

MENINGKATKAN MOTIVASI BERWIRAUSAHA MAHASISWA PGSD MELALUI PENERAPAN MODEL PROJECT-BASED DIGITALPRENEURSHIP

Raras Setyo Retno¹, Tiara Intan Cahyaningtyas², Mutia Gama Mayoni³, Desi Ana Puspitasari⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

Email*: raras@unipma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Project-Based Digitalpreneurship terhadap motivasi berwirausaha mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus pada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Primary Edupreneurship. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi selama pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Project-Based Digitalpreneurship efektif meningkatkan motivasi berwirausaha, khususnya pada aspek pencapaian pribadi, rasa tanggung jawab, dan kreativitas mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengalaman autentik dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi proyek digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membangun keterampilan kewirausahaan dan literasi digital. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar pengembangan model pembelajaran kewirausahaan berbasis digital yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa PGSD sebagai calon guru dan digitalpreneur.

Kata kunci: motivasi berwirausaha, digitalpreneurship, pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa PGSD



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Di tengah percepatan transformasi digital dan perubahan ekonomi global, kewirausahaan tidak lagi hanya menitik-beratkan pada model bisnis tradisional, melainkan pada pengembangan peluang melalui platform digital dan pemanfaatan teknologi. Generasi muda, termasuk mahasiswa, memiliki potensi besar untuk menjadi pelaku usaha digital (*digitalpreneur*) melalui penguasaan literasi digital, kreativitas, dan tanggung jawab terhadap proyek usaha. Namun demikian, perubahan paradigma ini juga menghadirkan tantangan: motivasi berwirausaha mahasiswa belum sepenuhnya optimal, terutama dalam konteks pengembangan usaha berbasis teknologi (Ridwan & Zaki, 2023).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa literasi digital dan pendidikan kewirausahaan digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan minat berwirausaha mahasiswa (Suprianto et al., 2024). Misalnya, penelitian oleh *How Digital Literacy Affects Indonesian Students' Motivation and Interest in Entrepreneurship* menemukan bahwa literasi digital berpengaruh positif terhadap motivasi dan minat mahasiswa dalam berwirausaha. Demikian juga, penelitian oleh *Indonesian Students' Digital Entrepreneurial Intention from The Perspective of Self-Determination Theory* menunjukkan bahwa faktor motivasi intrinsik seperti tantangan dan kesenangan (*enjoyment*) secara signifikan memengaruhi niat mahasiswa untuk berwirausaha digital (Rizal et al., 2022).

Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa meskipun banyak mahasiswa memiliki potensi untuk menjadi wirausahawan digital, tingkat niat dan motivasi nyata untuk berwirausaha masih relatif rendah (Nazir & Das, 2025). Misalnya, pada studi di Indonesia ditemukan bahwa motivasi intrinsik seperti tantangan dan kesenangan berwirausaha berpengaruh positif terhadap niat kewirausahaan digital mahasiswa. Namun, hambatan seperti literasi digital yang belum optimal, infrastruktur teknologi yang tidak merata, serta kurangnya pengalaman konkret dalam menjalankan usaha berbasis teknologi memperlemah upaya transisi dari niat ke tindakan. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan yang hanya bersifat teoritis tanpa pengalaman proyek riil dapat kurang efektif dalam memupuk kreativitas, rasa tanggung jawab, dan pencapaian pribadi mahasiswa sebagai wirausahawan (Amran & Yaputra, 2022). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang bukan hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga memberi ruang bagi mahasiswa untuk terlibat dalam proyek nyata berbasis digital, agar motivasi berwirausaha mereka dapat terbangun secara substansial.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dibekali kewirausahaan pada matakuliah *Primary Edupreneurship*, pentingnya mengembangkan jiwa kewirausahaan digital menjadi semakin jelas. Sebagai calon guru sekolah dasar, mereka tidak hanya dituntut untuk mengajar, tetapi juga dapat berperan sebagai penggerak ekonomi kreatif berbasis teknologi, terutama di era di mana pendidikan dan kewirausahaan saling terkait. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang memfokuskan pada proyek *digital-preneurship* membantu mahasiswa PGSD memperoleh pengalaman riil dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi usaha berbasis digital, sekaligus meningkatkan tiga indikator utama motivasi pencapaian pribadi, rasa tanggung jawab, dan kreativitas (Aysi et al., 2024). Penerapan pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk tidak hanya belajar teori, tetapi juga secara aktif terlibat dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek digital—misalnya membuat aplikasi sederhana, platform pemasaran daring, atau usaha mikro-digital. Hal ini memungkinkan mahasiswa PGSD mengasah kreativitas mereka, sekaligus mengambil tanggung jawab penuh atas hasil proyek mereka, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi berwirausaha (Erdisna et al., 2020).

