

Persepsi dan Kesiapan Siswa SMA di Labuan Bajo Terhadap Wirausaha Digital: Antara Akses, Kompetensi, dan Kreativitas

Teddy Halim¹, Fitri Ciptosari², Luh Gede Elvina Adi Saputri^{3*}, Adelaide .H. Savio⁴, Reynaldo A. Siagian⁵, Andy Iwan Iswanto⁶, Yohanes P. Hanny Wadhi⁷

¹Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia, tedybun1970@gmail.com

²Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia, fitri.ciptosari@poltekelbajo.ac.id

³Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia, luhgedeelvina@gmail.com

⁴Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia, Saviadel30@gmail.com

⁵Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia, reynaldo25angga@gmail.com

⁶Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia, andyiwan2012@gmail.com

⁷Manajemen Pemasaran Internasional, Politeknik eLBajo Commodus, Labuan Bajo, Indonesia, paulwadhi@poltekelbajo.ac.id

Abstract

The digital transformation in education has expanded opportunities for young people to engage in the digital economy, particularly through technology-based entrepreneurship. This study examines the level of digital competence and digital entrepreneurial readiness of high school students in Labuan Bajo, East Nusa Tenggara, focusing on technology access, motivation, and practical skills. A descriptive quantitative approach was applied using a Google Form-based survey completed by 438 respondents, with data analyzed through descriptive statistics. The results indicate that students possess a relatively high level of digital competence, especially in technology usage (mean = 4.24) and information literacy (mean = 4.17). In terms of digital entrepreneurship readiness, students demonstrate strong motivation (mean = 3.86) and creative ideas (mean = 3.60). However, lower scores were found in technical skills, particularly content creation (mean = 3.32) and digital business management (mean = 3.38). Major challenges include limited internet access, inadequate technical skills, and insufficient environmental support. Overall, the study highlights the need to strengthen digital entrepreneurship education by emphasizing practical digital skill development alongside motivation and creativity. The findings provide insights for policymakers, schools, and local stakeholders in developing inclusive digital entrepreneurship initiatives in regions such as Labuan Bajo.

Keywords: Digital Competence, Digital Entrepreneurship, High School Students, Labuan Bajo

Abstrak

Transformasi digital dalam pendidikan telah memperluas peluang bagi generasi muda untuk terlibat dalam ekonomi digital, khususnya melalui kewirausahaan berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat kompetensi digital dan kesiapan kewirausahaan digital siswa sekolah menengah atas di Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur, dengan fokus pada akses teknologi, motivasi, dan keterampilan praktis. Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan melalui survei berbasis Google Form yang diikuti oleh 438 responden, dengan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kompetensi digital yang relatif tinggi, terutama dalam penggunaan teknologi (mean = 4,24) dan literasi informasi (mean = 4,17). Dalam hal kesiapan kewirausahaan digital, siswa menunjukkan motivasi yang kuat (mean = 3,86) dan ide kreatif (mean = 3,60). Namun, skor yang lebih rendah ditemukan pada keterampilan teknis, khususnya pembuatan konten (mean = 3,32) dan manajemen bisnis digital (mean = 3,38).

Persepsi dan Kesiapan Siswa SMA di Labuan Bajo Terhadap Wirausaha Digital: Antara Akses, Kompetensi, dan Kreativitas

Teddy Halim¹, Fitri Ciptosari², Luh Gede Elvina Adi Saputri^{3*}, Adelaide .H. Savio⁴, Reynaldo A. Siagian⁵, Andy Iwan Iswanto⁶, Yohanes P. Hanny Wadhi⁷

Tantangan utama yang diidentifikasi meliputi keterbatasan akses internet, kurangnya keterampilan teknis, dan minimnya dukungan lingkungan. Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan pentingnya penguatan pendidikan kewirausahaan digital yang tidak hanya mendorong motivasi dan kreativitas, tetapi juga berfokus pada pengembangan keterampilan digital yang praktis. Temuan ini memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan, sekolah, dan pemangku kepentingan lokal dalam mengembangkan inisiatif kewirausahaan digital yang inklusif di wilayah seperti Labuan Bajo.

