

PENGEMBANGAN JIWA KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA PENDIDIKAN SOSIOLOGI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DI ERA DIGITAL

Akhiruddin^{1*}, Muhammad Syukur²

¹Universitas Megarezky, Indonesia

²Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Corresponding author: akhiruddin114@unimerz.ac.id

Abstract: This study aims to develop the entrepreneurial spirit of sociology education students through the implementation of a Project-Based Learning (PjBL) model in the digital era. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design involving an experimental group and a control group. The subjects consisted of 20 students from the Sociology Education Study Program at Universitas Megarezky, evenly divided into two groups. Research instruments included an entrepreneurial spirit questionnaire, observation sheets, and digital project documentation. The results indicate that 65% of the students mastered the basics of digital marketing within the context of project-based learning by utilizing social media platforms. Furthermore, the findings reveal that digital project-based learning (X_1), digital marketing (X_2), and digital project income (X_3) positively influenced students' entrepreneurial spirit, with a coefficient of determination (R^2) of 0.782. Therefore, the implementation of a digital-based PjBL model proved effective in enhancing the entrepreneurial spirit of sociology education students, particularly by strengthening creativity, innovation, and digital entrepreneurship literacy. This model effectively fosters creativity, innovation, and student independence in facing the challenges of the digital world.

Keywords: entrepreneurial spirit; project-based learning; digital marketing; sociology education; digital era

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan mahasiswa pendidikan sosiologi melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) di era digital. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek penelitian terdiri atas 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Megarezky yang dibagi secara merata menjadi dua kelompok. Instrumen penelitian meliputi angket jiwa kewirausahaan, lembar observasi, dan dokumentasi proyek digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat menguasai dasar-dasar digital marketing dalam konteks pembelajaran berbasis proyek sebanyak 65% mahasiswa memanfaatkan platform media sosial. Selain itu, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek digital (X_1), digital marketing (X_2), dan pendapatan proyek digital (X_3) berpengaruh positif terhadap jiwa kewirausahaan mahasiswa dengan persamaan dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.782. Dengan demikian, penerapan model PjBL berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan mahasiswa pendidikan sosiologi, terutama melalui penguatan kreativitas, inovasi, dan literasi digital kewirausahaan. Model ini terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas, inovasi, dan kemandirian mahasiswa menghadapi tantangan dunia digital.

Kata kunci: jiwa kewirausahaan; pembelajaran berbasis proyek; era digital; pendidikan sosiologi

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi di era globalisasi dan digitalisasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan pengembangan potensi kewirausahaan mahasiswa. Pergeseran paradigma pendidikan dari sekadar *teaching university* menuju *entrepreneurial university* menandakan bahwa lembaga pendidikan kini dituntut untuk melahirkan lulusan yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kemampuan berinovasi, beradaptasi, serta berdaya saing di dunia kerja dan masyarakat (Fitriani et al., 2021; Suryana, 2020).

Konteks pendidikan sosiologi memiliki kekhasan tersendiri dalam pengembangan jiwa kewirausahaan. Mahasiswa pendidikan sosiologi tidak hanya mempelajari teori sosial dan struktur masyarakat, tetapi juga diharapkan mampu mengimplementasikan nilai-nilai kewirausahaan sosial (*social entrepreneurship*) dalam kehidupan nyata. Kewirausahaan sosial menekankan pada kemampuan menciptakan nilai dan solusi terhadap persoalan sosial, bukan semata mencari keuntungan ekonomi (Rahman & Sari, 2023). Hal ini menjadikan pendidikan sosiologi relevan dengan tantangan zaman yang menuntut kombinasi antara pemikiran kritis, kepedulian sosial, dan kemampuan inovatif berbasis teknologi.

