengaruh PjBL serta peningkatan minat menjadi *digipreneur* pada siswa SMK.

Sementara itu, penelitian Aysi et al., (2023) menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan digital masih memerlukan pengembangan model pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis bukti empiris. Penelitian tersebut secara eksplisit menyarankan agar penelitian selanjutnya melakukan replikasi atau adaptasi model pembelajaran yang sesuai dalam konteks kewirausahaan digital, karena penelitian mereka hanya menggunakan pendekatan studi literatur dan belum menghasilkan temuan empiris secara langsung. Selain itu, penelitian tersebut juga menegaskan bahwa komponen dalam model pembelajaran masih menjadi variabel penting yang perlu untuk diteliti lebih lanjut, sehingga membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk menguji model pembelajaran tertentu terhadap berbagai aspek pembelajaran kewirausahaan digital, termasuk minat menjadi *digipreneur* yang hingga saat ini masih belum banyak dikaji secara empiris.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, masih terdapat keterbatasan penelitian empiris yang menguji pengaruh PjBL sekaligus mengukur peningkatan minat menjadi *digipreneur* pada siswa SMK dalam konteks pembelajaran *digipreneurship*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut dengan mengimplementasikan PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* pada siswa Program Keahlian Bisnis Retail di SMK Negeri 1 Prabumulih.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis eksperimen dengan desain penelitian yaitu *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu penelitian yang membandingkan dengan keadaan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan (*Treatment*) (Sugiyono, 2023:113). Desain ini dipilih karena penelitian dilaksanakan pada satu-satunya kelas X Program Keahlian Bisnis Retail di SMK Negeri 1 Prabumulih yang memperoleh pembelajaran *digipreneurship*, sehingga penelitian menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Desain dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menguji pengaruh penerapan PjBL terhadap minat menjadi *digipreneur* serta mengukur peningkatan minat siswa melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian angket *pretest* untuk mengetahui minat awal siswa menjadi *digipreneur*. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran *digipreneurship* menggunakan PjBL yang dilaksanakan melalui kegiatan perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, dan presentasi hasil proyek. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan angket *posttest* untuk mengetahui perubahan minat menjadi *digipreneur* setelah mengikuti pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Retail di SMK Negeri 1 Prabumulih yang berjumlah 36 siswa. Seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian melalui teknik *sampling jenuh* karena hanya terdapat satu kelas pada tingkat tersebut. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket disusun menggunakan skala likert berdasarkan indikator minat yang meliputi perasaan senang terhadap kegiatan kewirausahaan digital, ketertarikan menjalankan kewirausahaan digital, motivasi memanfaatkan platform digital, perhatian terhadap aktivitas kewirausahaan digital, serta keinginan untuk belajar dan berlatih dalam kegiatan usaha berbasis digital. Instrumen tersebut telah melalui uji validitas ahli serta uji validitas eksternal dengan menggunakan *Pearson Product Moment*, serta uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*. Hasil uji menunjukkan bahwa sebanyak 32 item pernyataan dinyatakan valid, sedangkan hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,94888, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian. Observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran PjBL selama proses pembelajaran berlangsung dan dokumentasi dilakukan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian yang diperoleh dari teknik pengumpulan data lainnya, serta membantu peneliti dalam memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis PjBL di kelas yang diteliti.

Teknik Analisis Data

Analisis Data Angket dan Observasi

Analisis data angket dan observasi dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif persentase. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat minat menjadi *digipreneur* siswa serta keterlaksanaan pembelajaran PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship*.