Kata kunci: Kompetensi Digital, Kewirausahaan Digital, Siswa SMA, Labuan Bajo

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi bagian tak terelakkan dari dinamika pendidikan dan ekonomi global, termasuk dalam konteks pengembangan potensi generasi muda. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mengubah cara belajar, tetapi juga membuka peluang baru bagi siswa untuk terlibat dalam aktivitas ekonomi kreatif dan wirausaha berbasis digital (Law et al., 2018). Di tengah tren tersebut, siswa SMA memiliki peluang besar untuk menjadi pelaku ekonomi digital, terutama melalui pemanfaatan media sosial, platform e-commerce, dan teknologi berbasis aplikasi yang kini semakin mudah diakses.

Namun, kesiapan siswa untuk memanfaatkan peluang tersebut masih menjadi persoalan, terutama di wilayah non-metropolitan seperti Labuan Bajo, yang meskipun dikenal sebagai destinasi wisata kelas dunia, tetap menghadapi tantangan serius terkait infrastruktur digital, akses teknologi, serta literasi digital yang merata. Laporan dari UNICEF (2021) menunjukkan bahwa siswa di daerah pinggiran sering kali mengalami hambatan seperti keterbatasan akses internet, kurangnya keterampilan teknis, dan minimnya dukungan dari sekolah atau keluarga dalam pengembangan kemampuan digital.

Di sisi lain, berbagai studi telah menekankan pentingnya kompetensi digital sebagai prasyarat untuk berpartisipasi dalam ekonomi modern. Framework DigComp 2.2 dari Komisi Eropa mengidentifikasi lima pilar utama kompetensi digital, yaitu literasi informasi, komunikasi digital, pembuatan konten, keamanan digital, dan pemecahan masalah teknologi (Vuorikari et al., 2022). Dalam konteks kewirausahaan, kemampuan ini tidak hanya mendukung keberhasilan teknis tetapi juga membentuk kepercayaan diri, kreativitas, dan kapasitas inovatif siswa (Nambisan, 2017).

Meskipun sudah banyak penelitian tentang literasi digital dan kewirausahaan secara umum, studi yang secara khusus mengkaji kesiapan wirausaha digital pada siswa di daerah berkembang seperti Labuan Bajo masih sangat terbatas. Di sinilah letak kebaruan (novelty) dari penelitian ini: menelusuri hubungan antara akses, kompetensi digital, dan kesiapan berwirausaha digital pada siswa tingkat SMA di wilayah geografis yang memiliki potensi besar tetapi menghadapi kesenjangan digital.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan utama: (1) Sejauh mana siswa SMA di Labuan Bajo memiliki kompetensi digital yang relevan untuk kegiatan wirausaha? (2) Bagaimana tingkat kesiapan mereka dalam merancang dan menjalankan usaha berbasis teknologi? (3) Faktor-faktor apa saja yang menjadi

pendukung atau hambatan dalam mengembangkan potensi tersebut?

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan akademik. Secara praktis, temuan ini menjadi dasar penyusunan kebijakan pendidikan berbasis digital dan program pengembangan kewirausahaan muda di daerah. Secara akademik, studi ini memperkaya literatur tentang pendidikan kewirausahaan digital di konteks lokal yang selama ini kurang mendapatkan perhatian.

TINJAUAN PUSTAKA

Transformasi Digital dalam Pendidikan

Transformasi digital dalam pendidikan dipahami sebagai proses adaptasi sistem pendidikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung secara berkelanjutan. Transformasi ini tidak hanya mencakup penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran, tetapi juga perubahan pendekatan pedagogis, pengelolaan pembelajaran, serta cara peserta didik mengakses dan memproduksi pengetahuan. Law et al. (2018) menyatakan bahwa teknologi digital telah memperluas ruang belajar siswa dan memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih fleksibel serta kolaboratif.