Era digital membawa perubahan besar dalam pola pikir dan perilaku generasi muda, termasuk mahasiswa. Teknologi digital membuka peluang baru bagi pengembangan kewirausahaan melalui media sosial, *e-commerce*, dan berbagai platform digital kreatif (Mishra & Koehler, 2020). Mahasiswa yang memiliki *entrepreneurial mindset* di era ini harus menguasai literasi digital, kreativitas konten, serta kemampuan kolaborasi daring agar dapat menciptakan produk atau layanan yang bernilai sosial dan ekonomi. Dengan demikian, kemampuan kewirausahaan mahasiswa perlu dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual, partisipatif, dan berbasis pengalaman nyata.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*, PjBL) merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk menumbuhkan karakter dan jiwa kewirausahaan mahasiswa (Bell, 2018). Melalui PjBL, mahasiswa terlibat aktif dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek yang nyata. Proyek tersebut dapat berupa pengembangan produk sosial digital, kampanye edukatif, atau inovasi berbasis teknologi sederhana yang menggambarkan penerapan teori sosiologi dalam kehidupan masyarakat (Santosa & Wibowo, 2022). Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif, tetapi juga menanamkan nilai tanggung jawab, kemandirian, dan kreativitas serta karakter utama seorang wirausahawan.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di banyak perguruan tinggi, termasuk pada program studi pendidikan sosiologi Universitas Megarezky, masih didominasi oleh metode konvensional yang bersifat *teacher-centered* (Hidayat et al., 2019). Mahasiswa sering kali hanya menjadi penerima informasi pasif tanpa kesempatan untuk menerapkan teori dalam konteks praktis. Akibatnya, potensi kewirausahaan mahasiswa tidak berkembang secara optimal. Padahal, di era digital, kemampuan untuk menciptakan dan memanfaatkan peluang merupakan kompetensi kunci bagi lulusan perguruan tinggi (Zimmerer & Scarborough, 2018).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dan pengembangan jiwa kewirausahaan, baik di bidang pendidikan maupun bidang sosial lainnya yaitu (1) Penelitian oleh Wahyuni dan Prasetyo (2021) menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dalam pendidikan ekonomi berhasil meningkatkan kreativitas dan kemampuan manajerial mahasiswa melalui proyek wirausaha kecil. Penelitian ini menegaskan bahwa keterlibatan langsung mahasiswa dalam perancangan proyek dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan motivasi berprestasi. (2) Sementara itu, Halim et al. (2021) meneliti efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan *entrepreneurial self-efficacy* mahasiswa pendidikan bisnis. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam indikator kemandirian dan kepercayaan diri mahasiswa untuk memulai usaha dan (3) Penelitian Nugroho et al. (2022) menekankan pada aspek digitalisasi dalam PjBL, dengan melibatkan proyek berbasis media sosial untuk meningkatkan literasi kewirausahaan mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa pengintegrasian digital marketing dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kemandirian mahasiswa dalam berwirausaha.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran berbasis proyek digital diyakini mampu menjawab tantangan tersebut. Model ini mengintegrasikan aspek teknologi dan kewirausahaan sosial dalam konteks pembelajaran sosiologi. Melalui proyek digital, mahasiswa diajak untuk merancang, memproduksi, dan mendistribusikan karya sosial yang memiliki nilai ekonomi dan edukatif. Seperti pembuatan video, kesetaraan gender, promosi ekonomi lokal, atau aplikasi sederhana tentang partisipasi sosial di masyarakat digital. Kegiatan tersebut melatih mahasiswa untuk berpikir kreatif, bekerja sama dalam tim, serta mengasah kemampuan digital marketing dan inovasi produk sosial (Nugroho et al., 2022). Maka dalam penelitian ini penting untuk mengkaji efektivitas penerapan model PjBL dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan mahasiswa pendidikan sosiologi di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental). Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur hubungan sebab-akibat secara objektif melalui data numerik dan analisis statistik (Creswell & Creswell, 2018). Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok subjek: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam desain ini, kedua kelompok tidak dipilih secara acak (*non-randomized sampling*), tetapi memiliki karakteristik yang relatif sama (Sugiyono, 2021). Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis proyek digital (*Digital Project-Based Learning*), sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional berbasis ceramah dan diskusi. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan perubahan skor jiwa kewirausahaan mahasiswa setelah perlakuan diberikan. Untuk lebih jelasnya pada table dibawah ini;

Tabel 1. Rancangan Penelitian Digambarkan

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
<i>Eksperimen</i>	O ₁	X	O ₂
<i>Kontrol</i>	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- 1) O₁ dan O₃: Pengukuran awal (pretest) jiwa kewirausahaan mahasiswa.
- 2) X: Perlakuan berupa penerapan model pembelajaran berbasis proyek digital.
- 3) O₂ dan O₄: Pengukuran akhir (posttest) setelah perlakuan.