Motivasi berwirausaha merupakan faktor kunci yang mendorong mahasiswa untuk berani mengambil risiko, berinovasi, dan mengembangkan ide menjadi usaha yang bernilai ekonomi. Dalam konteks pendidikan tinggi, motivasi mahasiswa tidak hanya muncul dari faktor intrinsik seperti kebutuhan akan pencapaian pribadi dan kepuasan diri, tetapi juga dari faktor ekstrinsik seperti dukungan lingkungan belajar dan kesempatan berpartisipasi dalam proyek nyata (Ryan & Deci, 2000). Model *Project-Based Digitalpreneurship* berperan penting dalam membangun kedua jenis motivasi tersebut karena memberi mahasiswa pengalaman autentik dalam merancang dan mengelola usaha berbasis teknologi. Melalui proyek digital, mahasiswa tidak hanya belajar teori kewirausahaan, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses eksperimen bisnis digital, seperti membuat konten digital, memasarkan produk melalui *e-commerce*, atau mengembangkan layanan berbasis aplikasi. Aktivitas ini menumbuhkan rasa kompetensi dan otonomi, dua unsur utama dalam teori *Self-Determination* yang berkontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik (Deci & Ryan, 2012). Penelitian menunjukkan

bahwa pembelajaran berbasis proyek digital dapat meningkatkan kepercayaan diri dan rasa tanggung jawab mahasiswa terhadap hasil kerja mereka, yang pada akhirnya memperkuat motivasi berwirausaha (Erdisna et al., 2022)

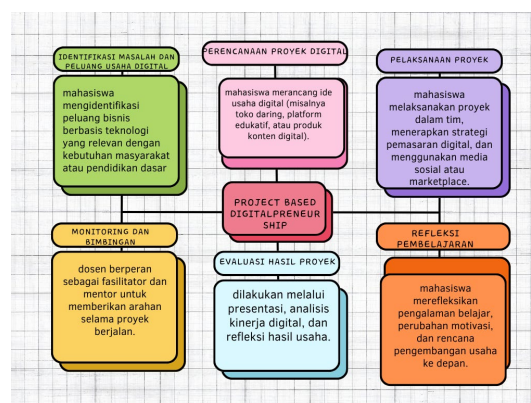
Selain itu, keterlibatan mahasiswa dalam project digitalpreneurship membantu menumbuhkan orientasi pencapaian pribadi (achievement motivation). Mahasiswa merasa bangga ketika proyek yang mereka rancang berhasil dijalankan dan mendapat apresiasi dari dosen atau masyarakat. Proses ini menumbuhkan persepsi keberhasilan yang menjadi pendorong kuat untuk terus berinovasi. Lebih lanjut, proyek kewirausahaan digital mendorong pengembangan kreativitas melalui pemanfaatan teknologi dan strategi pemasaran digital yang menuntut ide-ide baru. Pada pembelajaran kewirausahaan digital di perguruan tinggi mampu meningkatkan kemampuan kreatif sekaligus motivasi mahasiswa dalam mengembangkan bisnis berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, penerapan model Project-Based Digitalpreneurship membentuk sinergi antara aspek pembelajaran dan psikologis mahasiswa. Pengalaman konkret dalam menjalankan proyek digital memberikan makna kontekstual terhadap teori kewirausahaan yang mereka pelajari, sehingga motivasi tidak lagi bersifat sementara, melainkan terinternalisasi sebagai bagian dari karakter kewirausahaan digital. Pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan teknologi digital dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kreativitas, dan semangat berwirausaha secara berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model Project-Based Digitalpreneurship dalam pembelajaran Primary Edupreneurship guna meningkatkan motivasi berwirausaha mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap penerapan model Project-Based Digitalpreneurship dalam meningkatkan motivasi berwirausaha mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali secara holistik pengalaman, persepsi, dan perubahan motivasi mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung (Creswell, John W, 2018). Metode studi kasus digunakan untuk mengamati secara intensif kegiatan pembelajaran pada satu kelompok mahasiswa PGSD yang mengikuti mata kuliah Primary Edupreneurship, di mana model *Project-Based Digitalpreneurship* diterapkan sebagai strategi pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun mata kuliah Primary Edupreneurship. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester V yang mengikuti mata kuliah tersebut sebanyak 30 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa mereka telah memperoleh dasar teori kewirausahaan dan siap melaksanakan proyek digital sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran.