Dalam literatur pendidikan, transformasi digital sering dikaitkan dengan kebutuhan untuk menyiapkan peserta didik menghadapi perubahan dunia kerja dan masyarakat yang semakin terdigitalisasi. OECD (2020) menekankan bahwa sistem pendidikan perlu membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kehidupan digital, termasuk kemampuan beradaptasi terhadap teknologi baru dan perubahan sosial yang cepat. Dengan demikian, transformasi digital tidak dapat dilepaskan dari tujuan pendidikan jangka panjang dalam membangun sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing.

Konsep dan Dimensi Kompetensi Digital

Kompetensi digital merupakan konsep multidimensi yang mencakup kemampuan teknis, kognitif, dan etis dalam menggunakan teknologi digital. Kerangka DigComp yang dikembangkan oleh Komisi Eropa menjadi salah satu rujukan yang banyak digunakan dalam kajian kompetensi digital. Dalam pembaruan DigComp 2.2, kompetensi digital dikelompokkan ke dalam beberapa area utama, antara lain literasi informasi, komunikasi dan kolaborasi digital, pembuatan konten digital, keamanan digital, serta pemecahan masalah berbasis teknologi (Vuorikari et al., 2022).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital tidak berkembang secara otomatis seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi. Hatlevik et al. (2015) menemukan bahwa intensitas penggunaan teknologi tidak selalu berbanding lurus dengan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi secara kritis dan produktif. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi digital memerlukan proses pembelajaran yang terstruktur serta dukungan lingkungan belajar yang memadai.

Persepsi dan Kesiapan Siswa SMA di Labuan Bajo Terhadap Wirausaha Digital: Antara Akses, Kompetensi, dan Kreativitas

Teddy Halim¹, Fitri Ciptosari², Luh Gede Elvina Adi Saputri^{3*}, Adelaide .H. Savio⁴, Reynaldo A. Siagian⁵, Andy Iwan Iswanto⁶, Yohanes P. Hanny Wadhi⁷

Kewirausahaan Digital sebagai Fenomena Pendidikan

Kewirausahaan digital merupakan bentuk kewirausahaan yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses penciptaan nilai, pengelolaan usaha, dan interaksi dengan pasar. Dalam literatur kewirausahaan, kewirausahaan digital dipandang sebagai respons terhadap perubahan lingkungan bisnis yang semakin terdigitalisasi (Nambisan, 2017). Teknologi digital memungkinkan munculnya model bisnis baru yang lebih fleksibel, berbasis platform, dan menjangkau pasar yang lebih luas.

Dalam konteks pendidikan, kewirausahaan digital mulai dipandang sebagai bagian dari pengembangan keterampilan hidup (*life skills*) dan keterampilan abad ke-21. Autio et al. (2014) menekankan bahwa pendidikan kewirausahaan tidak hanya berfokus pada penciptaan usaha, tetapi juga pada pengembangan pola pikir kewirausahaan, seperti kreativitas, inisiatif, dan kemampuan mengambil peluang. Pendekatan ini relevan diterapkan sejak jenjang pendidikan menengah sebagai bagian dari proses pembentukan karakter dan kemandirian peserta didik.

Kesiapan Berwirausaha Digital

Kesiapan berwirausaha digital mengacu pada kondisi individu yang mencerminkan kesiapan psikologis dan keterampilan untuk terlibat dalam aktivitas kewirausahaan berbasis teknologi. Kesiapan ini mencakup aspek motivasi, kepercayaan diri, kemampuan merancang ide usaha, serta penguasaan keterampilan digital yang mendukung aktivitas bisnis (Ratten, 2020). Dalam kajian pendidikan, kesiapan berwirausaha sering diposisikan sebagai hasil dari proses pembelajaran, pengalaman, dan dukungan lingkungan.

Beberapa studi menunjukkan bahwa kesiapan berwirausaha digital pada pelajar masih berada pada tahap awal, terutama dalam aspek keterampilan praktis. Meskipun siswa umumnya memiliki ketertarikan terhadap aktivitas digital, tidak semua mampu mengonversi minat tersebut menjadi kemampuan kewirausahaan yang aplikatif. Hal ini menunjukkan pentingnya peran pendidikan dalam menjembatani kesenjangan antara potensi dan kesiapan aktual peserta didik.