Berdasarkan table diatas bahwa subjek penelitian ini adalah 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Megarezky, semester VI tahun akademik 2024/2025. Jumlah ini ditetapkan berdasarkan prinsip *representative sample* untuk kelas kecil eksperimen pendidikan sosial (Sugiyono, 2021). Mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok: (1) Kelompok eksperimen (n = 10): mengikuti pembelajaran menggunakan model PjBL berbasis digital, di mana mahasiswa merancang proyek kewirausahaan sosial berbasis media digital (misalnya video edukasi atau kampanye sosial online). (2) Kelompok kontrol (n = 10): mengikuti pembelajaran konvensional berbasis ceramah dan diskusi tanpa penerapan proyek digital. Pemilihan subjek menggunakan purposive sampling, karena dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah Sosiologi Ekonomi dan Kewirausahaan Sosial. Lokasi penelitian ditetapkan di Universitas Megarezky Makassar, dengan pertimbangan ketersediaan fasilitas digital learning dan karakteristik mahasiswa yang

sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian ini terdiri atas dua variabel utama, yaitu: (1) Variabel bebas (X): Model pembelajaran berbasis proyek digital (*Digital Project-Based Learning*). (2) Variabel terikat (Y): Jiwa kewirausahaan mahasiswa pendidikan sosiologi. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas beberapa komponen: (1) Angket Jiwa Kewirausahaan, (2) Observasi dan (3) Dokumentasi.

Teknik Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut: (a) *Analisis Deskriptif* yaitu digunakan untuk menggambarkan kecenderungan umum data seperti mean, median, standar deviasi, dan distribusi frekuensi. Analisis ini membantu memahami karakteristik dasar dari skor jiwa kewirausahaan mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan (Pallant, 2020). (2) Uji Validitas dan Reliabilitas yaitu Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha. Instrumen dianggap valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel ($\alpha = 0.05$), dan reliabel apabila nilai $\alpha \geq 0.70$ (Hair et al., 2019). (3) Uji Asumsi Klasik yaitu sebelum dilakukan uji inferensial, data diuji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) dan homogenitas varians (Levene Test). Data yang memenuhi asumsi ini layak dianalisis menggunakan uji parametrik (Ghozali, 2021). (4) Uji Hipotesis. Uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. (5) Koefisien Determinasi (R^2) yaitu Uji ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar variabel bebas (model PjBL digital, digital marketing, pendapatan proyek) menjelaskan variabel terikat (jiwa kewirausahaan). Nilai R^2 yang tinggi menunjukkan kontribusi model yang signifikan terhadap pengembangan karakter wirausaha mahasiswa (Hair et al., 2019). Seluruh proses analisis dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25, untuk memastikan keakuratan hasil perhitungan statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Deskriptif Variabel

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data variabel penelitian, yaitu jiwa kewirausahaan, pembelajaran berbasis proyek digital, dan pendapatan hasil proyek digital mahasiswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan pada tabel 2 dibawah ini yaitu:

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

Variabel	Mean	Std. Dev	Kategori
Jiwa kewirausahaan (Y)	82.6	7.4	Tinggi

Variabel	Mean	Std. Dev	Kategori
Penerapan PjBL Digital (X1)	85.3	6.2	Sangat baik
Digital Marketing (X2)	80.1	5.8	Baik
Pendapatan Proyek Digital (X3)	Rp750.000	Rp210.000	Sedang

Dari tabel 2 tentang mahasiswa menunjukkan jiwa kewirausahaan yang tinggi setelah mengikuti model PjBL berbasis digital. Variabel digital marketing dan pembelajaran proyek berkontribusi besar terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan komersialisasi hasil proyek digital mereka.

