

DIGITALPRENEUR POTENTIAL ANALYSIS OF EDUCATIONAL STUDENTS

Dyah Perwita¹, Retno Widuri², Nur Choirul Afif³, Didik Ahmad Thoha⁴

Universitas Jenderal Soedirman^{1,2,3,4}

dyah.perwita@unsoed.ac.id¹, retno.widuri@unsoed.ac.id²,

nur.choirul.afif@unsoed.ac.id³, didikthoha@gmail.com⁴

Abstract

Indonesia is currently in the creative and digital economy stage in the development of the industrial economy. Reflecting on information and communication technology in the era of the industrial revolution 4.0 which is developing very rapidly, the opportunity to create digital entrepreneurs is quite large. Higher education is one of the institutions tasked with creating a superior generation that is able to contribute its thoughts to the progress of the Indonesian nation. This study aims to determine the potential of digital entrepreneurs (digipreneurs) in education students at Jenderal Soedirman University, and develop the Indonesian economy through digitalization of education. This study used a qualitative approach which was carried out through several stages, namely: data presentation, data processing, research findings, and discussion of research findings. Data collection techniques using interviews, observation, questionnaires, and documentation. The results of the study illustrate that education students have the potential to become digitalpreneurs in the field of education with a variety of business ideas, such as online tutoring, content creators through the Youtube platform, digital school equipment businesses, building start-up companies in the field of education and counseling, building platforms mentoring students, establishing an Esport Academy, becoming a writer or editor of a blog site or website regarding education, and building an educational start-up company.

Keywords: *Digital Entrepreneur; Digipreneur; Digitalpreneurs; Educational Student; Entrepreneur*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi merupakan salah satu lembaga yang bertugas mencetak generasi unggul yang mampu menyumbangkan pemikirannya dalam kemajuan Bangsa Indonesia. Berdasarkan data BPS (2022), perguruan tinggi memberikan sumbangan sebesar 14 persen pengangguran terbuka dari 5,83 persen total penduduk usia kerja sebanyak 208,54 juta orang per Februari 2022.

Penyebab masih tingginya jumlah pengangguran pada tingkat pendidikan tinggi disebabkan oleh pola pikir mahasiswa yang sebagian besar masih ter-*mindset* untuk menjadi seorang karyawan yang bekerja di kantor atau perusahaan besar (BHP UMY, 2015). Hal tersebut semakin didukung dengan kenyataan bahwa lulusan perguruan tinggi cenderung dipersiapkan sebagai pencari kerja (*job seeker*) daripada sebagai pencipta

lapangan pekerjaan (*job creator*) di Indonesia (Ulya, 2017). Padahal jumlah wirausaha itu sangat penting bagi terwujudnya pembangunan suatu negara (Rifa'i, 2019). Rasio standar internasional pun menyebutkan bahwa negara dikatakan makmur apabila terhitung minimal 2 persen dari jumlah penduduknya telah menjadi wirausaha (Ikhwan et. al, 2021) sedangkan menurut Kementerian Perindustrian RI (2018) target menjadi negara maju terhitung minimal 4 persen dari jumlah penduduk telah menjadi wirausaha, sehingga, perguruan tinggi berperan menghasilkan lulusan dengan jiwa kewirausahaan yang tinggi, dengan cara mengembangkan jiwa kewirausahaan pada mahasiswanya sejak pertama kali memasuki dunia kampus, dengan cara memberikan penguatan kompetensi baik melalui *training, coaching*, maupun *lecturing* (Hendayana, 2020).

Tantangan untuk lulusan perguruan tinggi bukan hanya mampu bekerja di perusahaan dan instansi lain, tetapi juga harus memiliki jiwa kewirausahaan untuk menciptakan lapangan pekerjaan sendiri dengan memanfaatkan kesempatan yang muncul dari revolusi 4.0. Sebab kewirausahaan merupakan solusi untuk mengatasi masalah “pengangguran berdasi” sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi (Meliani dan Panduwinata 2022). Perguruan tinggi berperan penting dalam mempersiapkan SDM

dengan kompetensi serta keterampilan yang sesuai untuk menghadapi revolusi industri 4.0 agar bisa mampu berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan bangsa dan negara (Arifin, 2019). Peradaban digital dalam semua aspek kehidupan pada era Revolusi Industri 4.0 membutuhkan pembatas yang menjamin semua hak dan kewajiban masyarakat secara luas terpenuhi dengan baik (Adha *et al*, 2020).