Faktor Lingkungan dalam Pengembangan Kompetensi Digital

Literatur menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi digital dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan, baik dari sekolah maupun keluarga. Lingkungan sekolah berperan dalam menyediakan fasilitas, kurikulum, serta pengalaman belajar yang mendukung penguasaan teknologi. Sementara itu, lingkungan keluarga berkontribusi dalam membentuk kebiasaan penggunaan teknologi dan sikap terhadap pembelajaran digital (Livingstone et al., 2017).

Di samping faktor pendukung, berbagai hambatan juga sering dibahas dalam literatur, seperti keterbatasan akses teknologi, rendahnya literasi digital, serta risiko keamanan dan dampak sosial penggunaan teknologi. UNICEF (2021) menekankan bahwa ketimpangan akses dan literasi digital masih menjadi isu global, terutama bagi pelajar di wilayah dengan keterbatasan sumber daya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi digital memerlukan pendekatan yang komprehensif dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan persepsi dan tingkat kesiapan siswa SMA di Labuan Bajo dalam menghadapi peluang wirausaha digital. Desain penelitian ini sesuai dengan pendekatan yang disarankan oleh Sugiyono (2018), di mana penelitian kuantitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena sosial berdasarkan data numerik secara sistematis dan objektif.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen survei daring (online questionnaire) melalui platform Google Form. Instrumen ini terdiri dari dua bagian utama: indikator kompetensi digital (termasuk kemampuan menggunakan teknologi, literasi informasi, komunikasi digital, dan keamanan digital) serta indikator kesiapan berwirausaha digital (meliputi motivasi, ide kreatif, kepercayaan diri dalam promosi, serta kemampuan teknis pengelolaan usaha). Pernyataan-pernyataan dalam kuesioner disusun dalam bentuk skala Likert 5 poin, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" (1) hingga "Sangat Setuju" (5), sebagaimana disarankan oleh Cresswell (2015) dalam perancangan instrumen survei berbasis persepsi.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA di wilayah Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur. Sampel diambil dengan menggunakan teknik non-probability purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa aktif yang berusia antara 15–18 tahun, berdomisili di Labuan Bajo, serta memiliki pengalaman minimal dalam menggunakan teknologi digital baik untuk pembelajaran maupun aktivitas lain. Sebanyak 438 responden berpartisipasi dalam pengisian kuesioner.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif, seperti perhitungan nilai rata-rata (mean) dan distribusi frekuensi serta persentase. Analisis ini dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel, yang memfasilitasi tabulasi dan visualisasi data untuk setiap indikator. Seorang responden dianggap "siap" secara digital atau wirausaha apabila memberikan skor ≥ 4 terhadap pernyataan yang sesuai. Kriteria ini digunakan untuk menilai tingkat kesiapan aktual berdasarkan standar penilaian persepsi dalam studi kuantitatif (Ary et al., 2010).

Selain data kuantitatif, bagian terbuka dari kuesioner dianalisis secara tematik kualitatif untuk menangkap berbagai hambatan dan dukungan yang dialami responden dalam menggunakan teknologi digital. Pendekatan tematik ini mengacu pada metode Braun dan Clarke (2006), yang menekankan pada identifikasi pola dalam jawaban terbuka melalui pengodean dan kategorisasi isi.

Penggunaan pendekatan campuran deskriptif ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh dan kontekstual mengenai kesiapan siswa dalam menghadapi peluang kewirausahaan digital, serta menjadi dasar penyusunan strategi pendidikan yang responsif terhadap kebutuhan generasi muda di daerah berkembang seperti Labuan Bajo.

HASIL DAN DISKUSI

Profil Responden

Berdasarkan hasil survei terhadap 438 siswa SMA di Labuan Bajo, diperoleh gambaran profil responden yang mencerminkan karakteristik demografis dan tingkat akses digital yang relevan dalam konteks kesiapan wirausaha digital. Mayoritas responden adalah perempuan, dengan persentase sebesar 66%, sedangkan laki-laki berjumlah 34%. Rentang usia responden berkisar antara 15 hingga 18 tahun, yang merupakan kelompok usia produktif dalam pendidikan menengah atas. Dari segi jenjang pendidikan, siswa kelas XI mendominasi sebanyak 40%, diikuti oleh kelas X sebesar 35%, dan kelas XII sebesar 24%.