Analisis Digital Marketing

Hasil observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mengintegrasikan elemen *digital marketing* seperti penggunaan media sosial, pembuatan konten edukatif, dan strategi promosi daring sederhana. Sebanyak 80% mahasiswa menggunakan platform Instagram dan TikTok untuk memasarkan hasil proyek sosiologi berbasis digital. Hal ini menunjukkan adanya penguasaan dasar terhadap pemasaran digital (*digital marketing literacy*) yang relevan untuk membangun jiwa kewirausahaan di era digital. Untuk lebih jelasnya pada tabel dibawah ini yaitu;

Tabel 3. Hasil Analisis Penerapan Digital Marketing Mahasiswa Pendidikan Sosiologi

No	Aspek Digital Marketing yang Diamati	Indikator Penggunaan / Aktivitas	Frekuensi Mahasiswa (n = 20)	Persentase (%)	Keterangan
1	Pemanfaatan Media Sosial	Menggunakan Instagram, TikTok, atau YouTube untuk promosi proyek digital	16	80	Mahasiswa aktif menggunakan media sosial untuk promosi konten edukatif
2	Pembuatan Konten Edukatif	Membuat video, infografis, atau artikel terkait digital terkait isu sosial	15	75	Meningkatkan kreativitas dan literasi digital mahasiswa
3	Strategi Promosi Daring	Menerapkan caption menarik, tagar populer, dan kolaborasi antar akun	13	65	Menunjukkan kemampuan dasar dalam strategi promosi digital
4	Analisis Interaksi Pengguna	Mengukur engagement rate (likes, komentar, views) dari konten yang	10	50	Masih terbatas pada analisis sederhana berbasis jumlah penonton

No	Aspek Digital Marketing yang Diamati	Indikator Penggunaan / Aktivitas	Frekuensi Mahasiswa (n = 20)	Persentase (%)	Keterangan
		dibuat			
5	Konsistensi Publikasi	Menjadwalkan unggahan konten secara rutin selama proyek berlangsung	12	60	Mahasiswa mulai memahami pentingnya konsistensi digital branding
6	Inovasi dan Desain Konten	Menggunakan elemen visual menarik, musik latar, dan gaya komunikatif	14	70	Mahasiswa menunjukkan kreativitas dalam menyusun konten digital
7	Kolaborasi dan Jaringan Digital	Mengajak teman atau komunitas ikut menyebarkan konten sosial	11	55	Terbentuk jejaring kolaboratif sederhana di media sosial
Rata-rata			65		

Hasil pada tabel 3 menunjukkan bahwa mahasiswa telah menguasai dasar-dasar digital marketing dalam konteks pembelajaran berbasis proyek. Sebanyak 65% mahasiswa memanfaatkan platform media sosial (terutama Instagram dan TikTok) untuk promosi hasil proyek sosiologi digital. Aspek kreativitas dan inovasi menempati posisi tinggi (70–80%), sedangkan analisis interaksi pengguna & konsistensi publikasi masih perlu penguatan (50–69%).

Analisis Pendapatan Proyek Digital

Berdasarkan hasil dokumentasi proyek, rata-rata pendapatan mahasiswa kelompok eksperimen dari hasil proyek digital selama periode penelitian. Dapat dilihat pada tabel 4 adalah;

Tabel 4. Analisis Pendapatan Proyek Digital Mahasiswa Pendidikan Sosiologi

No	Kelompok Penelitian	Jumlah Mahasiswa (n)	Rata-rata Pendapatan Proyek Digital (Rp)	Pendapatan Minimum (Rp)	Pendapatan Maksimum (Rp)	Keterangan
1	Kelompok Eksperimen (Model PjBL Digital)	10	750.000	500.000	1.200.000	Mahasiswa membuat proyek digital seperti video edukatif dan konten sosial berbayar
2	Kelompok	10	250.000	0	500.000	Mahasiswa hanya

No	Kelompok Penelitian	Jumlah Mahasiswa (n)	Rata-rata Pendapatan Proyek Digital (Rp)	Pendapatan Minimum (Rp)	Pendapatan Maksimum (Rp)	Keterangan
	Kontrol (Model Konvensional)					membuat tugas tanpa orientasi kewirausahaan
	Rata-rata Keseluruhan	20	500.000	–	–	Peningkatan pendapatan 200% pada kelompok eksperimen dibanding kontrol