Sangat diperlukan implementasi pendidikan kewirausahaan pada mahasiswa dengan menggunakan bantuan dari teknologi digital sebagai upaya menghadapi revolusi 4.0. Alasan yang mendasari yaitu pertama; posisi kewirausahaan dalam perekonomian Indonesia di abad 21 pada ekonomi kreatif dan digital. Indonesia mengalami beberapa tahap perkembangan perekonomian yaitu abad 18 masa ekonomi pertanian, abad 19 ekonomi industri, abad 20 ekonomi informasi, dan abad 21 sekarang ini masuk pada ekonomi kreatif dan digital, dengan demikian hal ini menjadi tolak ukur agar Indonesia bisa mengikuti perkembangan ekonomi industri yang kreatif (Salahuddin, 2017).

Pendidikan kewirausahaan yang telah dilaksanakan di perguruan tinggi belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital khususnya pada mata kuliah praktik kewirausahaan (KWU) mahasiswa membuat rencana bisnis sedangkan praktik konsep rencana

bisnis yang telah dibuat tidak digunakan dan dimanfaatkan. Maka disini perlu sinkronisasi *business plan* dan praktik KWU dengan mengarahkan, mendampingi mahasiswa. Permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana pendidikan kewirausahaan diberikan kepada perguruan tinggi yang dapat memanfaatkan teknologi digital, meskipun kita tahu bahwa sekarang mereka yang *melek* teknologi dan sudah bisa memanfaatkannya, namun kecerdasan dalam memanfaatkan teknologi digital tersebut belum menjadi wirausaha. Dengan kondisi seperti itu, dosen belajar untuk bisa mengarahkan model pembelajaran kewirausahaan dengan memanfaatkan teknologi digital. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian bertujuan untuk mengetahui pentingnya pendidikan kewirausahaan bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi digital (Arifin, 2019).

Masih sangat jarang penelitian yang membahas analisis *digitalpreneur* pada mahasiswa pendidikan. Penelitian biasanya hanya membahas minat wirausaha pada mahasiswa secara umum seperti minat berwirausaha pada mahasiswa program studi manajemen (Rahmadi & Heryanto, 2016), ekonomi pembangunan (Harahap dan Nawawi, 2023), tata boga (Novitasyari et. al, 2017), administrasi bisnis (Amini & Nurtjahjanti, 2016) dan program studi lainnya, namun belum ada penelitian yang menjadikan mahasiswa pendidikan sebagai subjek dalam

penelitian *digitalpreneur*, misalnya penelitian Eriawaty dan Fitriyanti (2016) pun sudah menggunakan sampel mahasiswa pendidikan ekonomi namun hanya membahas kewirausahaan secara konvensional saja, belum masuk pada konsep *digitalpreneur* pendidikan. Masih banyaknya anggapan mahasiswa pendidikan tidak memiliki potensi menjadi *entrepreneur*. *Digipreneur* pada mahasiswa pendidikan dapat berupa implementasi hasil perkuliahan, misalnya: membagikan ilmunya pada media blog atau youtube, dan bimbingan belajar secara *online*. Selain itu, *digipreneur* dalam bidang kependidikan juga dapat berupa upaya mengatasi masalah yang ada di masyarakat, seperti: pengembangan *startup* di bidang pendidikan. Generasi muda atau *milenial* banyak yang sudah bisa membangun bisnis, yaitu melalui kegiatan menerbitkan buku, membuat film, membuat *games*, *dropshiper*, dan ide-ide bisnis lainnya untuk memulai usaha melalui karya (Marinah, 2019:34). Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui potensi wirausaha digital (*digipreneur*) di kalangan mahasiswa pendidikan agar mampu ikut serta dalam menciptakan lapangan kerja baru dan mengembangkan perekonomian Indonesia melalui digitalisasi pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto. Subjek penelitian ini ialah mahasiswa kependidikan Universitas Jenderal Soedirman. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara mendalam, yaitu suatu data yang memiliki kegunaan tinggi atau bermakna. Penelitian kualitatif dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: paparan data, pengolahan data, temuan penelitian, dan pembahasan penemuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

Sumber data pada penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari narasumber yang terdiri dari mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Jenderal Soedirman angkatan 2017-2020. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari data mahasiswa aktif pendidikan ekonomi Universitas Jenderal Soedirman tahun 2022.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui dan menggali potensi-potensi wirausaha digital atau

digipreneur pada mahasiswa pendidikan di Universitas Jenderal Soedirman. Program studi pendidikan ekonomi pada penelitian ini bertindak sebagai responden penelitian. Responden pada penelitian ini ialah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Unsoed dari angkatan 2017-2020. Hal tersebut dikarenakan Angkatan 2017-2020 telah mendapatkan Mata Kuliah Kewirausahaan sehingga dinilai layak untuk dijadikan sebagai responden penelitian.