Berdasarkan jurusan, sebagian besar siswa berasal dari jurusan IPA (38%), disusul oleh IPS (21%) dan Bahasa (5%), sementara 35% responden belum dijuruskan, yang kemungkinan besar berasal dari kelas X.

Tabel 1. Profil Demografis Responden Siswa SMA di Labuan Bajo

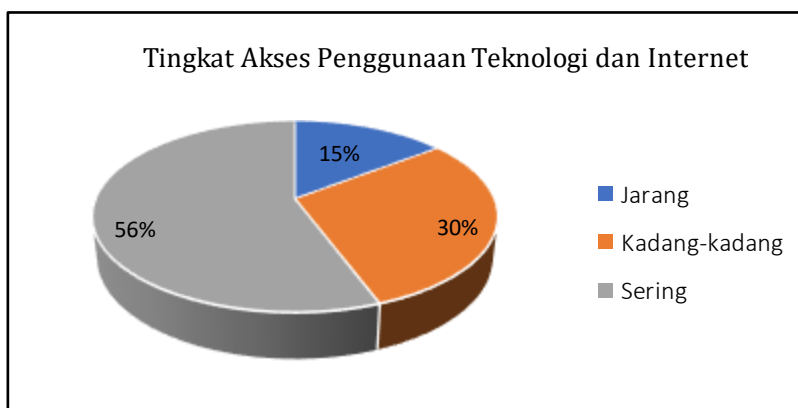
Variabel	Kategori	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	34%
	Perempuan	66%
Kelas	X	35%
	XI	40%
	XII	24%
Jurusan	IPA	38%
	IPS	21%
	Bahasa	5%
	Belum dijuruskan	35%
Usia	15 - 18 tahun	100%

Sumber: Data Peneliti, 2025

Dalam hal akses terhadap teknologi dan internet, ditemukan bahwa 56% responden menyatakan sering memiliki akses terhadap perangkat dan jaringan internet, 30% menyatakan hanya kadang-kadang, dan 15% jarang mengaksesnya.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa sudah memiliki keterhubungan digital yang memadai, masih terdapat ketimpangan akses di antara mereka. Hal ini menjadi aspek penting dalam menilai kesiapan wirausaha digital, mengingat akses terhadap internet dan perangkat merupakan prasyarat utama dalam pengembangan kompetensi digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis teknologi.

Dengan demikian, profil responden ini memberikan konteks awal yang kuat dalam menilai persepsi dan kesiapan siswa terhadap peluang wirausaha digital di daerah Labuan Bajo yang sedang berkembang pesat.



Gambar 1. Tingkat Akses Penggunaan Teknologi dan Internet

Sumber: Data Peneliti, 2025

Kompetensi Digital

Tabel 2. Rata-rata Skor Per Indikator Kesiapan Digital Siswa

Indikator	Pernyataan Kuesioner	Skor Rata-rata (Mean)
Penggunaan Teknologi	Saya mampu menggunakan aplikasi atau perangkat lunak untuk kebutuhan belajar atau tugas sekolah	4.24
Literasi Informasi	Saya dapat mencari dan mengevaluasi informasi secara online dengan efektif	4.17
Komunikasi Digital	Saya percaya diri dalam berkomunikasi menggunakan platform digital (email, media sosial, dll)	3.94
Keamanan Digital	Saya memahami cara melindungi data pribadi saat menggunakan internet	4.03

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata skor terhadap empat indikator utama kesiapan digital siswa, diperoleh gambaran bahwa secara umum siswa SMA di Labuan Bajo memiliki tingkat kesiapan yang cukup tinggi dalam aspek penggunaan teknologi, literasi informasi, komunikasi digital, dan keamanan digital. Indikator dengan skor rata-rata tertinggi adalah penggunaan teknologi, yaitu sebesar **4.24**. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa mampu dalam mengoperasikan berbagai aplikasi atau perangkat lunak, baik untuk keperluan pembelajaran maupun tugas sekolah. Kemampuan ini merupakan modal penting dalam menghadapi tantangan dunia wirausaha digital yang sangat bergantung pada pemanfaatan teknologi.