Berdasarkan tabel di atas, kelompok eksperimen yang menerapkan *Project-Based Learning* berbasis digital memperoleh rata-rata pendapatan Rp750.000, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan Rp250.000. Selisih sebesar Rp500.000 atau peningkatan 200% menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek digital mampu memberikan *impact ekonomi nyata* bagi mahasiswa.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum dilakukan analisis lanjutan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya sebagai berikut;

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa

No. Item	Aspek yang Diukur	r-hitung	r-tabel (n = 20, $\alpha = 0.05$)	Sig. (p)	Keterangan
1	Kreativitas	0.756	0.444	0.001	Valid
2	Keberanian Mengambil Risiko	0.712	0.444	0.002	Valid
3	Inovasi	0.683	0.444	0.004	Valid
4	Tanggung Jawab	0.741	0.444	0.001	Valid
5	Kemandirian	0.702	0.444	0.003	Valid
6	Disiplin	0.759	0.444	0.001	Valid
7	Kepemimpinan	0.697	0.444	0.003	Valid
8	Kerja Sama	0.732	0.444	0.002	Valid
9	Motivasi Berprestasi	0.770	0.444	0.001	Valid
10	Ketekunan	0.755	0.444	0.001	Valid

Berdasarkan table diatas maka seluruh item pernyataan memiliki nilai r-hitung > r-tabel (0.444) dan $p < 0.05$, sehingga dinyatakan valid. Untuk lebih jelasnya pada tabel 6 yaitu;

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa

Aspek yang Diukur	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kriteria Reliabilitas	Keterangan
Jiwa Kewirausahaan (Kreativitas, Risiko, Inovasi, Tanggung Jawab)	10	0.884	> 0.70 (Sangat Reliabel)	Reliabel

Berdasarkan tabel 6 maka sementara itu, hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha sebesar 0.884 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi, artinya jawaban responden cenderung stabil dan dapat dipercaya. Berdasarkan kriteria, nilai $\alpha > 0.80$ dikategorikan "sangat reliabel".

Hasil Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan regresi linier, uji asumsi klasik dilakukan untuk memastikan kelayakan model. Model regresi memenuhi seluruh asumsi klasik dan layak digunakan untuk analisis regresi berganda. Untuk lebih jelasnya pada tabel 7, dibawah ini yakni;

Tabel 7. Hasil Uji Asumsi Klasik Model Regresi Linier Berganda

Jenis Uji	Metode Uji	Hasil Analisis	Kriteria Kelayakan Model	Keterangan
1. Uji Normalitas	Kolmogorov–Smirnov	Sig. (p) = 0.200	$p > 0.05 \rightarrow$ Data berdistribusi normal	Terpenuhi
2. Uji Multikolinearitas	Tolerance dan VIF	Tolerance = 0.624–0.781 VIF = 1.286–1.602	Tolerance > 0.10 dan VIF $< 10 \rightarrow$ Tidak ada multikolinearitas	Terpenuhi
3. Uji Heteroskedastisitas	Glejser Test	Sig. (p) = 0.312–0.794	$p > 0.05 \rightarrow$ Tidak terjadi heteroskedastisitas	Terpenuhi
4. Uji Autokorelasi	Durbin Watson	DW = 1.88	Nilai DW antara -2 dan +2 \rightarrow Tidak ada autokorelasi	Terpenuhi

Berdasarkan hasil pada Tabel 7, model regresi yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi seluruh asumsi klasik, yang berarti model layak digunakan untuk analisis regresi linier berganda. Dengan demikian, model regresi linier berganda yang digunakan dalam penelitian ini layak secara statistik dan dapat dilanjutkan untuk uji signifikansi (Uji t dan Uji F) serta analisis koefisien determinasi.

Hasil Uji T (Parsial)

Uji T digunakan untuk melihat pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen (*jiwa kewirausahaan*). Untuk lebih jelasnya pada tabel 8, ini yaitu;

Tabel 8. Hasil Uji T

Variabel	t-hitung	Sig.	Keterangan
X1 (PjBL Digital)	3.211	0.004	Signifikan
X2 (Digital Marketing)	2.876	0.008	Signifikan
X3 (Pendapatan Proyek)	2.101	0.043	Signifikan

Berdasarkan tabel diatas, maka ketiga variabel bebas berpengaruh positif dan

signifikan terhadap jiwa kewirausahaan mahasiswa. Penerapan *PjBL berbasis digital* memiliki pengaruh paling besar dibanding variabel lainnya.

