

## Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan di Sekolah dan Perguruan Tinggi

Tuty<sup>\*1</sup>, Hasanuddin Sirait<sup>2</sup>, Edison Ulung Panggabean Simanihuruk<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>AMIK Parbina Nusantara, Indonesia

\*Corresponding author: [tutyap22@email.ac.id](mailto:tutyap22@email.ac.id)

**Abstract:** The development of digital technology has brought significant changes in the world of education, including in the field of entrepreneurship learning. In the era of the Industrial Revolution 4.0 and the transformation towards Society 5.0, the integration of information technology is unavoidable in designing a learning system that is relevant and adaptive to the needs of the time. Entrepreneurship, as one of the important competencies of the 21st century, requires a dynamic, practical, and technology-based learning approach to foster a creative, innovative, and independent spirit in students. This study aims to examine the use of digital platforms as a medium for entrepreneurship learning at the school and college levels and to identify their impact on learning motivation and entrepreneurial readiness of students and college students. The research method used is a descriptive qualitative approach with data collection through observation, interviews, and documentation studies at a number of educational institutions that have implemented digital-based entrepreneurship learning. The digital platforms analyzed include the Learning Management System (LMS), social media (such as Instagram and TikTok), online marketing applications, and digital collaboration tools such as Google Workspace and Canva. The results of the study indicate that the use of digital platforms in entrepreneurship learning provides various benefits, including increasing active student participation, easy access to teaching materials, flexibility in learning time, and opportunities to directly practice business concepts digitally. Furthermore, the use of digital technology encourages project-based learning that allows students to design, develop, and market business products in real terms. Interaction through online platforms also improves collaboration and students' problem-solving abilities in facing entrepreneurial challenges. However, this study also found a number of obstacles such as the digital infrastructure gap, limited technological literacy among teachers and lecturers, and the suboptimal integration of digital platforms in the entrepreneurship curriculum. Thus, the use of digital platforms as a medium for entrepreneurship learning has proven to have great potential in creating contextual, creative, and modern business-informed learning experiences. Support from various parties is needed, including the development of digital competencies for educators and curriculum policies that are more responsive to technological developments.

**Keywords:** entrepreneurship; digital platform; education; innovative learning; information technology

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam bidang pembelajaran kewirausahaan. Di era revolusi industri 4.0 dan transformasi menuju society 5.0, integrasi teknologi informasi menjadi hal yang tidak dapat dihindari dalam mendesain sistem pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan zaman. Kewirausahaan sebagai salah satu kompetensi penting abad ke-21 memerlukan pendekatan pembelajaran yang dinamis, praktis, dan berbasis teknologi agar mampu menumbuhkan jiwa kreatif, inovatif, serta mandiri pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran kewirausahaan di tingkat sekolah dan perguruan tinggi serta mengidentifikasi dampaknya terhadap motivasi belajar dan kesiapan berwirausaha siswa maupun mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi pada sejumlah institusi pendidikan yang telah menerapkan

pembelajaran kewirausahaan berbasis digital. Platform digital yang dianalisis mencakup *Learning Management System* (LMS), media sosial (seperti Instagram dan TikTok), aplikasi pemasaran online, serta perangkat kolaborasi digital seperti *Google Workspace* dan Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *platform* digital dalam pembelajaran kewirausahaan memberikan berbagai manfaat, antara lain peningkatan partisipasi aktif siswa, kemudahan akses materi ajar, fleksibilitas waktu belajar, serta peluang untuk langsung mempraktikkan konsep bisnis secara digital. Lebih lanjut, penggunaan teknologi digital mendorong pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang memungkinkan peserta didik merancang, mengembangkan, dan memasarkan produk usaha secara nyata. Interaksi melalui platform daring juga meningkatkan kolaborasi dan kemampuan problem-solving siswa dalam menghadapi tantangan kewirausahaan. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan sejumlah kendala seperti kesenjangan infrastruktur digital, keterbatasan literasi teknologi pada guru dan dosen, serta belum optimalnya integrasi platform digital dalam kurikulum kewirausahaan. Dengan demikian, pemanfaatan *platform digital* sebagai media pembelajaran kewirausahaan terbukti memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan dunia usaha modern. Diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pengembangan kompetensi digital bagi pendidik dan kebijakan kurikulum yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi.