Data yang diperoleh dari angket dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

- P = Nilai persentase analisis data
- f = Jumlah skor yang diperoleh
- n = Jumlah skor maksimum

Sedangkan data observasi dihitung menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = Nilai persentase yang sedang dicari
- R = Perolehan skor mentah yang diperoleh
- SM = Skor maksimum ideal dari observasi

Uji Prasyarat

Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan uji Chi-Kuadrat pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dan jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired-sample t-test* untuk mengetahui pengaruh implementasi PjBL terhadap minat menjadi *digipreneur* siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan (df) = $n - 1$. Kriteria pengujian adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Analisis N-Gain

N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan minat menjadi *digipreneur* siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Rumus yang digunakan adalah:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Nilai dari indeks N-Gain kemudian dikategorikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Kriteria Indeks N-Gain

Skor N-Gain	Kriteria N-Gain
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Peningkatan Tinggi
0,30 – 0,70	Peningkatan Sedang
0,00 – 0,29	Peningkatan Rendah

(Supriadi, 2021:180)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Deskripsi Data Angket *Pretest*

Data angket minat *digipreneur* pada *pretest* diperoleh dari pengisian yang dilakukan oleh seluruh sampel penelitian yang diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran *digipreneurship* yang menggunakan PjBL. Hasil dari data *pretest* digunakan sebagai dasar perbandingan dengan data hasil *posttest* untuk mengamati minat *digipreneur* pada siswa. Adapun hasil *pretest* minat *digipreneur* pada siswa yang dapat dilihat pada distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Angket *Pretest* Minat *Digipreneur* Siswa

Kategori Penilaian	Rentang (0%)	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	90% - 100%	1	2,78%
Tinggi	80% - 89%	3	8,33%
Sedang	65% - 79%	11	30,56%
Rendah	55% - 64%	20	55,56%
Sangat Rendah	0% - 54%	1	2,78%
Jumlah		36	100%

(Data Primer diolah, 2026)

Berdasarkan hasil data *pretest* yang ditunjukkan pada tabel 2 di atas secara keseluruhan menunjukkan bahwa minat *digipreneur* siswa masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship*, sebagian besar siswa belum memiliki minat yang kuat terhadap kewirausahaan digital. Hal tersebut terlihat dari dominannya siswa yang berada pada kategori rendah dibandingkan kategori tinggi dan sangat tinggi.

Deskripsi Data Angket *Posttest*

Data angket minat *digipreneur* pada *posttest* diperoleh dari pengisian yang dilakukan oleh seluruh sampel penelitian yang diberikan setelah pelaksanaan PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship*. Adapun hasil dari data *posttest* siswa yang terlihat pada distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Hasil Angket *Posttest* Minat *Digipreneur* Siswa

Kategori Penilaian	Rentang (0%)	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	90% - 100%	7	19,44%
Tinggi	80% - 89%	22	61,11%
Sedang	65% - 79%	7	19,44%
Rendah	55% - 64%	0	0,00%
Sangat Rendah	0% - 54%	0	0,00%
Jumlah		36	100%

(Data Primer diolah,2026)

Pada tabel 3 di atas terlihat bahwa tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah. Secara keseluruhan, hasil *posttest* menunjukkan minat *digipreneur* siswa berada pada kategori tinggi. Artinya, setelah diterapkannya PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship*, minat siswa mengalami peningkatan yang ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi serta tidak ditemukannya lagi siswa pada kategori rendah dan sangat rendah. Dari hasil angket minat *digipreneur* pada *pre-test* dan *post-test*, berikut dapat dilihat bahwa adanya perbedaan rerata minat *digipreneur* pada siswa yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship*. Perbedaan tersebut dapat diamati melalui tabel berikut ini:

Tabel 4 Persentase Data Angket Minat *Digipreneur* Siswa

Data	Skor Terkecil	Skor Terbesar	Rerata Skor	Kategori
<i>Pretest</i>	53,13%	95,31%	67,04%	Sedang
<i>Posttest</i>	67,97%	98,44%	84,44%	Tinggi

(Data Primer diolah,2026)

Dari data tabel 4 di atas, rerata skor minat *digipreneur* siswa pada saat *pretest* sebesar 67,04% yang berada pada kategori sedang. Setelah penerapan PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship*, rerata skor meningkat menjadi 84,44% dan berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat *digipreneur* setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Peningkatan tidak hanya terlihat pada rerata skor, tetapi juga pada perubahan kategori dari sedang menjadi tinggi.