Model *Project-Based Digitalpreneurship* diterapkan melalui enam tahapan utama dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Pelaksanaan *Project Based Digitalpreneurship* mahasiswa PGSD

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam (in-depth interview) dengan mahasiswa untuk mengetahui persepsi dan perubahan motivasi berwirausaha setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Observasi partisipatif selama pelaksanaan proyek digital untuk mencatat aktivitas, interaksi, dan antusiasme mahasiswa. Dokumentasi, berupa laporan proyek, desain usaha digital, dan aktivitas media sosial yang digunakan mahasiswa. Angket motivasi berwirausaha sebagai pelengkap data kualitatif untuk melihat kecenderungan perubahan motivasi.

Analisis data dilakukan secara interaktif menggunakan model (Miles et al., 2014) Miles & Huberman (2014), yang meliputi tiga tahap: Reduksi data (data reduction) – menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan peningkatan motivasi berwirausaha. Penyajian data (data display) – menyusun data dalam bentuk narasi, tabel, atau matriks yang menggambarkan hasil observasi dan wawancara. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (conclusion drawing/verification) – menafsirkan makna data dan menguji keabsahan temuan. Untuk indikator motivasi mahasiswa berwirausaha dapat dilihat pada **Tabel 1**

Tabel 1. Indikator motivasi mahasiswa PGSD

No.	Aspek / Indikator Utama	Deskripsi Indikator	Sub-Indikator/Fokus Pengamatan
1	Pencapaian Pribadi (Need for Achievement)	Dorongan internal mahasiswa untuk meraih keberhasilan dalam melaksanakan proyek digital dan menghasilkan capaian nyata.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antusiasme dan semangat menyelesaikan proyek. 2. Upaya mencapai hasil terbaik 3. Ketekunan menghadapi tantangan. 4. Rasa puas atas hasil proyek.
2	Rasa Tanggung Jawab (Responsibility)	Kesadaran mahasiswa untuk menyelesaikan proyek secara mandiri, tepat waktu, dan berkontribusi terhadap tim.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disiplin terhadap jadwal proyek. 2. Komitmen terhadap tugas individu dan kelompok. 3. Konsistensi menyelesaikan tanggung jawab. 4. Evaluasi hasil kerja secara mandiri.
3	Kreativitas (Creativity)	Kemampuan menciptakan ide, produk, dan inovasi baru dalam proyek digital berbasis teknologi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan ide bisnis digital baru. 2. Menggunakan teknologi secara inovatif. 3. Memecahkan masalah secara kreatif. 4. Mencoba strategi baru dalam pemasaran digital.