**Kata kunci:** kewirausahaan; platform digital; pendidikan; pembelajaran inovatif; teknologi informasi

---

Copyright (c) 2025 The Authors. This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)  
 Received: 18-06-2025 | Revised: 08-07-2025 | Accepted: 09-07-2025 | Published: 29-07-2025

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan kewirausahaan. Di era digital, keterampilan berwirausaha tidak hanya terbatas pada kemampuan memproduksi dan menjual barang atau jasa, tetapi juga mencakup penguasaan teknologi digital sebagai alat untuk menciptakan, memasarkan, dan mengelola bisnis secara efektif. Hal ini menjadikan kewirausahaan berbasis digital sebagai kompetensi yang sangat penting untuk ditanamkan sejak dini, terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa (Adha, 1981). Sekolah dan perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan generasi muda. Melalui pendidikan kewirausahaan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, inovasi, kemandirian, serta keberanian mengambil risiko dalam membangun usaha. Namun, tantangan terbesar dalam pembelajaran kewirausahaan saat ini adalah bagaimana menyajikan materi dan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan dunia usaha modern yang telah terdigitalisasi.

Pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran menawarkan peluang besar dalam menjawab tantangan tersebut. *Platform digital* seperti *Learning Management System* (LMS), *Google Classroom*, *YouTube*, *Canva*, *Instagram*, *TikTok*, dan *e-commerce* lokal maupun global dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan model pembelajaran kewirausahaan yang praktis, interaktif, dan kontekstual. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat langsung terlibat dalam pembuatan produk digital, simulasi pemasaran online, pembuatan konten promosi, hingga pengelolaan toko daring sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) (Pratama et al., 2024). Sayangnya, dalam implementasinya, masih banyak institusi pendidikan yang belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran kewirausahaan. Beberapa kendala yang sering dihadapi antara lain kurangnya pelatihan bagi guru dan dosen dalam mengelola pembelajaran digital, keterbatasan akses dan infrastruktur teknologi di lingkungan pendidikan, serta belum adanya kurikulum kewirausahaan yang secara eksplisit mendorong penggunaan *platform digital* sebagai media utama. Padahal, generasi muda saat ini sudah sangat akrab dengan teknologi dan media sosial, sehingga pendekatan digital justru lebih mudah diterima dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran (Kadir, 2017).



**Gambar 1.** Platform Digital

Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis dan berkelanjutan untuk mendorong pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran kewirausahaan di sekolah dan perguruan tinggi. Integrasi antara teknologi digital dan materi kewirausahaan bukan hanya dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan sesuai dengan kebutuhan industri masa kini. Selain itu, pemanfaatan teknologi ini juga akan menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik untuk mengembangkan ide usaha secara mandiri sejak usia muda (Dharmaputra, Taludangga; Palekahelu; dan Hanita, 2017).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian atau kajian mengenai pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran kewirausahaan menjadi sangat relevan dan penting untuk dikembangkan, yaitu *Digital Skill*, *Digital Culture*, *Digital Etics*, *Digital Safety*. Hasilnya diharapkan dapat menjadi masukan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berdampak nyata terhadap pengembangan potensi wirausaha muda di era digital yang mandiri.



**Gambar 2.** Pilar Literasi Digital

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana pemanfaatan platform digital mendukung proses pembelajaran kewirausahaan di sekolah dan perguruan tinggi. Pendekatan ini dianggap tepat karena mampu mengungkap realitas empiris berdasarkan pengalaman langsung dari para pendidik dan peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran berbasis digital. Subjek penelitian meliputi guru dan dosen pengampu mata pelajaran/mata kuliah kewirausahaan, serta siswa dan mahasiswa sebagai peserta pembelajaran. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, dengan mempertimbangkan mereka yang telah aktif menggunakan platform digital seperti *Google Classroom*, *Moodle*, *YouTube*, *Instagram*, *marketplace* digital, maupun media sosial lainnya dalam proses belajar mengajar kewirausahaan (Jamaludin, Yuswardi, Muttaqin, A. Aviv Mahmudi et al., 2022).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk memperoleh informasi mengenai persepsi, strategi, tantangan, dan hasil dari pemanfaatan platform digital. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang

berlangsung, baik secara daring maupun hybrid. Dokumentasi berupa modul, materi ajar, tugas proyek, dan aktivitas digital dianalisis untuk mendukung data lapangan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik, serta konfirmasi kepada informan (member check) guna memastikan validitas temuan (Suardin & Andriani; Wa Ode, 2021). Metode ini diharapkan mampu memberikan gambaran utuh mengenai sejauh mana teknologi digital berperan sebagai media pembelajaran kewirausahaan, serta memberikan masukan untuk pengembangan model pembelajaran yang adaptif dan inovatif di era digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan pada beberapa institusi pendidikan, baik di tingkat sekolah menengah atas maupun perguruan tinggi, yang telah menerapkan pembelajaran kewirausahaan berbasis digital (Budiarti & Yudianto, 2020). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian, diperoleh beberapa temuan utama sebagai berikut:

#### Jenis Platform Digital yang Digunakan

Institusi pendidikan memanfaatkan beragam platform digital dalam mendukung proses pembelajaran kewirausahaan. Beberapa platform yang paling banyak digunakan antara lain:

*Learning Management System (LMS): Google Classroom dan Moodle* dimanfaatkan untuk menyusun materi, mengelola tugas, serta memberikan umpan balik secara langsung.



**Gambar 3.** *Learning Management System (LMS)*

Media Sosial: Instagram, TikTok, dan *Facebook* digunakan siswa dan mahasiswa untuk membuat konten promosi produk, menjalankan kampanye digital marketing, serta membangun *brand* usaha mereka.



**Gambar 4.** Media Sosial

*Marketplace Online: Shopee, Tokopedia, dan Bukalapak* digunakan sebagai media simulasi atau praktik langsung menjual produk secara daring.



**Gamba 5.** Market Place

Aplikasi Kolaborasi: *Canva, Google Docs, Google Sheets, dan Trello* digunakan untuk perencanaan bisnis, penyusunan proposal, desain promosi, dan koordinasi proyek antar anggota tim.



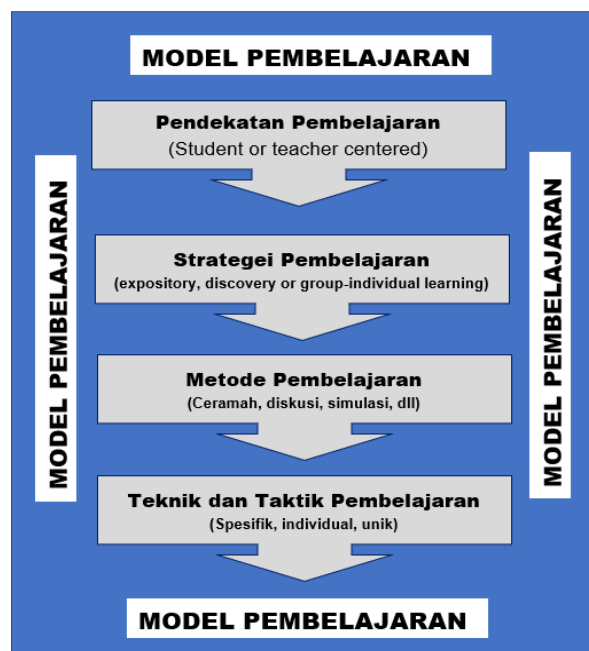
**Gambar 6.** Aplikasi Kolaborasi

Penggunaan platform-platform tersebut disesuaikan dengan tingkat usia peserta didik, ketersediaan infrastruktur, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru/dosen.

### Model dan Strategi Pembelajaran

Model pembelajaran yang dominan digunakan adalah *project-based learning* (PBL), di mana siswa dan mahasiswa ditugaskan untuk merancang dan menjalankan sebuah proyek bisnis secara langsung (Ir. Hasanuddin Sirait, 2021). Proyek ini meliputi proses perencanaan, produksi, promosi, penjualan, dan evaluasi usaha. Pembelajaran dilakukan dalam bentuk: Diskusi daring: Menggunakan forum diskusi dan video *conference*, Pengumpulan tugas kreatif: Seperti video promosi, katalog digital, dan laporan keuangan sederhana, Simulasi bisnis: Menggunakan platform *marketplace*, media sosial, dan pembuatan toko online, Evaluasi berbasis portofolio digital: Progres peserta didik direkam melalui tugas-tugas yang terdokumentasi dalam *Google Drive* atau *platform e-learning*.

Pendekatan ini memberikan pengalaman otentik dalam berwirausaha dan mendorong peserta didik untuk menerapkan teori kewirausahaan ke dalam praktik nyata.