Sampel pada angkatan 2017 terdapat mahasiswa aktif sebanyak 23, sehingga sampel yang diambil adalah 16 mahasiswa. Berbeda dengan angkatan 2018-2020 yang masih terdapat banyak mahasiswa aktif, sehingga sampel yang diambil adalah 35 mahasiswa untuk angkatan 2018, 33 mahasiswa untuk angkatan 2019, dan 34 mahasiswa untuk angkatan 2020. Total sampel pada penelitian ini adalah 118 mahasiswa. Selain itu, untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam mengenai potensi *digitalpreneur* pada mahasiswa pendidikan dilakukan melalui wawancara pada beberapa responden yang telah mengisi kuisisioner. Wawancara tersebut dilakukan kepada 9 mahasiswa dengan rincian 3 dari angkatan 2018, 3 dari angkatan 2019, dan 3 dari angkatan 2020 mahasiswa pendidikan ekonomi.

Analisis Data Penelitian

Data penelitian yang telah diperoleh dapat dianalisis menggunakan teori menurut Neolaka (2014) yang terdiri dari paparan data penelitian,

Paparan Data Penelitian

- 1) Bagaimana minat anda untuk memulai usaha setelah mengikuti mata kuliah kewirausahaan ?
Jelaskan !

Sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa setelah mengikuti mata kuliah kewirausahaan, mereka semakin berminat untuk memulai suatu usaha. Hal tersebut didorong dengan ilmu pengetahuan yang mahasiswa dapatkan pada saat mengikuti mata kuliah kewirausahaan. Selain itu, niat awal untuk membuka suatu usaha juga sudah ada dalam diri masing-masing mahasiswa, akan tetapi para mahasiswa cenderung kebingungan untuk memulai ide usahanya. Dengan adanya Mata Kuliah Kewirausahaan, mahasiswa termotivasi untuk mewujudkan ide usahanya dengan berbagai strategi yang telah dipelajari. Namun, disisi lain masih terdapat beberapa mahasiswa yang belum memiliki minat untuk memulai usaha. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh minimnya modal atau persiapan yang dilakukan oleh para mahasiswa.

- 2) Apakah anda mempunyai keinginan untuk berwirausaha ?

Keinginan berwirausaha mahasiswa sebenarnya sudah ada sebelum memasuki dunia perkuliahan. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban responden dimana banyak mahasiswa yang berkeinginan untuk berwirausaha dengan alasan untuk mendapatkan penghasilan sendiri, mengasah kemandirian, membantu ekonomi keluarga, membuka lapangan kerja baru, mengembangkan usaha keluarga, dan lain sebagainya. Ketika memasuki dunia perkuliahan, keinginan untuk berwirausaha yang dimiliki mahasiswa semakin meningkat. Para mahasiswa ingin mengimplementasikan teori yang sudah dipelajari pada Mata Kuliah Kewirausahaan terkait dengan memulai maupun mengembangkan suatu usaha.

- 3) Usaha/Bisnis di bidang apakah yang ingin anda jalankan ?

Berikut merupakan beberapa ide usaha mahasiswa, yaitu Kuliner, seperti *restaurant*, dan rumah makan, *Food and Beverage*, *Fashion*, seperti busana muslim, butik, *clothing*, dan lainnya, Konveksi, Jasa MUA (*Make Up Artis*), Elektronik, Aksesoris *Handphone* dan kerajinan tangan, Bidang pendidikan, seperti bimbel, Bidang kecantikan, seperti usaha SPA (*Solus Per Aqua*), penjualan produk, dan alat kecantikan, Bidang kesenian, seperti lukisan, Jasa desain grafis, Jasa pembuatan *Hampers/Parsel*.

4) Bagaimana rencana anda memulai bisnis tersebut ?

Rencana untuk memulai Usaha, antara lain : a) Menganalisis potensi usaha yang akan dijalankan; b) Mempersiapkan modal atau biaya, tempat yang strategis, dan sumber bahan baku atau bahan pelengkap; c) Membuat media sosial yang digunakan sebagai alat promosi; d) Mencari *partner* bisnis, dan memperbanyak relasi; e) Mempelajari lebih mendalam mengenai usaha yang dijalankan.

5) Apa saja yang sudah anda persiapkan untuk memulai bisnis tersebut ?