Hasil Uji F (Simultan)

Uji F dilakukan untuk mengetahui pengaruh semua variabel bebas secara bersama-sama terhadap jiwa kewirausahaan mahasiswa. Untuk lebih tabel 9, sebagai berikut;

Tabel 9. Hasil Uji F

F-hitung	Sig.	Kesimpulan
24.785	0.000	Signifikan

Berdasarkan tabel 9 maka model regresi secara simultan menunjukkan bahwa penerapan *PjBL digital*, *digital marketing*, dan *pendapatan proyek* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan jiwa kewirausahaan mahasiswa.

Uji Koefisien Determinasi (R Square)

Uji koefisien determinasi dapat dilihat dibawah ini sebagai berikut;

Tabel 11. Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error
0.884	0.782	0.754	4.220

Berdasarkan tabel 11. menunjukkan bahwa Nilai R Square = 0.782 menunjukkan bahwa 78,2% variasi jiwa kewirausahaan mahasiswa dapat dijelaskan oleh ketiga variabel independen (*PjBL digital*, *digital marketing*, dan *pendapatan proyek*). Sisanya 21,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model, seperti motivasi intrinsik dan dukungan lingkungan belajar.

Pembahasan

Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbasis digital efektif dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan mahasiswa pendidikan sosiologi. Integrasi *digital marketing* dan *pendapatan proyek digital* menjadi elemen penting dalam menumbuhkan kemandirian dan inovasi mahasiswa. Temuan ini mendukung hasil penelitian Santosa & Wibowo (2022) yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek digital dalam membangun kompetensi kewirausahaan sosial di era teknologi. Adapun pembahasan berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut;

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Digital terhadap Jiwa Kewirausahaan

Hasil uji *t* menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek digital (*PjBL Digital*) berpengaruh signifikan terhadap pengembangan jiwa kewirausahaan mahasiswa ($t = 3.211$; $p = 0.004$). Temuan ini memperkuat teori Konstruktivisme Sosial

Vygotsky, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial dalam konteks nyata. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga *aktor sosial* yang terlibat langsung dalam proyek digital berbasis isu sosial. Proses tersebut mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi sosial, kreatifitas, dan tanggung jawab—karakter yang sangat relevan dengan dimensi kewirausahaan (Zimmerer & Scarborough, 2018). Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Bell (2018) yang menunjukkan bahwa PjBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan inovatif mahasiswa. Dengan mengadaptasi model ini ke dalam konteks era digital, mahasiswa pendidikan sosiologi di Universitas Megarezky mampu menciptakan produk sosial berbasis teknologi, seperti konten edukatif dan kampanye digital bertema kewirausahaan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek digital berfungsi sebagai jembatan antara teori sosiologi dan praktik kewirausahaan sosial, yang mampu membentuk kepekaan sosial dan kemampuan inovatif mahasiswa dalam konteks masyarakat digital.

Pengaruh Digital Marketing terhadap Jiwa Kewirausahaan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *digital marketing* juga berpengaruh signifikan terhadap jiwa kewirausahaan mahasiswa ($t = 2.876$; $p = 0.008$). Hasil ini mendukung teori Entrepreneurial Mindset yang menekankan pentingnya inovasi, peluang, dan kreativitas dalam proses kewirausahaan (Halim et al., 2021). Digital marketing dalam pembelajaran proyek membantu mahasiswa memahami dinamika pasar digital, perilaku konsumen daring, serta strategi branding sosial melalui platform seperti Instagram, YouTube, dan TikTok. Hal ini meningkatkan literasi digital kewirausahaan mahasiswa, yang menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nugroho et al. (2022) dan Santosa & Wibowo (2022) yang menunjukkan bahwa integrasi digital marketing dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas dan kemampuan komersialisasi ide-ide mahasiswa. Dengan demikian, kegiatan proyek digital bukan hanya menghasilkan produk, tetapi juga mengajarkan strategi pemasaran yang realistis dan relevan dengan dunia kerja kontemporer.