Deskripsi Data Hasil Observasi

Data observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* di kelas X Program Keahlian Bisnis Retail SMK Negeri 1 Prabumulih. Observasi dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan menggunakan lembar observasi yang sesuai dengan sintaks PjBL. Adapun hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Observasi Keterlaksanaan *Project-Based Learning* (PjBL)

Pertemuan	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	89,47%	Sangat Baik
Pertemuan 2	95,79%	Sangat Baik
Pertemuan 3	96,84%	Sangat Baik
Rerata	94,03%	Sangat Baik

(Data Primer diolah,2026)

Berdasarkan hasil data pada tabel 5 di atas, keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 6,32% dibandingkan dengan pertemuan pertama dan 1,05% di pertemuan kedua, serta memperoleh rerata dengan kategori sangat baik, artinya penerapan PjBL telah sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang telah disusun pada lembar observasi.

Uji Prasyarat Data

Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data minat *digipreneur* pada tahap *pretest* dan *posttest* memenuhi asumsi distribusi normal. Hasil uji normalitas data disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	X^2_{hitung}	$X^2_{tabel} (\alpha = 0,05; df = 6)$	Keterangan
Pretest	10,7017	12,592	Berdistribusi Normal
Posttest	3,8644	12,592	Berdistribusi Normal

(Data Primer diolah,2026)

Dari data pada tabel 6 di atas didapatkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga data tersebut telah memenuhi prasyarat untuk dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh implementasi PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* terhadap minat *digipreneur* pada siswa. Hasil pengujian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Variabel	N	$\bar{D}$ (Rata-rata Selisih)	SD	t-hitung	df	Keterangan
Minat <i>digipreneur</i> sebelum dan sesudah penerapan PjBL	36	22	11,19	11,796	35	H_0 ditolak dan H_a diterima

(Data Primer diolah,2026)

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada tabel 7 di atas diperoleh nilai rata-rata selisih ($\bar{D}$) sebesar 22,00 dan standar deviasi sebesar 11,19. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 11,796, sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = 35 sebesar 1,690. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,796 > 1,690$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, implementasi PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* berpengaruh terhadap minat *digipreneur* siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Retail di SMK Negeri 1 Prabumulih.

Analisis N-Gain

Setelah dilakukan pengujian hipotesis, analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan minat *digipreneur* siswa sebelum dan sesudah penerapan PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship*. Hasil analisis N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 Rerata N-Gain

N	Rerata Pretest (%)	Rerata Posttest (%)	Rerata N-Gain	Kategori
36	67,04	84,44	0,51	Sedang

(Data Primer diolah,2026)

Dari hasil data pada tabel 8 di atas, telah diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,51 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* mampu meningkatkan minat *digipreneur* siswa pada tingkat sedang. Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai tingkat peningkatan yang dialami pada setiap siswa, distribusi kategori N-Gain disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 9 Distribusi Kategori N-Gain

Kategori N-Gain	Frekuensi	Persentase
Tinggi	4	11,11%
Sedang	26	72,22%
Rendah	6	16,67%
Jumlah	36	100%

(Data Primer diolah,2026)

Berdasarkan distribusi kategori N-Gain, didapatkan sebagian besar siswa berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 26 siswa (72,22%), diikuti kategori rendah sebanyak 6 siswa (16,67%), dan kategori tinggi sebanyak 4 siswa (11,11%). Hasil ini memperkuat temuan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* mampu meningkatkan minat *digipreneur* siswa dengan kategori peningkatan sedang.

PEMBAHASAN

Implementasi PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* dilaksanakan dengan pengerjaan proyek dengan melibatkan siswa dalam bentuk kelompok, yaitu berupa pembuatan video promosi produk yang dipublikasikan melalui media sosial. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan kewirausahaan, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Pemanfaatan media sosial dalam kegiatan promosi berperan dalam membantu pengenalan produk serta memperkuat *product branding* dan peningkatan awareness produk yang akan dipasarkan (Hasmidyani et al., 2026) serta dapat memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efektivitas promosi melalui konten digital yang menarik (Budiman et al., 2025; Amalia & Budiman, 2024).