Hal-hal yang telah dipersiapkan, yaitu *Planning* atau rancangan jangka panjang, Media sosial untuk *branding*, Proses pengumpulan modal, Ilmu pengetahuan mengenai usaha/bisnis, Melakukan riset pasar, Memilih *role model* untuk menjalankan usaha

6) Apakah anda berkeinginan membagikan ilmu yang didapatkan melalui blog/youtube/media lainnya?

Dari 118 jawaban responden hanya sekitar 30 mahasiswa yang tidak ingin membagikan ilmu pengetahuan yang didapatkan melalui situs blog/youtube dikarenakan minat mahasiswa menjadi *content creator* rendah, belum memiliki kemampuan dalam bidang *editing* konten, dan fokus menyelesaikan studi dahulu. Namun, karena sebagian besar mahasiswa memiliki keinginan untuk

berbagi ilmu yang didapatkan, maka *platform website*, youtube, media sosial, dan media lainnya akan sangat membantu mewujudkan keinginan tersebut. *Platform-platform* tersebut dinilai lebih mudah untuk diakses, penggunaanya cukup banyak, lebih efisien dan efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pada abad 21 ini.

7) Apakah anda pernah membuat blog/youtube ?

Sebanyak 22,03% dari 118 mahasiswa atau 26 mahasiswa tidak pernah membuat situs blog atau *channel* youtube guna membuat konten. Disisi lain, 77,97% atau 92 mahasiswa menjadikan *platform website* maupun youtube sebagai wadah untuk membuat konten berbagi ilmu pengetahuan. Data tersebut menunjukkan bahwa potensi mahasiswa dalam membuat konten untuk mengisi *channel* youtube atau *website* cukup besar.

8) Apa saja isi situs blog/channel youtube anda ?

Konten mahasiswa, yaitu Materi kuliah, Cerita pengalaman pribadi, Tutorial desain grafis, *Vlog* perjalanan, Tutorial mengenakan hijab dan *make up*, *Content Game*, Cover lagu, Media pembelajaran, Video *Microteaching*, Karya sastra berupa puisi atau cerpen.

- 9) Bagaimana anda memulai konten di situs blog/channel youtube jika anda akan membagikan ilmu kepada masyarakat luas ?

Beberapa hal yang harus dipersiapkan, yaitu mempersiapkan materi yang akan disajikan, memilih judul atau *thumbnail* yang menarik, mempromosikan melalui media sosial seperti *Whatsapp, Instagram, Twitter*, dan lainnya, mempersiapkan proses pembuatan video dan *editingnya*, Niat untuk konsisten.

- 10) Apakah anda berkeinginan menjadi pengajar secara *online* ?

Data penelitian yang dikumpulkan melalui kuisioner terbuka menunjukkan hasil bahwa mahasiswa yang berkeinginan menjadi tutor atau pengajar secara *online* sebesar 47,46% atau 52 mahasiswa. Angka ini menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa yang belum memiliki keinginan atau minat menjadi pengajar secara *online*. Hal tersebut dikarenakan beberapa dari mahasiswa mengalami kondisi kurangnya kemampuan *public speaking*, tidak percaya diri dengan kemampuannya terhadap penguasaan materi, lebih suka menjadi pengajar secara langsung atau *offline* dibandingkan *online*, dan fasilitas yang kurang memadai untuk pembelajaran *online*. Sebenarnya, kemajuan teknologi pada masa sekarang ini sangat membantu untuk melakukan pembelajaran secara *online*. Terlebih dengan keuntungan-keuntungan, seperti waktu yang relatif fleksibel, tidak terkendala tempat, kapanpun dan dimanapun bisa

melakukan pembelajaran, serta materi yang digunakan dapat tersimpan pada *platform* yang digunakan, misalnya *Google Classroom*.

- 11) Apakah anda pernah menjadi pengajar secara *online* ?

Sebagian besar mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unsoed sudah pernah menjadi pengajar secara *online* atau daring. Berdasarkan data penelitian, sebanyak 70,34% atau 83 mahasiswa pernah menjadi tutor atau pengajar *online*. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan dalam memberikan pembelajaran secara *online* kepada peserta didik. Kemampuan tersebut harus diasah dengan lebih sering mengikuti atau melakukan kegiatan pembelajaran secara daring guna meningkatkan *public speaking*, penguasaan materi ajar, dan pengelolaan kelas.

- 12) Media apa saja yang anda gunakan pada saat mengajar?

Beberapa media pembelajaran digital yang digunakan oleh mahasiswa, yaitu Zoom Meeting, Google Classroom, Google Meeting, Whatsapp Group, Quiziz, Google Slides, Google Formulir, Power Point, Telegram Group, Youtube.