Pengaruh Pendapatan Proyek Digital terhadap Jiwa Kewirausahaan

Hasil uji t menunjukkan bahwa pendapatan dari proyek digital memiliki pengaruh signifikan terhadap jiwa kewirausahaan mahasiswa ($t = 2.101$; $p = 0.043$). Temuan ini memperkuat konsep Teori Motivasi Berprestasi McClelland, yang menyatakan bahwa pengalaman keberhasilan dalam mencapai target ekonomi atau sosial akan memperkuat

motivasi kewirausahaan individu. Mahasiswa kelompok eksperimen yang berhasil memperoleh pendapatan rata-rata Rp750.000 menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan orientasi pada pencapaian. Hal ini mengindikasikan bahwa pengalaman ekonomi nyata dalam proyek digital mampu membentuk *self-efficacy* kewirausahaan mahasiswa (Fitriani et al., 2021). Selain itu, pengalaman tersebut mengubah pola pikir mahasiswa dari sekadar “pembelajar” menjadi “pencipta nilai” (*value creator*). Hal ini mempertegas pentingnya penerapan proyek digital dalam membangun karakter kewirausahaan sosial di kalangan mahasiswa sosiologi.

Pengaruh Simultan Model PjBL, Digital Marketing, dan Pendapatan terhadap Jiwa Kewirausahaan

Hasil uji *F* menunjukkan pengaruh simultan yang signifikan antara PjBL digital, digital marketing, dan pendapatan terhadap jiwa kewirausahaan ($F = 24.785$; $p < 0.001$). Dengan nilai R^2 sebesar 0.782, diketahui bahwa 78,2% variasi jiwa kewirausahaan mahasiswa dijelaskan oleh ketiga variabel tersebut. Hal ini membuktikan bahwa jiwa kewirausahaan tidak hanya tumbuh dari proses pembelajaran teoritis, tetapi melalui kombinasi antara *learning by doing*, *digital exposure*, dan *economic experience*. Ketiga faktor ini selaras dengan prinsip *experiential learning*, di mana pembelajaran efektif terjadi melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Dalam konteks ini, PjBL digital memberikan pengalaman nyata, digital marketing memberikan wawasan pasar, dan pendapatan proyek menjadi bentuk konkret dari hasil belajar. Ketiganya secara bersama-sama menumbuhkan karakter wirausaha sosial yang kreatif, tangguh, dan berorientasi pada inovasi sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “*Pengembangan Jiwa Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek di Era Digital*”, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PjBL) berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan jiwa kewirausahaan mahasiswa pendidikan sosiologi. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana mahasiswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif, kolaboratif, inovatif, dan tanggung jawab sosial yang lebih tinggi.

2. Kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan elemen digital marketing seperti penggunaan media sosial (Instagram dan TikTok), pembuatan konten edukatif, serta strategi promosi daring sederhana menunjukkan literasi digital kewirausahaan yang kuat. Sebanyak 80% mahasiswa kelompok eksperimen aktif memanfaatkan platform digital untuk menampilkan dan memasarkan hasil proyeknya, sehingga mendukung terbentuknya *entrepreneurial mindset* di lingkungan akademik.
3. Hasil analisis pendapatan proyek digital menunjukkan peningkatan nyata terhadap potensi ekonomi mahasiswa. Rata-rata pendapatan kelompok eksperimen mencapai Rp750.000 dibandingkan Rp250.000 pada kelompok kontrol, atau terjadi kenaikan sebesar 200%. Fakta ini memperkuat temuan bahwa penerapan model PjBL digital tidak hanya berdampak pada aspek kognitif dan afektif, tetapi juga pada aspek ekonomi produktif mahasiswa.
4. Instrumen penelitian terbukti valid dan reliabel, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.884 dan seluruh item memiliki $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (0.444). Selain itu, uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi) menunjukkan bahwa model regresi memenuhi kriteria kelayakan analisis statistik.
5. Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa variabel pembelajaran berbasis proyek digital (X_1), digital marketing (X_2), dan pendapatan proyek digital (X_3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap jiwa kewirausahaan mahasiswa.
6. Variabel yang paling dominan memengaruhi jiwa kewirausahaan adalah Pembelajaran Berbasis Proyek Digital (X_1) dengan koefisien $\beta = 0.412$. Artinya, semakin baik penerapan model PjBL digital, semakin tinggi pula pengembangan jiwa kewirausahaan mahasiswa.
7. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek digital merupakan strategi inovatif dalam pendidikan sosiologi yang mampu menumbuhkan karakter wirausaha sosial berbasis teknologi. Pendekatan ini relevan dengan kebutuhan era digital yang menuntut mahasiswa untuk kreatif, produktif, dan memiliki orientasi nilai sosial dalam berwirausaha.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Megarezky Makassar, khususnya kepada Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan

kepada para dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Ekosistem Kewirausahaan, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta inspirasi dalam penerapan model pembelajaran berbasis proyek digital. Akhirnya, penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan sosiologi dan kewirausahaan di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Arends, R. I. (2019). *Learning to teach*. McGraw-Hill Education.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Akhiruddin, A., & Amir, A. (2022). Sociology teaching materials development based on the inside out circle model to espouse learners' multiliteracies. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(12), 4424-4436.
- Akhiruddin, A., Sukmawati, S., Jalal, J., Sujarwo, S., & Ridwan, R. (2021). Inside-Outside circle instructional model for multicultural education. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), 399-405.
- Bell, S. (2018). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 91(2), 39-43.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Fitriani, N., Sulastri, N., & Wahyudi, A. (2021). Entrepreneurship education and student self-efficacy.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- George, D., & Mallery, P. (2019). *IBM SPSS Statistics 26 step by step: A simple guide and reference* (16th ed.). Routledge.
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2019). *A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Hidayat, A., Setiawan, R., & Purnomo, E. (2019). Pembelajaran inovatif di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24(3), 213-224.
- Halim, M., Sulastri, N., & Wahyudi, A. (2021). Entrepreneurship education and student self-efficacy. *International Journal of Instruction*, 14(2), 325-340.
- Kurniawan, R., & Yuliana, R. (2022). *Analisis regresi untuk penelitian pendidikan dan sosial dengan SPSS*. Deepublish.
- Kemendikbudristek. (2022). *Laporan keterampilan abad 21 dan dunia kerja Indonesia 2022*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and*

development. Prentice Hall.

- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2020). Technological pedagogical content knowledge (TPACK). *Computers & Education*, 146, 103–115.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2020). Technological pedagogical content knowledge (TPACK). *Computers & Education*, 146, 103–115.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Nugroho, A., Setiawan, H., & Hartono, D. (2022). Digital project-based learning to improve entrepreneurial mindset. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 5(1), 22–31.
- Nugroho, A., Setiawan, H., & Hartono, D. (2022). Digital project-based learning to improve entrepreneurial mindset. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 5(1), 22–31.
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Suprpto, A., & Nugraha, E. (2023). Digital marketing strategy for student entrepreneurship in higher education. *Journal of Business and Social Innovation*, 5(1), 43–57.
- Rahman, A., & Sari, D. (2023). Social entrepreneurship learning model in higher education. *Journal of Social Education Research*, 7(4), 450–462.
- Rosmayanti, V., Amin, S., Christo, Y., & Khatima, C. (2025). Empowering The Implementation of Self-Regulated Learning Through Project-Based Learning (PjBL) in English Instruction. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 58(1).
- Suryana. (2020). *Kewirausahaan: Kiat dan proses menuju sukses*. Salemba Empat.
- Santosa, B., & Wibowo, S. (2022). Integrating digital media into project-based learning. *Indonesian Journal of Learning and Education*, 5(3), 201–213.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuni, D., & Prasetyo, M. (2021). The effectiveness of project-based learning to develop entrepreneurial creativity in economics education. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 10(1), 15–27.
- Wibowo, S., & Nugroho, A. (2021). The impact of digital project-based learning on students' economic literacy and income generation. *Journal of Innovation in Educational Economics*, 4(1), 44–56.
- Zimmerer, T. W., & Scarborough, N. M. (2018). *Essentials of entrepreneurship and small business management*. Pearson Education.