BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh literasi digital, kreativitas, dan *self-efficacy* terhadap minat berwirausaha digital pada siswa kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2 Jiwan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Literasi digital secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha digital. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi digital belum cukup untuk mendorong minat berwirausaha apabila tidak disertai dengan kesiapan mental dan kemampuan mengubah keterampilan digital menjadi aktivitas usaha yang nyata. Pemanfaatan teknologi oleh siswa masih banyak berorientasi pada aktivitas komunikasi dan hiburan, belum banyak diarahkan pada kegiatan produktif seperti pemasaran maupun pengelolaan usaha secara digital. Oleh karena itu, agar literasi digital dapat mendorong minat berwirausaha, pemanfaatan teknologi perlu diarahkan secara lebih spesifik pada kegiatan yang bersifat produktif, seperti praktik pemasaran online, pengelolaan toko digital, atau simulasi transaksi usaha, sehingga kemampuan digital siswa benar-benar terhubung dengan pengalaman nyata dalam berwirausaha.

2. Kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha digital. Kemampuan siswa dalam menghasilkan ide baru, melihat peluang usaha, dan mengembangkan solusi inovatif terbukti berperan penting dalam menumbuhkan ketertarikan untuk berwirausaha secara digital. Kondisi ini didukung oleh pembekalan kreativitas yang diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran produktif maupun praktik kewirausahaan di sekolah.
3. *Self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha digital, bahkan menjadi variabel yang paling dominan pengaruhnya dibandingkan literasi digital dan kreativitas. Temuan ini menegaskan bahwa keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam memulai dan mengelola usaha merupakan faktor psikologis yang paling menentukan tumbuhnya minat berwirausaha digital.
4. Secara simultan literasi digital, kreativitas, dan *self-efficacy* berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat berwirausaha digital siswa tidak terbentuk oleh satu faktor tunggal, melainkan merupakan hasil interaksi dari kompetensi digital, kemampuan kreatif, dan keyakinan diri yang saling melengkapi. Kreativitas dan self-efficacy berperan sebagai penggerak utama, sementara literasi digital berfungsi sebagai faktor pendukung yang baru bermakna apabila disertai oleh kesiapan psikologis siswa untuk berwirausaha.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian ini tidak lepas dari sejumlah kelemahan yang penting untuk dicermati agar hasilnya dapat dimaknai secara tepat. Subjek penelitian terbatas pada siswa di SMK Negeri 2 Jiwan saja, sehingga hasil yang diperoleh belum tentu berlaku secara umum apabila diterapkan pada satuan pendidikan lain, tingkatan sekolah yang berbeda, maupun daerah dengan karakteristik yang tidak sama. Selain itu, cakupan penelitian ini terbatas pada tiga variabel, yakni efikasi diri, kreativitas, dan literasi digital, sedangkan sejumlah faktor lain yang berpotensi turut memengaruhi minat berwirausaha digital—misalnya pendidikan kewirausahaan, kondisi lingkungan keluarga, serta motivasi berprestasi—belum diikutsertakan dalam model analisis. Di sisi lain, teknik pengambilan data yang digunakan berupa kuesioner dengan metode self-report, sehingga jawaban responden berisiko dipengaruhi oleh persepsi pribadi maupun kecenderungan memberikan respons yang dianggap sesuai norma sosial (social desirability bias), ditambah lagi rancangan penelitian yang bersifat cross-sectional membuat data hanya mampu menggambarkan keterkaitan antarvariabel pada satu titik waktu tertentu, tanpa dapat mengungkap hubungan kausal maupun memantau dinamika perubahan minat kewirausahaan digital siswa dalam rentang waktu yang lebih panjang. Mengacu pada simpulan dan berbagai keterbatasan yang telah diuraikan di atas, berikut disampaikan beberapa saran dari peneliti:

Bagi pihak sekolah, khususnya SMK Negeri 2 Jiwan, disarankan untuk lebih menitikberatkan program pengembangan kewirausahaan pada penguatan *self-efficacy* dan kreativitas siswa, misalnya melalui kegiatan praktik usaha secara langsung, simulasi bisnis, mentoring wirausaha, maupun ajang kompetisi kewirausahaan yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam memulai usaha. Peningkatan literasi digital tetap perlu dilakukan, namun sebaiknya diarahkan secara lebih aplikatif, misalnya dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi digital ke dalam praktik pemasaran produk dan pengelolaan usaha, bukan hanya sebatas penguasaan keterampilan teknis.

Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran produktif dan kewirausahaan, disarankan untuk merancang metode pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kreatif dan berani mencoba, misalnya melalui pemberian tugas proyek usaha yang menuntut siswa msenghasilkan ide, merancang produk, hingga memasarkannya melalui platform digital. Guru juga diharapkan mampu memberikan umpan balik dan dukungan yang dapat memperkuat keyakinan diri siswa terhadap kemampuannya dalam berwirausaha.

Bagi siswa, disarankan untuk terus mengasah kreativitas dan membangun keyakinan diri melalui pengalaman langsung dalam kegiatan usaha, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, serta memanfaatkan kemampuan digital yang dimiliki secara lebih aktif untuk

mendukung aktivitas wirausaha, bukan sekadar untuk kebutuhan komunikasi dan hiburan.

Pendidikan kewirausahaan, lingkungan keluarga, dan motivasi berprestasi adalah variabel lain yang dianggap memengaruhi minat terhadap kewirausahaan digital. Peneliti di masa mendatang harus memperluas penelitian ini untuk memasukkan variabel-variabel ini. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memasukkan tingkat pendidikan yang berbeda atau program khusus agar temuan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.