Keberhasilan implementasi PjBL didukung oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang memperoleh rata-rata sebesar 94,03% dengan kategori sangat baik. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa tahapan pembelajaran berbasis proyek berjalan sesuai dengan kegiatan yang telah dirancang pada lembar observasi, mulai dari keterlibatan siswa dalam pengerjaan proyek hingga penyelesaian dan penyampaian hasil proyek. Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan minat siswa untuk menjadi *digipreneur* setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek.

Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya PjBL terhadap minat pada pembelajaran *digipreneurship* peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test* dan didapatkan hasil dengan nilai $t_{hitung} = 11,796 \geq t_{tabel} = 1,690$. Nilai t_{hitung} yang lebih besar dibandingkan t_{tabel} ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan PjBL terhadap minat *digipreneur* siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Retail di SMK Negeri 1 Prabumulih. Pengaruh tersebut terjadi karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan proyek digital. Sejalan dengan Santoso & Nurkhin (2022) bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* memiliki pengaruh untuk meningkatkan minat seseorang untuk menjadi *digipreneur*, yaitu dengan melibatkan seseorang secara langsung dalam proses pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan teknologi digital dalam menjalankan suatu usaha. Dengan demikian, keterlibatan langsung siswa dalam proyek digital berkontribusi pada peningkatan minat *digipreneur*.

Terjadinya peningkatan minat *digipreneur* siswa pada penelitian ini terlihat dari hasil sebelum dan sesudah diterapkannya PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship*, yang ditunjukkan melalui rerata persentase minat siswa pada *pretest* sebesar 67,04% hingga meningkat menjadi 84,44% pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek dibandingkan sebelum penerapan PjBL. Peningkatan ini terjadi karena keterlibatan siswa dalam proyek digital memberikan pengalaman nyata yang relevan dengan dunia usaha berbasis teknologi, sehingga memungkinkan siswa memahami secara langsung proses pemasaran digital dan menumbuhkan ketertarikan terhadap aktivitas usaha digital. Peningkatan ini juga dapat dilihat dari distribusi kategori minat siswa. Pada *pretest* sebagian besar siswa mempunyai minat menjadi *digipreneur* yang rendah, yaitu 20 siswa dengan persentase 55,56%, dan 1 siswanya dengan persentase 2,78% dengan kategori sangat rendah. Artinya banyak siswa yang masih memiliki minat *digipreneur* yang rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan PjBL, sebagian siswa belum sepenuhnya memiliki minat untuk terlibat dalam kegiatan usaha digital karena belum memiliki pengalaman memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan usaha. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui kegiatan usaha dengan memanfaatkan teknologi digital.

Kemudian pada hasil data *posttest*, setelah diterapkannya PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* minat siswa menjadi meningkat yang terlihat dari persentase dalam kategori minat rendah dan sangat rendah yang mengalami penurunan menjadi 0%, artinya tidak ada lagi siswa yang memiliki minat *digipreneur* yang rendah. Selanjutnya, untuk melihat besarnya peningkatan minat ini dapat dilihat dari analisis perhitungan menggunakan

N-Gain, yaitu diperoleh nilai dengan rata-rata sebesar 0,51 yang termasuk ke dalam kriteria sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan PjBL memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat *digipreneur* siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Sejalan dengan Fatimah et al. (2024) bahwa dengan menerapkan PjBL dapat meningkatkan minat berwirausaha pada siswa. Menurut pendapat Nkwei et al., (2024) peran minat kewirausahaan berbasis digital sangat penting dalam mendorong seseorang untuk dapat membangun serta mengembangkan usaha yang memanfaatkan teknologi digital. Dengan meningkatnya minat tersebut, siswa menjadi terdorong untuk terlibat langsung dalam melakukan kegiatan usaha yang dilakukan melalui teknologi digital.