Gambar 7. Model Pembelajaran Digital

### Dampak Terhadap Kompetensi Siswa/Mahasiswa

Penggunaan platform digital dalam pembelajaran kewirausahaan berdampak positif terhadap peningkatan beberapa kompetensi utama siswa dan mahasiswa, antara lain:

Kreativitas dan inovasi: Terlihat dari kemampuan mereka dalam merancang produk, membuat konten pemasaran, serta menciptakan strategi penjualan yang unik, Kemandirian belajar: Peserta didik menjadi lebih aktif mencari sumber belajar, belajar secara mandiri, dan memecahkan masalah bisnis yang mereka hadapi, Keterampilan digital: Meningkat secara signifikan, terutama dalam penggunaan tools untuk desain grafis, pengelolaan data, promosi digital, serta komunikasi daring, Kemampuan kerja tim: Terbangun melalui kolaborasi dalam menyelesaikan proyek usaha yang melibatkan beberapa anggota.

### **Hambatan dalam Implementasi**

Walaupun banyak manfaat yang diperoleh, terdapat pula sejumlah kendala yang dihadapi, di antaranya (Hasanuddin Sirait; Hero Wintolo; Gede Erik Aktama; Istia Budi; Yulita Salim; Djumhadi, 2024): Keterbatasan akses teknologi: Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai atau koneksi internet yang stabil, terutama di daerah pinggiran, Literasi digital guru/dosen: Sebagian pendidik masih terbatas dalam mengoperasikan platform digital secara optimal untuk kegiatan belajar, Kesiapan kurikulum: Belum semua kurikulum kewirausahaan secara eksplisit mengakomodasi integrasi pembelajaran berbasis platform digital, Evaluasi dan asesmen: Penilaian terhadap pembelajaran berbasis digital masih dianggap subjektif dan kurang memiliki standar yang seragam.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran kewirausahaan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan relevan dengan dunia usaha saat ini. Temuan ini menguatkan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Indit Rahmawati, 2016).

### **Transformasi Paradigma Pembelajaran**

Penerapan platform digital telah menggeser paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Dalam pembelajaran kewirausahaan, hal ini tercermin dari kemandirian peserta didik dalam menggali ide bisnis, mencari solusi terhadap tantangan

usaha, serta mengevaluasi keberhasilan usaha mereka melalui data dan umpan balik digital.

Hal ini sejalan dengan prinsip *experiential learning* yang dikemukakan oleh David Kolb, bahwa pembelajaran yang efektif diperoleh melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Melalui proyek kewirausahaan digital, peserta didik mengalami langsung bagaimana menjalankan bisnis, kemudian melakukan refleksi atas hasilnya dan memperbaiki strategi mereka.

### **Penguatan *Soft Skill* dan *Digital Skill***

Pemanfaatan platform digital juga mendorong berkembangnya *soft skill* dan *digital skill* peserta didik. Kreativitas dalam membuat konten, kemampuan berkomunikasi dalam tim, pengambilan keputusan cepat dalam menghadapi tantangan usaha, serta literasi keuangan dasar merupakan kompetensi yang sangat relevan untuk mendukung kesiapan mereka sebagai wirausaha muda.

Digital skill yang berkembang mencakup kemampuan membuat desain grafis (Canva), mengelola data keuangan digital (*Google Sheets*), melakukan analisis pasar menggunakan tools daring, hingga keterampilan manajemen waktu dan tugas melalui aplikasi kolaboratif.

### **Tantangan Implementasi**

Namun, keberhasilan implementasi platform digital dalam pembelajaran kewirausahaan tidak terlepas dari beberapa tantangan mendasar. Kesenjangan akses teknologi menjadi tantangan utama yang menyebabkan tidak meratanya kualitas pembelajaran digital antar wilayah. Peserta didik di kota besar cenderung lebih mudah mengakses teknologi dan sumber belajar, sementara di daerah terpencil sering kali masih terkendala sinyal internet dan perangkat digital.

Keterbatasan literasi digital pendidik juga berdampak pada rendahnya optimalisasi fungsi platform. Guru dan dosen yang belum terbiasa dengan teknologi cenderung menggunakan platform hanya sebagai media penyampaian materi, bukan sebagai sarana pembelajaran aktif dan eksploratif. Selain itu, belum adanya standar evaluasi yang terukur terhadap hasil pembelajaran kewirausahaan berbasis digital menyulitkan institusi pendidikan dalam mengukur dampak nyata dari penggunaan platform digital. Diperlukan kerangka evaluasi yang mengintegrasikan aspek proses, kreativitas, dampak ekonomi, dan kemampuan berpikir kritis.