Skala penilaian yang digunakan: **Skala Likert 1–5**

- 5 = Sangat Tinggi
- 4 = Tinggi
- 3 = Cukup
- 2 = Rendah
- 1 = Sangat Rendah

Tabel 2. Penilaian motivasi mahasiswa PGSD

Rentang Skor Rata-rata	Kategori Motivasi
4.20 – 5.00	Sangat Tinggi
3.40 – 4.19	Tinggi
2.60 – 3.39	Cukup
1.80 – 2.59	Rendah
1.00 – 1.79	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model Project-Based Digitalpreneurship dilaksanakan selama satu semester (16 pertemuan) dalam mata kuliah Primary Edupreneurship pada mahasiswa PGSD semester V. Proses pembelajaran diawali dengan perancangan ide usaha digital, pembentukan tim, hingga pelaksanaan proyek digital yang diunggah melalui platform daring (seperti Instagram, Shopee, Canva Website, atau marketplace lokal kampus). Mahasiswa dibimbing untuk mengintegrasikan aspek kewirausahaan dan teknologi digital melalui pembuatan konten, strategi promosi, dan pengelolaan keuangan digital. Selama pelaksanaan proyek, mahasiswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme yang signifikan. Dosen berperan sebagai fasilitator yang memonitor kemajuan proyek melalui coaching meeting mingguan dan umpan balik terhadap hasil kerja mahasiswa. Proses refleksi dilakukan pada akhir kegiatan untuk mengidentifikasi perubahan motivasi dan pengalaman belajar yang diperoleh. Untuk melihat peningkatan motivasi dapat dilihat pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Mahasiswa

Indikator Motivasi	Sebelum Penerapan	Sesudah Penerapan	Kategori Perubahan
Pencapaian Pribadi	3,15	4,35	Meningkat (Cukup → Tinggi)
Rasa Tanggung Jawab	3,25	4,40	Meningkat (Cukup → Tinggi)
Kreativitas	3,05	4,50	Meningkat (Cukup → Sangat Tinggi)
Rata-rata Keseluruhan	3,15	4,42	Meningkat (Cukup → Tinggi)

1. Peningkatan Pencapaian Pribadi (*Need for Achievement*)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, mahasiswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dan semangat dalam menyelesaikan proyek digital. Sebelum model diterapkan, sebagian mahasiswa mengaku belum yakin dengan kemampuan mereka dalam merancang dan menjalankan usaha berbasis digital. Namun setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk mencapai hasil terbaik dan menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerja timnya. Beberapa mahasiswa menyampaikan bahwa mereka merasa puas ketika produk digital yang dibuat mendapat tanggapan positif dari publik melalui *engagement* media sosial dan transaksi daring. Kondisi ini memperkuat *need for achievement* yang menjadi dorongan utama mereka untuk terus berinovasi. Hasil analisis menunjukkan rata-rata skor indikator pencapaian pribadi meningkat dari 3,15 (kategori cukup) menjadi 4,35 (kategori tinggi) setelah penerapan model pembelajaran.

“*Saya jadi lebih semangat, karena proyek ini benar-benar nyata. Ada target, ada hasil, dan bisa dilihat orang. Rasanya bangga waktu hasil desain kami banyak disukai di Instagram.*” — (Wawancara Mhs-1)”

Mahasiswa PGSD menunjukkan dorongan tersebut saat mereka berhasil menghasilkan produk digital yang nyata dan diapresiasi oleh pengguna. Keberhasilan dalam menyelesaikan proyek dan melihat hasilnya secara konkret menumbuhkan rasa bangga serta keinginan untuk mencapai prestasi lebih tinggi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Maulida et al., (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran digital berbasis proyek dapat membentuk kepercayaan diri dan motivasi mahasiswa untuk mengembangkan bisnis digital secara mandiri. Dengan kata lain, model proyek digitalpreneurship mampu mengonversi motivasi laten menjadi motivasi aktual, karena mahasiswa tidak hanya mempelajari teori kewirausahaan, tetapi juga mengalami proses bisnis digital secara nyata.

2. Peningkatan Rasa Tanggung Jawab (*Responsibility*)

Penerapan proyek digital menuntut mahasiswa untuk bekerja dalam kelompok dan mengelola tanggung jawab individu secara disiplin. Setiap anggota memiliki peran yang jelas, seperti divisi desain konten, pemasaran, dan pengelolaan keuangan. Melalui pembagian tugas ini, mahasiswa belajar untuk mematuhi jadwal dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Hasil observasi menunjukkan perubahan perilaku signifikan: mahasiswa menjadi lebih konsisten hadir dalam pertemuan tim, aktif berkomunikasi, serta menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan pekerjaan tanpa bergantung pada dosen. Data kuesioner menunjukkan peningkatan skor rata-rata rasa tanggung jawab dari 3,25 menjadi

4,40, termasuk dalam kategori tinggi. Mahasiswa juga mengaku bahwa keberhasilan proyek membuat mereka merasa memiliki tanggung jawab moral terhadap hasil kerja tim.