Dengan demikian, implementasi PjBL memberikan pengaruh dan berkontribusi terhadap peningkatan minat *digipreneur* siswa. Melalui keterlibatan langsung dalam proyek usaha digital, siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan usaha. Pengalaman tersebut membuat ketertarikan siswa terhadap usaha yang berbasis digital menjadi meningkat. Temuan penelitian ini memperkuat *Experiential Learning Theory* yang dikemukakan oleh David A. Kolb, bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman (*experience*), khususnya melalui keterlibatan langsung dalam suatu aktivitas. Dalam penelitian ini, keterlibatan siswa dalam proyek kewirausahaan digital memberikan pengalaman belajar secara langsung yang berkontribusi terhadap peningkatan minat siswa untuk menjadi *digipreneur*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hasan & Maemonah (2023) bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata dapat meningkatkan minat seseorang.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* tanpa kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian masih berpotensi dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar perlakuan yang tidak dapat dikendalikan dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini hanya melibatkan 36 siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Retail di satu sekolah sebagai subjek penelitian, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks pembelajaran *digipreneurship* di SMK.

SIMPULAN DAN SARAN

Implementasi PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* berpengaruh terhadap minat *digipreneur* siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Retail di SMK Negeri 1 Prabumulih. Pengaruh tersebut dikarenakan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran berbasis proyek yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga presentasi hasil proyek. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual dalam menjalankan kegiatan kewirausahaan digital, seperti pembuatan video iklan produk dan pemanfaatan media sosial sebagai sarana pemasaran, sehingga mendorong peningkatan minat siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata minat dari 67,04% pada *pretest* menjadi 84,44% pada *posttest*, serta hasil perhitungan N-Gain dengan nilai rata rata sebesar 0,51 yang termasuk dalam kategori sedang.