### Peluang dan Rekomendasi

Meskipun masih terdapat tantangan, peluang pengembangan pembelajaran kewirausahaan berbasis digital masih sangat terbuka lebar. Terlebih lagi, generasi saat ini (Gen Z dan Alpha) sudah sangat familiar dengan teknologi digital dan lebih tertarik pada pendekatan pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis pengalaman langsung. Oleh karena itu, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan antara lain: (1) Peningkatan literasi digital bagi pendidik dan peserta didik melalui pelatihan intensif, workshop, dan komunitas belajar; (2) Integrasi kurikulum kewirausahaan dengan teknologi digital secara sistematis, baik dalam hal tujuan pembelajaran, metode, maupun asesmen; (3) Kolaborasi dengan pelaku industri digital agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar dari dunia nyata; (4) Peningkatan infrastruktur pendidikan digital, terutama di wilayah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal), untuk mengurangi kesenjangan akses dan kualitas pendidikan.

### SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji sejauh mana platform digital dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kewirausahaan di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi. Fokus utama penelitian mencakup efektivitas penggunaan teknologi digital dalam meningkatkan pemahaman konsep kewirausahaan, mendorong kreativitas peserta didik, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang yang muncul dari proses integrasi platform digital ke dalam sistem pendidikan formal.

Platform digital telah membawa pendekatan baru yang lebih fleksibel, interaktif, dan kontekstual terhadap pengembangan kompetensi kewirausahaan peserta didik.

#### 1. Platform Digital Menjawab Kebutuhan Zaman

Perkembangan era digital menuntut perubahan dalam pendekatan pendidikan, termasuk dalam bidang kewirausahaan. Platform digital seperti *YouTube*, *Instagram*, *Google Classroom*, *TikTok*, *Zoom*, dan *Learning Management System (LMS)* lainnya telah berhasil menjembatani kebutuhan pembelajaran yang lebih relevan dengan dunia usaha kontemporer. Di sekolah dan perguruan tinggi, platform ini memfasilitasi proses pembelajaran berbasis proyek, simulasi bisnis digital, dan kolaborasi online antarpeserta didik serta pendidik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dan mahasiswa merespons positif penggunaan platform digital karena memberikan pengalaman belajar yang lebih

nyata, menyenangkan, dan membuka akses terhadap sumber belajar global. Mereka dapat belajar dari praktisi bisnis, mengamati tren pasar, dan bahkan mempraktikkan ide bisnis mereka secara langsung melalui media sosial atau *marketplace*.

## 2. Meningkatkan Kompetensi Wirausaha dan Literasi Digital

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan platform digital mampu meningkatkan dua kompetensi utama peserta didik, yaitu kompetensi kewirausahaan dan literasi digital. Peserta didik tidak hanya memahami konsep dasar kewirausahaan seperti inovasi, perencanaan bisnis, dan analisis pasar, tetapi juga mengembangkan keterampilan digital seperti membuat konten promosi, mengelola toko online, menggunakan alat analitik digital, serta membangun personal branding.

Hal ini menunjukkan bahwa platform digital telah menciptakan ruang belajar yang lebih luas, di mana peserta didik dapat berperan aktif sebagai pelaku usaha sejak dini. Mereka belajar untuk berpikir kritis, menyusun strategi pemasaran digital, dan menyesuaikan produk dengan kebutuhan konsumen melalui pendekatan langsung di dunia maya.

## 3. Keterlibatan Guru dan Dosen Masih Perlu Ditingkatkan

Meski potensi platform digital sangat besar, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan dalam hal kompetensi pendidik. Tidak semua guru dan dosen memiliki kemampuan yang memadai dalam mengintegrasikan platform digital secara optimal ke dalam pembelajaran kewirausahaan. Sebagian besar masih terbatas pada penggunaan platform sebagai alat bantu administratif, bukan sebagai ruang eksploratif atau laboratorium kewirausahaan digital.

Kurangnya pelatihan, minimnya waktu pengembangan, dan keterbatasan infrastruktur juga menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis digital secara menyeluruh. Oleh karena itu, pengembangan kapasitas pendidik dalam desain pembelajaran digital berbasis kewirausahaan menjadi hal yang sangat mendesak.