“Kami merasa bertanggung jawab karena proyek ini membawa nama kelompok dan kampus. Jadi harus benar-benar serius.” — (Wawancara Mhs-2).

Peningkatan rasa tanggung jawab mahasiswa terlihat dari kedisiplinan dan komitmen terhadap peran dalam tim proyek digital. Hasil ini mendukung temuan (Poerwati & Cahaya, 2018) bahwa pembelajaran berbasis proyek (PBL) efektif meningkatkan tanggung jawab karena mahasiswa memiliki peran nyata dalam keberhasilan proyek. Dalam konteks *Project-Based Digitalpreneurship*, tanggung jawab muncul karena mahasiswa tidak hanya bekerja untuk nilai akademik, tetapi juga untuk keberhasilan bisnis digital yang mereka bangun. Model ini menumbuhkan kesadaran bahwa kesuksesan proyek bergantung pada kinerja dan kontribusi masing-masing individu.

Temuan ini juga selaras dengan studi oleh Prastyaningtyas & Arifin (2019) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan teknologi digital dapat meningkatkan karakter tangguh, mandiri, dan bertanggung jawab pada mahasiswa pendidikan. Dengan demikian, penerapan proyek digitalpreneurship secara efektif memperkuat nilai tanggung jawab akademik sekaligus profesional.

3. Peningkatan Kreativitas (Creativity)

Indikator kreativitas menjadi aspek paling menonjol selama penerapan model *Project-Based Digitalpreneurship*. Mahasiswa didorong untuk menciptakan ide usaha baru berbasis teknologi yang relevan dengan dunia pendidikan, seperti *EduGame* sederhana, konten pembelajaran digital, serta produk edukatif untuk siswa SD. Dalam pelaksanaan proyek, mahasiswa menunjukkan kemampuan eksploratif yang tinggi dalam penggunaan teknologi digital seperti Canva, CapCut, ChatGPT, dan media sosial untuk mendesain produk dan mempromosikan hasil karya. Ide-ide kreatif muncul tidak hanya dari motivasi ekonomi, tetapi juga dari keinginan memberikan nilai edukatif bagi masyarakat. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kreativitas meningkat dari skor rata-rata 3,05 menjadi 4,50 (kategori sangat tinggi). Kreativitas mahasiswa tercermin dari keragaman produk dan inovasi pemasaran digital yang mereka ciptakan.

“Awalnya saya tidak terlalu percaya diri, tapi setelah mencoba berbagai aplikasi desain dan melihat hasilnya bagus, saya jadi ingin terus belajar membuat produk baru.” — (Wawancara Mhs-03)

Selain peningkatan motivasi, penelitian juga menemukan bahwa mahasiswa memperoleh keterampilan baru dalam:

1. Pemanfaatan teknologi digital untuk pemasaran seperti shopee, tik tok dan IG
2. Kolaborasi tim dan kepemimpinan proyek.
3. Kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis peluang usaha.

Mahasiswa menyatakan bahwa model *Project-Based Digitalpreneurship* tidak hanya menambah pengetahuan tentang bisnis digital, tetapi juga menumbuhkan karakter tanggung jawab, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan teknologi.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kreativitas mahasiswa mengalami peningkatan paling tinggi di antara ketiga indikator motivasi. Hal ini disebabkan oleh karakter model pembelajaran yang menuntut mahasiswa untuk terus berinovasi dalam menghasilkan ide bisnis digital. Proyek digitalpreneurship memberikan ruang bagi mahasiswa untuk bereksperimen dengan berbagai teknologi seperti Canva, CapCut, Tiktok Shop, Shopee, atau platform digital edukatif. Kegiatan tersebut menstimulasi proses berpikir divergen dan inovatif, yang merupakan inti dari kreativitas (Mananda & Mahadewi, 2023). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Marbun & Prastawa (2024) yang menemukan bahwa penerapan pembelajaran kewirausahaan digital di perguruan tinggi mampu menumbuhkan kreativitas mahasiswa melalui penggunaan media digital dan kerja kolaboratif. Selain itu, kreativitas yang muncul dalam konteks pendidikan PGSD memiliki nilai tambah karena mahasiswa tidak hanya menciptakan produk untuk kepentingan bisnis, tetapi juga untuk kepentingan pendidikan. Misalnya, beberapa proyek menghasilkan media pembelajaran interaktif, konten edukatif digital, dan alat bantu ajar berbasis aplikasi, yang semuanya menunjukkan kemampuan inovatif sekaligus relevansi profesi mereka sebagai calon guru (Retno et al., 2025).