- 13) Bagaimana proses pembelajaran yang akan anda lakukan jika bertindak sebagai pengajar *online*? Jelaskan proses dan hasilnya!

Langkah-langkah proses pembelajaran, antara lain: a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); b) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP; c) Mempersiapkan materi ajar dan media yang akan digunakan; d) Membuat modul atau buku sebagai sumber belajar; e) Memberikan inovasi pembelajaran dengan implementasi *game online*; f) Memanfaatkan teknologi yang semakin canggih dengan maksimal; g) Menguasai materi ajar; h) Memilih metode pembelajaran yang komunikatif dan interaktif.

14) Apakah anda berkeinginan mengembangkan startup di Dunia pendidikan?

Sebesar 42,37% atau 50 mahasiswa berkeinginan untuk ikut berkontribusi dalam pengembangan perusahaan *start up* di bidang Pendidikan. Hal tersebut didasari oleh rasa simpati terhadap bidang pendidikan di Indonesia. Selain itu, bertambahnya pengalaman, relasi, ilmu pengetahuan, potensi bidang *start up*, dan kemajuan bidang pendidikan turut andil dalam memberikan dorongan kepada mahasiswa yang berminat menjadi bagian dari perusahaan *start up*. Mahasiswa yang tidak berkeinginan bergabung dengan perusahaan *start up* sebesar 57,63% atau 68 mahasiswa. Rata-rata alasan mereka, yaitu memiliki minat

berkarier di bidang lain, bukan bidang *start up*.

15) Apakah anda pernah menjadi bagian dari *start up* bidang pendidikan yang ada di Indonesia?

Kebanyakan mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unsoed tidak menjadi bagian dari perusahaan *start up*. Berdasarkan data penelitian, 95,76% atau 113 mahasiswa tidak pernah menjadi bagian dari perusahaan *start up* bidang pendidikan yang ada di Indonesia. Hal tersebut kemungkinan besar dikarenakan status mereka yang masih menjadi mahasiswa dan harus menyelesaikan studi terlebih dahulu.

16) Apa saja perusahaan startup bidang pendidikan yang anda ketahui di Indonesia ?

Beberapa jenis perusahaan *start up* bidang pendidikan di Indonesia, yaitu Ruang guru, Zenius, Quipper, Haruka Edu, Arkademy, Genpintar, Akademis.id, Eduka system, Indonesia X, Cerebrum.id, Ambivers.id.

17) Bagaimana rencana anda mengembangkan perusahaan *start up* dibidang pendidikan jika anda menjadi bagian darinya ?

Beberapa cara yang dapat diterapkan, yaitu melakukan promosi dengan menggunakan *digital*

marketing, merekrut generasi muda untuk memberikan inovasi terbaru, membuat *platform/aplikasi* dan tata cara pelaksanaan (SOP), meningkatkan SDM agar lebih berkualitas dengan melakukan pelatihan keterampilan, mengisi seminar di berbagai tempat untuk menarik orang lain.

- 18) Apakah anda memiliki ide usaha lain yang dikelola secara digital dalam bidang pendidikan ?

Beberapa ide *digipreneur*, yaitu Bimbingan belajar secara *online*, *Conten creator* melalui *platform* Youtube, Usaha perlengkapan sekolah secara *online*, Perusahaan *start up* dibidang pendidikan dan bimbingan konseling untuk peserta didik, *Academy Esport* (Sekolah *Game Online*), Membuat situs *blog* atau *website* mengenai pendidikan dengan berbagai fitur yang menarik, Perusahaan *start up* aplikasi pendidikan.

- 19) Bagaimana rencana anda untuk merealisasikan ide dalam suatu usaha secara digital dalam bidang pendidikan?

Cara-cara merealisasikan ide *digipreneur*, yaitu dengan mempelajari secara lebih mendalam terkait dengan usaha digital, membuat rancangan jangka panjang usaha, proses pembuatan konten untuk media sosial usaha digital, melakukan promosi melalui media sosial maupun personal, menyiapkan berbagai

kebutuhan seperti modal, *partner*, dan lain sebagainya.

- 20) Berikan pandangan anda mengenai *digitalpreneur* (wirausaha digital) ?

Digipreneur merupakan seorang wirausaha yang mengembangkan usahanya dengan memanfaatkan teknologi yang sekarang sudah semakin canggih, sehingga hal ini memang membutuhkan penyesuaian dan peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga teknologi tersebut dapat dimanfaatkan dengan maksimal. *Digipreneur* memiliki peluang usaha yang menjanjikan dikarenakan pada masa sekarang ini, semua kegiatan dapat dilakukan dengan digital sehingga lebih mudah diakses oleh calon konsumen. Transformasi usaha yang dahulu secara konvensional sekarang menjadi digital sangat didukung oleh teknologi yang dimanfaatkan dengan baik.