Dengan menerapkan PjBL dalam pembelajaran *digipreneurship* dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa menjadi *digipreneur*. Guru juga dapat mengembangkan strategi pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan platform digital, seperti media sosial sebagai sarana pembelajaran dan mengembangkan usaha agar semakin meningkat. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol serta melibatkan subjek penelitian yang lebih luas dari beberapa sekolah sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMK Negeri 1 Prabumulih yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Bantuan dan kerja sama yang diberikan sangat berarti bagi penulis sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Pandia, R. M., Tampubolon, T. T., Lestari, A., & Umar, A. T. (2025). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha mahasiswa gen z terhadap bisnis digital di era perubahan globalisasi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. *JRME: Jurnal Rumpun Manajemen dan Ekonomi*, 2(3), 575–582. <https://doi.org/10.61722/jrme.v2i3.4874>
- Amalia, I. N., & Budiman, M. A. (2024). Peran digitalisasi dalam meningkatkan pertumbuhan UMKM di daerah pedesaan. *JECO: Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship*, 3(2), 36–43. <https://doi.org/10.30599/jeco.v3i2.994>
- Aysi, S. A. H., Susilaningih, & Sabandi, M. (2023). The implementation of digital entrepreneurship learning in higher education: A systematic literature review. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 255–273. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v13i2.1692>
- Budiman, M. A., Amrina, D. E., & Firmansyah. (2024). *Pengantar digipreneurship: lanskap bisnis baru*.
- Budiman, M. A., Amrina, D. E., & Firmansyah. (2024). The urgency of developing a digipreneurship handbook in this digital era: A need analysis. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(9), 542–555. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i9.6329>
- Budiman, M. A., Lestari, A. O., & Saputra, B. D. (2025). *Exploring students' needs in digipreneurship: A preliminary study for developing a content-based business worksheet*. *Eduksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 14(2), 381–394. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v14i02.22299>
- Budiman, M. A., Jaenudin, R., Raneo, A. P., Khoirunnisa, N., & Agustawan, T. D. (2025). Pelatihan pengelolaan keuangan dan strategi pemasaran digital bagi pengrajin kemplang di Desa Pelabuhan Dalam Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 6(4), 876–887. <https://doi.org/10.33394/jpu.v6i4.17910>
- Fatimah, S., Forijati, F., & Subagio, S. (2024). Project Based Learning: Innovative education-based approach in economics at SMKN 2 Blitar. *Nusantara Economics and Entrepreneurships Journals*, 2(3), 183–189.
- Handayani, R., Purwaningsih, S., & Fitria, G. N. (2023). Growing entrepreneurship through edupreneurship competence at SMK Muhammadiyah 9 South Jakarta. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 7–11. <https://doi.org/10.37010/pnd.v2i1.1078>
- Hasan, M. F., & Maemonah, M. (2023). Effectiveness of experiential learning based on multiple intelligence to increase MI student learning interest. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 165–173. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.782>
- Hasmidyani, D., Amrina, D. E., Budiman, M. A., Putriya, F., & Nuraidah, F. A. (2023). Target and learning needs analysis: The first step in developing an IBMEE-based entrepreneurship module. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(12), 69–83. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v10i12.5195>
- Hasmidyani, D., Budiman, M. A., Jaenudin, R., & Saputra, B. D. (2026). Peningkatan product branding pengrajin kemplang melalui pendampingan digital content production berbasis media sosial di Desa Tebing Gerinting. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 10(1), 14–23. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v10i1.5317>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). *The Experiential Educator: Principles and practices of experiential learning*. Experience Based Learning Systems.
- Nkwei, E. S., Rambe, P., & Amon, S. (2024). Entrepreneurial intention: The role of the perceived benefits of digital technology. *South African Journal of Economic and Management Sciences*, 7(1), 197–208. <https://doi.org/10.4102/sajems.v26i1.4936>
- Pradana, M. A. W. (2025). Digital entrepreneurship education: A systematic review and contextual conceptual design. *JIKAP: Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 9(5), 499–514. <https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v9i5.106738>
- Pringgossari, A. N., & Susilaningih. (2025). Pengaruh pendidikan kewirausahaan dan penggunaan e-commerce terhadap minat berwirausaha digital pada siswa SMKN 6 Surakarta. *PROGRESS: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 8(1), 24–31. <https://doi.org/10.47080/progress.v8i1.3696>
- Rahman, R. (2024). Pengaruh literasi digital, pendidikan kewirausahaan, dan kompetensi diri terhadap minat berwirausaha berbasis digital. *Educonomics Journal*, 5(2), 126–138. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/edu/article/view/14643>
- Santoso, J. T. B., & Nurkhin, A. (2022). Student Digipreneur: The role of peer team-based learning and Project-Based Learning. *Dinamika Pendidikan*, 17(2), 215–226. <https://doi.org/10.15294/dp.v17i2.39902>
- Setianingrum, H. (2022). Penerapan model Project Based Learning pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sebagai upaya meningkatkan minat berwirausaha peserta didik. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4). <https://doi.org/10.58401/salimiya.v3i4.855>

- Sholahuddin, M., Ngafwan, Effendy, M., Wajdi, M. F., & Surono, A. (2023). Meningkatkan kompetensi wirausaha siswa SMK melalui pelatihan BMC. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 413–418. <https://dx.doi.org/10.59431/ajad.v3i3.234>
- Subiyantoro, S. (2025). *Problem and Project-Based Learning*. Jawa Barat: Lakeisha.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik penelitian pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wibawa, S. (2022). Model pembelajaran yang tepat untuk aktivitas pembelajaran PKN di sekolah. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 8(2), 242–246. <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/ja/article/view/896>
- Widodo, Baswedan, A. R., Suyata, P., & Saputra, W. N. E. (2025). Entrepreneurship education in vocational schools: An Indonesian model. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 14(1), 373–381. <http://doi.org/10.11591/ijere.v14i1.32317>