4. Keterpaduan antara Digital Skills dan Entrepreneurial Mindset

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan *Project-Based Digitalpreneurship* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membangun keterampilan digital (**digital literacy**) dan pola pikir kewirausahaan (*entrepreneurial mindset*). Sejalan dengan pendapat Lukita et al., (2023), literasi digital berperan penting dalam membentuk minat berwirausaha karena membantu mahasiswa memahami peluang bisnis berbasis teknologi. Dengan mengintegrasikan aspek digital dalam proses pembelajaran kewirausahaan, mahasiswa belajar untuk berpikir adaptif terhadap perubahan teknologi dan memanfaatkan platform digital sebagai sarana pengembangan usaha. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan model pembelajaran kewirausahaan digital di program studi pendidikan, khususnya PGSD, agar calon guru tidak hanya menjadi pendidik, tetapi juga digital edupreneur yang inovatif dan berdaya saing.

Selain meningkatkan motivasi dan keterampilan digital, penerapan *Project-Based Digitalpreneurship* juga menumbuhkan kemampuan kolaborasi, manajemen proyek, dan pengambilan keputusan pada mahasiswa. Saat mengerjakan proyek digital secara tim, mahasiswa belajar untuk membagi tugas, berkomunikasi efektif, dan menyelesaikan masalah secara kolektif, sehingga membentuk keterampilan sosial dan profesional yang penting dalam dunia kerja digital. Hal ini sejalan dengan temuan Bell (2010) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan *teamwork skills* dan kemampuan pemecahan masalah nyata.

Lebih lanjut, pengalaman langsung dalam mengembangkan usaha digital membantu mahasiswa PGSD membangun *entrepreneurial self-efficacy*, yaitu kepercayaan diri dalam menjalankan dan mengelola bisnis (Saputra et al., 2024). Kepercayaan diri ini mendorong mahasiswa untuk lebih berani mengambil risiko, mencoba ide baru, dan berinovasi, yang menjadi modal penting dalam dunia kewirausahaan digital. Integrasi aspek digital, pengalaman autentik, dan proyek berbasis kolaborasi tidak hanya meningkatkan motivasi berwirausaha, tetapi juga membentuk mahasiswa PGSD menjadi guru yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan ekonomi berbasis teknologi, sekaligus menyiapkan mereka sebagai calon digital edupreneur yang kompeten.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa penerapan model *Project-Based Digitalpreneurship* efektif meningkatkan motivasi berwirausaha mahasiswa PGSD. Mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan pada ketiga indikator motivasi berwirausaha, yaitu 1) Pencapaian pribadi dorongan untuk meraih keberhasilan proyek digital meningkat karena mahasiswa dapat melihat hasil nyata dari usaha yang mereka kembangkan. 2) Rasa tanggung jawab mahasiswa menjadi lebih disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan proyek tim. 3) Kreativitas mahasiswa mampu menghasilkan ide inovatif dan produk digital yang bernilai edukatif maupun ekonomis. Pengalaman autentik melalui proyek *digitalpreneurship* menumbuhkan keterampilan dan karakter kewirausahaan. Mahasiswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi usaha berbasis digital. Hal ini meningkatkan kemampuan literasi digital, kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Model ini relevan bagi mahasiswa PGSD sebagai calon guru dan digitalpreneur. Mahasiswa belajar untuk mengintegrasikan pendidikan dan kewirausahaan digital, sehingga siap menjadi penggerak ekonomi kreatif berbasis teknologi sekaligus pendidik yang inovatif. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa *Project-Based Digitalpreneurship* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk memotivasi mahasiswa PGSD menjadi wirausahawan digital yang kreatif, bertanggung jawab, dan berprestasi.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar mahasiswa PGSD terus memanfaatkan pembelajaran berbasis proyek digital untuk mengembangkan ide bisnis kreatif dan meningkatkan keterampilan kewirausahaan. Dosen disarankan mengintegrasikan model *Project-Based Digitalpreneurship* secara