Sumber daya manusia harus dapat mengikuti perkembangan zaman dengan meningkatkan kualitasnya agar lebih kreatif dan inovatif. *Digipreneur* membuktikan dampak positifnya mengenai hal tersebut, baik melalui inovasi, kreativitas, promosi, dan produktivitas. Hal ini semakin menarik untuk dikembangkan lebih jauh, terlebih ketika mahasiswa mampu memaksimalkan dirinya dengan bertindak sebagai pelaku dalam usaha digital. SDM dari kalangan mahasiswa tentunya dapat bersaing seiring perkembangan zaman. Generasi milenial saat ini sangat senang bermain dengan dunia

digital. Hal tersebut dapat diamati dari perilaku sehari-hari yang selalu menggunakan teknologi guna mempermudah pekerjaannya.

Digipreneur memberikan proyeksi atau gambaran terhadap peluang besar yang lebih cerah, dan efisien waktu, tenaga, serta biaya. Hal tersebut tentu akan lebih mempermudah para pelaku usaha digital untuk mengembangkan usahanya karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. *Digipreneur* juga dinilai sesuai dengan perkembangan zaman, dimana teknologi sudah berkembang pesat sehingga semua dilakukan serba digital.

- 21) Menurut anda, apakah mahasiswa pendidikan memiliki potensi untuk menjadi *digitalpreneur* dalam bidang pendidikan? Jelaskan!

Semua mahasiswa menyatakan bahwa mahasiswa pendidikan berpotensi untuk menjadi *digipreneur* dibidang pendidikan. Hal tersebut didasari oleh latar belakang pendidikan yang berfokus pada bidang kependidikan. Selain itu, mahasiswa pendidikan zaman sekarang juga sudah *melek* teknologi. Banyak mahasiswa pendidikan yang memanfaatkan teknologi dengan bijak sehingga dapat memperoleh keuntungan dari pemanfaatan tersebut. Potensi *digipreneur* terhadap mahasiswa pendidikan tentunya harus

digali lebih dalam guna memupuk tekad dan usaha yang kuat untuk mewujudkan ide atau gagasan usahanya di bidang digital.

Pengolahan Data Penelitian

Potensi *digitalpreneur* pada mahasiswa pendidikan di Universitas Jenderal Soedirman rupanya beragam. Berdasarkan paparan data penelitian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa pendidikan memiliki potensi yang besar untuk menjadi *digitalpreneur* pada bidang kependidikan. Selain itu, ide dan gagasan yang muncul sangatlah menarik untuk di realisasikan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Potensi usaha yang dapat digali pada mahasiswa pendidikan, yaitu Kuliner, seperti *restaurant*, dan rumah makan, *Food and Beverage*, *Fashion*, seperti busana muslim, butik, *clothing*, dan lainnya, Konveksi, Jasa MUA (*Make Up Artis*), Usaha alat-alat elektronik, Aksesoris *Handphone* dan kerajinan tangan, Bidang pendidikan, seperti bimbel, Bidang kecantikan, seperti usaha SPA (*Solus Per Aqua*), penjualan produk, dan alat kecantikan, Bidang kesenian, seperti lukisan, Jasa desain grafis, Jasa pembuatan *Hampers/Parsel*, Bimbingan belajar secara *online*, *Conten creator* melalui *platform* Youtube, Usaha perlengkapan sekolah secara *online*, Bergabung dengan Perusahaan *start up* dibidang pendidikan dan bimbingan konseling untuk peserta

didik, Membangun *platform* bimbingan untuk peserta didik, *Academy Esport* (Sekolah *Game Online*), Membuat situs *blog* atau *website* mengenai pendidikan dengan berbagai fitur yang menarik, Perusahaan *start up* aplikasi pendidikan, Perusahaa pengembangan media pembelajaran.

Sekian banyak potensi usaha pada mahasiswa pendidikan rupanya banyak yang belum terealisasikan. Besarnya kesempatan dan peluang yang didapatkan oleh mahasiswa tak luput dari rasa ketakutan akan kegagalan. Sebagian besar mahasiswa masih merasa takut, tidak percaya diri, dan ragu untuk menjalankan ide serta gagasannya dalam berwirausaha.