## 4. Kesenjangan Akses Teknologi Perlu Diatasi

Salah satu masalah utama yang ditemukan adalah adanya kesenjangan akses terhadap teknologi digital, terutama di daerah-daerah yang belum merata konektivitas internet atau fasilitas perangkat keras. Hal ini menyebabkan ketimpangan dalam pelaksanaan pembelajaran kewirausahaan berbasis platform

digital antara sekolah dan perguruan tinggi di kota besar dan daerah terpencil. Untuk mengatasi tantangan ini, kolaborasi antara pemerintah, institusi pendidikan, dan pihak swasta sangat diperlukan dalam menyediakan infrastruktur digital yang merata serta subsidi perangkat dan pelatihan bagi guru dan siswa yang membutuhkan.

##### 5. *Platform Digital* sebagai Aset Strategis Pendidikan Kewirausahaan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa platform digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai aset strategis dalam mendorong pendidikan kewirausahaan yang lebih modern, relevan, dan berkelanjutan. Jika dimanfaatkan secara maksimal, platform ini dapat mengubah cara belajar menjadi lebih mandiri, kreatif, dan berorientasi pada praktik.

Model pembelajaran kewirausahaan berbasis digital ini juga mampu merespons dinamika ekonomi digital global, sehingga menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan teoritis, tetapi juga siap terjun langsung ke dunia usaha digital. Dengan demikian, pemanfaatan platform digital memberikan kontribusi nyata terhadap pembangunan ekosistem wirausaha yang kuat di tingkat pelajar dan mahasiswa.

Hasil dari pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran kewirausahaan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adha, Y. M. N. A. H. M. M. (1981). Pengaruh Sikap Kasih Sayang Guru Terhadap perilaku Siswa Berbudi Pekerti dan Hasil Belajar Siswa Di SMA Perintis Bandar Lampung. In P. I. Suntoro (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (1st ed., Vol. 53, Issue 9). FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG 2012. <https://media.neliti.com/media/publications/249244-none-837c3dfb.pdf>
- Budiarti, R. P. N., & Yudianto, F. (2020). Penerapan Analisa Big Data pada Klasifikasi Kondisi Jalan untuk Mendukung Smart City. *Applied Technology and Computing Science Journal*, 2(2), 79–89. <https://doi.org/10.33086/atcsj.v2i2.1376>
- Dharmaputra, Taludangga; Palekahelu; dan Hanita, Y. (2017). Identifikasi Faktor Pendukung Keberhasilan Pengintegrasian Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Sekolah Menengah Pertama Di Jawa Tengah. *PROSIDING SNITI -4*, 1(1), 43–51.
- Hasanuddin Sirait; Hero Wintolo; Gede Erik Aktama; Istia Budi; Yulita Salim; Djumhadi, F. G. C. M. Z. Y. B. (2024). *WORKSPACE FOR EDUCATION PLATFORM: Pendidikan Jaringan Komputer* (M. . Diana Purnama Sari., S.E. (ed.); 1st ed.). Get Press Indonesia.

- Indit Rahmawati. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 5(1), 1–56. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repository.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Ir. Hasanuddin Sirait, M. (2021). *Buku Modul Implementasi Sistem Informasi* (S. Hasanuddin (ed.); 1st ed.). AMIK Parbina Nusantara.
- Jamaludin, Yuswardi, Muttaqin, A. Aviv Mahmudi, S. A., Hartanto Tantriawan, Imam Ekowicaksono, W. Y., Amirul Iqbal, Hasanuddin Sirait, Romindo, M. R., & Dimas Sasongko, Faizin Ridho, J. S. (2022). *Google Workspace for Education Platform Pendidikan Digital* (Matias Julyus; Fika Sirait (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis. <https://kitamenulis.id/2022/10/03/google-workspace-for-education-platform-pendidikan-digital-konsep-dan-praktik/>
- Kadir, A. (2017). *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data* (A. Kadir (ed.); 1st ed.). Andi Offset. <https://toaz.info/doc-view>
- Pratama, G. U., Ashidiqi, H., Safaatulloh, A., & Arief, R. (2024). SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA LAYANAN INTERNET BERBASIS WEB PENDAHULUAN Dalam zaman era globalisasi ini , manusia semakin mengenal teknologi yang semakin maju dan canggih guna untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari- hari . *JURNAL SIMASI*, 4(1), 202–213. <http://simasi.lppmbinabangsa.id/index.php/home%0ASISTEM>
- Suardin, S., & Andriani; Wa Ode, L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–234. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.289>