konsisten dalam mata kuliah kewirausahaan, memberikan bimbingan dan umpan balik yang fokus pada proses serta hasil proyek. Selain itu, institusi pendidikan tinggi perlu menyediakan fasilitas dan platform digital yang mendukung pengembangan usaha mahasiswa, sekaligus menjadikan pembelajaran berbasis proyek digital sebagai bagian dari kurikulum untuk membentuk wirausahawan yang kreatif, bertanggung jawab, dan berdaya saing di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amran, E., & Yaputra, H. (2022). Student Entrepreneur: Antecedents and Consequences of Intrinsic Motivation. *3rd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2021 (BIS-HSS 2021)*, 811–817.
- Aysi, S. A. H., Susilaningsih, S., & Sabandi, M. (2024). The Implementation of Digital Entrepreneurship Learning in Higher Education: A Systematic Literature Review. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 255–273.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for. *A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Creswell, John W, C. J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Self-determination theory. *Handbook of Theories of Social Psychology*, 1(20), 416–436.
- Erdisna, E., Ganefri, G., Ridwan, R., & Efendi, R. (2020). Developing of Entrepreneur Digitals Learning Model in the Industrial Revolution 4.0 to Improve 21st Century skills. *International Journal of Engineering and Advanced Technology (IJEAT)*, 9(3), 143–151.
- Erdisna, E., Ridwan, M., & Syahputra, H. (2022). Developing digital entrepreneurship learning model: 4-D competencies-based for millennial generation in higher education. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(2), 84–100.
- Lukita, C., Hardini, M., Pranata, S., Julianingsih, D., & Santoso, N. P. L. (2023). Transformation of entrepreneurship and digital technology students in the era of revolution 4.0. *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, 5(3), 291–304.
- Mananda, I. G. P. B. S., & Mahadewi, N. P. E. (2023). Developing a Creative Entrepreneurship Education Model to Enhance Student's Creativity and Innovation for Successful Completion of the Independent Entrepreneurship MBKM Program. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(SpecialIssue), 62–68.
- Marbun, M. E., & Prastawa, S. (2024). Implementasi Industri Kreatif Pada Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Pada Sekolah Menengah Kejuruan Di Surakarta. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 1(11), 3261–3270.
- Maulida, F. H., Noviani, L., & Sudarno, S. (2024). How Entrepreneurship Education Can Help Student Thrive in the Digital Age?: The Implications of Creative and Innovative Learning. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 10(1), 218–229.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*.
- Nazir, J., & Das, P. K. (2025). A systematic literature review on factors of perception impacting entrepreneurial success based on PRISMA framework. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 14(1), 49.
- Poerwati, C. E., & Cahaya, I. M. E. (2018). Project-Based Drawing Activities in Improving Social-Emotional Skills of Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.114>
- Prastyaningtyas, E. W., & Arifin, Z. (2019). Pentingnya pendidikan kewirausahaan pada mahasiswa dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai upaya menghadapi revolusi 4.0. *Proceedings of the ICECRS*, 2(1), 281–285.
- Retno, R. S., Hidayat, A., Mashfufah, A., & Chairul, E. (2025). Students' Creative Thinking in STEM Integrated Project-Based Learning (PjBL-STEM). *Journal of Educational Research and Evaluation*, 9(1), 142–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jere.v9i1.84704>
- Ridwan, M., & Zaki, A. (2023). Indonesian Students' Digital Entrepreneurial Intention from The Perspective of Self Determination Theory. *Journal of Applied Business Administration*, 209–218.

<https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JABA>

- Rizal, Y., Sudira, P., & Mutohhari, F. (2022). Digital Entrepreneurship of Vocational Educations: Enthusiasm Level and Entrepreneurial Personality of Students. *Journal of Education Technology*, 6(4), 578–585.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68.
- Saputra, Y. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2024). Entrepreneurship Curriculum in Higher Education. *West Science Social and Humanities Studies*, 2(01), 106–112.
- Suprianto, S., Komara, E., Agung, I. W. P., & Fauzzia, W. (2024). How Digital Literacy Affects Indonesian Students' Motivation and Interest in Entrepreneurship. *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 14(1), 119–130.