Temuan Penelitian

Temuan dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai potensi apa saja yang dapat digali dari mahasiswa pendidikan di Universitas Jenderal Soedirman pada bidang pendidikan, antara lain : 1) Bimbingan belajar secara *online*; 2) *Content creator* melalui *platform* Youtube; 3) Usaha perlengkapan sekolah secara *digital*; 4) Bergabung dengan Perusahaan *start up* dibidang pendidikan dan bimbingan konseling untuk peserta didik; 5) Membangun *platform* bimbingan untuk peserta didik; 6) *Academy Esport* (Sekolah *Game Online*); 7) Membuat situs *blog* atau *website* mengenai pendidikan dengan berbagai fitur yang menarik; 8) Perusahaan *start up* aplikasi

pendidikan; 9) Perusahaan pengembangan media pembelajaran.

Temuan tersebut menjadi sangat positif apabila ditindaklanjuti dengan merealisasikan ide-ide dan gagasan yang telah muncul. Beragamnya ide usaha mengindikasikan bahwa mahasiswa mempunyai kemampuan dalam menciptakan usaha-usaha baru pada bidang pendidikan dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Namun, di sisi lain temuan tersebut juga mengindikasikan hal negatif yang mana mahasiswa belum sepenuhnya memiliki kepercayaan diri dan keberanian untuk memulai ide dan gagasan usahanya. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, sebagian mahasiswa beranggapan bahwa rasa akan kegagalan yang terbesit dipikiran mereka cenderung menjadikan langkah para mahasiswa tertahan. Sebagian besar mahasiswa memiliki keinginan untuk merealisasikan ide dan gagasannya, namun mereka merasa belum mampu dan belum memiliki keberanian.

Pembahasan Temuan Penelitian

Hasil penelitian yang memperoleh temuan yang positif maupun negatif tentunya harus menjadi bahan evaluasi pihak kampus untuk merencanakan program yang lebih baik lagi guna merealisasikan ide dan gagasan mahasiswa. Di samping itu, pihak kampus memiliki peran untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan pendidikan serta pelatihan bekerjasama dengan lembaga atau instansi tertentu agar

mahasiswa termotivasi dan memiliki keberanian untuk merealisasikan ide dan gagasan usahanya.

Temuan negatif yang diamati peneliti disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya modal yang dimiliki mahasiswa, minimnya *partner* mahasiswa untuk berbisnis, relasi yang dibangun oleh mahasiswa masih dalam lingkup kecil, kecenderungan berpikir negatif akan kegagalan sebelum memulai sesuatu, kurang arahan dan bimbingan dari pihak-pihak yang potensial, dukungan dari lingkungan keluarga dan sekitar yang belum dirasakan oleh sebagian mahasiswa, serta latar belakang keluarga yang bukan dari lingkungan pengusaha. Hal-hal tersebut menjadi faktor yang menghambat mahasiswa dalam merealisasikan ide dan gagasan usahanya.

KESIMPULAN

Indonesia saat ini berada pada tahap perekonomian kreatif dan digital dalam perkembangan ekonomi industri. Berkaca pada teknologi informasi dan komunikasi di era revolusi industri 4.0 berkembang sangat pesat, peluang untuk menciptakan wirausaha-wirausaha digital cukup besar. Mahasiswa perguruan tinggi sebagian besar memiliki potensi untuk menjadi *digitalpreneur*. Begitupun dengan mahasiswa pendidikan, tidak menutup kemungkinan memiliki potensi untuk menjadi *entrepreneur*.

Potensi *digipreneur* pada mahasiswa pendidikan cukup besar dan beragam. Ide usaha yang dikembangkan dapat berupa bimbingan belajar secara *online*, *conten creator* melalui *platform Youtube*, usaha perlengkapan sekolah secara digital, membangun perusahaan *start up* di bidang pendidikan dan bimbingan konseling, membangun *platform* bimbingan bagi peserta didik, mendirikan *Academy Esport*, menjadi *author* atau *editor* situs *blog* atau *website* mengenai pendidikan, dan membangun perusahaan *start up* aplikasi pendidikan.

Pengembangan ide usaha yang dilakukan oleh para mahasiswa pendidikan harus lebih ditingkatkan. Penelitian berikutnya akan berfokus pada bagaimana meningkatkan potensi *digitalpreneur* pada mahasiswa pendidikan. Tim Peneliti berharap, hasil penelitian yang telah dilakukan dapat menjadi bahan evaluasi terhadap program-program penunjang mahasiswa pendidikan dalam memperoleh wawasan mengenai *digitalpreneur*. Selain itu, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan pihak universitas dalam merencanakan program pengembangan yang mengarahkan mahasiswa pendidikan untuk menciptakan usaha digital di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. H., Asyhadie, Zaeni., & Kusuma, R. (2020). Digitalisasi Industri dan Pengaruhnya terhadap Ketenagakerjaan dan Hubungan Kerja di Indonesia. *Jurnal Kompilasi Hukum*, 5(2).
- Ambarita, I. S. (2018). Pengembangan Kewirausahaan. *Jurnal Methomika*, 5(1).
- Amini, D. S., & Nurtjahjanti, H. (2016). Konformitas dan Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, Vol. 5 (1), hal 96-101.
- Arifin, P. E. (2019). Pentingnya Pendidikan Kewirausahaan Pada Mahasiswa Dengan Memanfaatkan Teknologi Digital Sebagai Upaya Menghadapi Revolusi 4.0. *pendidikan kewirausahaan, teknologi digital, revolusi 4.0*, 281-285.
- BHP UMY. (2015), 11 25. *Perguruan Tinggi Miliki Peran Penting Dalam Menciptakan Peluang Kewirausahaan*. Tersedia dari Universitas Muhammadiyah Yogyakarta: <https://www.umy.ac.id/perguruan-tinggi-miliki-peran-penting-dalammenciptakan-peluang-kewirausahaan.html>. Diunduh pada 21 Oktober 2020.
- BPS. (2022), 05 09. *Februari 2022: Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,83 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 2,89 juta rupiah per bulan*. Tersedia dari Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/pressrelease/2022/05/09/1915/februari-2022--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-83-persen.html>. Diunduh pada 29 Agustus 2022.
- Eriawaty & Fitriyanti. (2016). Peran Mata Kuliah Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Jiwa Berwirausaha Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Profit Vol. 3, No. 1, hal 21-26*.
- Harahap, M. I.S. & Nawawi, Z.M. (2023). Implementasi Tugas Praktik Bisnis pada Mata Kuliah Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Minat Mahasiswa Menjadi Entrepreneur. *Wawasan: Jurnal Ilmu Manajemen Ekonomi dan Kewirausahaan, Vol. 1, No. 1, hal 167-181*.
- Hendayana, Y. (2020), 10 2. *Menumbuhkan Spirit Kewirausahaan Mahasiswa Perguruan Tinggi untuk Pemulihan Ekonomi*. Tersedia dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia: <https://www.dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/menumbuhkanspirit-kewirausahaan-mahasiswa-perguruan-tinggi-untuk-pemulihanekonomi/>. Diunduh pada 21 Oktober 2020.
-

- Ikhwan, K. Mayang, A., & Rifa'i, F. (2021). Intensi Berwirausaha Di Bidang Pertanian dengan Pendekatan Planned Behavior Theory. *Jurnal Ilmiah Sosio-Ekonomika Bisnis*, Vol. 24, No. 1, hal 41-51.
- Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. (2018). "Indonesia Butuh 4 Juta Wirausaha Baru untuk Menjadi Negara Maju". <https://kemenperin.go.id/artikel/19926/Indonesia-Butuh-4-Juta-Wirausaha-Baru-Untuk-Menjadi-Negara-Maju>.
- Marlinah, Lili. (2019). Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Melalui Penguatan Sektor Ekonomi Digitalpreneur dan Creativepreneur. *Ikraith-Ekonomika*, 3(1).
- Meliani, D. & Panduwinata, L.F. (2022). Pengaruh Mata Kuliah Kewirausahaan dan Motivasi Berwirausaha terhadap Jiwa Green Enterpreneur Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol. 10, No. 1, hal 16-30.
- Neolaka, A. (2014). Metode Penelitian dan Statistik. Bandung: Remaja Roesdakarya Offset.
- Novitasyari, W, Setiawati, T., & Rahmawati, Y. (2017). Minat Berwirausaha Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner*, Vol. 6, No. 2, hal 81-93.
- Rahmadi, A.F., & Heryanto, Budi. (2016). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kediri. *Jurnal Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kediri* Vol. 1 (2).
- Rifa'i, Achmad, N. E. T. (2019). Rencana Strategi Dalam Menerapkan Pendidikan Kewirausahaan di Perguruan Tinggi melalui Proses Pembelajaran yang Berkelanjutan. *JUMANIS-BAJA: Jurnal Manajemen dan Bisnis Baja*, Vol. 1, No. 2, hal 71-90.
- Salahuddin, R. (2017). Kewirausahaan Melalui Integrasi E-Commerce dan Media.Sosial.
- Ulya, Inayatul. (2017). Implementasi Pengembangan Enterpreneurship dalam Kurikulum Prodi PGMI Institut Pesantren Mathaliul Falah Pati-Jawa Tengah. *Jurnal Quality* Vol. 5, No. 2, hal 233-352.