Selanjutnya, indikator literasi informasi memperoleh skor rata-rata sebesar **4.17**, menandakan bahwa siswa cukup percaya diri dalam mencari, menyeleksi, dan mengevaluasi informasi secara daring. Kemampuan ini sangat relevan dalam konteks wirausaha digital, di mana proses pengambilan keputusan bisnis sering bergantung pada kemampuan menganalisis informasi pasar dan tren digital.

Sementara itu, indikator komunikasi digital memperoleh skor rata-rata paling rendah, yaitu **3.94**. Meskipun masih tergolong baik, hal ini mengindikasikan adanya

Persepsi dan Kesiapan Siswa SMA di Labuan Bajo Terhadap Wirausaha Digital: Antara Akses, Kompetensi, dan Kreativitas

Teddy Halim¹, Fitri Ciptosari², Luh Gede Elvina Adi Saputri^{3*}, Adelaide .H. Savio⁴, Reynaldo A. Siagian⁵, Andy Iwan Iswanto⁶, Yohanes P. Hanny Wadhi⁷

kebutuhan untuk memperkuat kemampuan siswa dalam membangun komunikasi efektif melalui platform digital seperti email, media sosial, dan alat komunikasi daring lainnya. Padahal, komunikasi digital merupakan salah satu keterampilan inti dalam aktivitas wirausaha berbasis internet, seperti promosi produk, layanan pelanggan, dan kolaborasi jaringan.

Indikator terakhir, keamanan digital, menunjukkan skor rata-rata sebesar **4.03**, yang menunjukkan bahwa siswa cukup sadar dan paham tentang pentingnya menjaga privasi serta melindungi data pribadi saat menggunakan internet. Tingkat kesadaran ini menjadi fondasi penting bagi siswa dalam menjaga integritas dan keamanan aktivitas digitalnya, termasuk ketika terlibat dalam wirausaha digital yang melibatkan transaksi daring dan pengelolaan data pelanggan.

Secara keseluruhan, analisis ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kompetensi awal yang baik dalam aspek digital, yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung kesiapan mereka dalam memasuki dunia wirausaha digital. Namun, aspek komunikasi digital perlu menjadi perhatian lebih lanjut, baik dalam kurikulum sekolah maupun pelatihan ekstrakurikuler yang relevan.

Kesiapan Berwirausaha Digital

Tabel 3. Skor Rata-rata dan Persentase Kesiapan Siswa Berwirausaha Digital

Indikator	Skor Rata-rata (Mean)	Persentase Siap (%)
Saya termotivasi untuk menggunakan teknologi digital untuk menghasilkan pendapatan tambahan	3.86	65%
Saya percaya diri dapat memanfaatkan media sosial atau platform online untuk memproduksi produk	3.69	57%
Saya memiliki ide-ide kreatif yang dapat dikembangkan menjadi usaha berbasis digital	3.60	54%
Saya tahu cara membuat konten yang menarik untuk memasarkan produk atau jasa secara online	3.32	45%
Saya mampu menggunakan teknologi untuk mengelola usaha kecil (misalnya, pencatatan transaksi atau komunikasi pelanggan)	3.38	47%

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam menghasilkan pendapatan tambahan menempati posisi tertinggi, dengan skor rata-rata **3.86** dan **65%** responden menyatakan siap (memberi skor ≥ 4). Hal ini menunjukkan adanya potensi internal yang kuat pada siswa untuk mencoba terjun ke dalam dunia wirausaha digital.

Namun demikian, indikator teknis seperti kemampuan membuat konten menarik (mean = **3.32**) dan mengelola usaha kecil secara digital (mean = **3.38**) masih relatif rendah, dengan tingkat kesiapan di bawah **50%**. Ini mengindikasikan perlunya

penguatan keterampilan praktis melalui pelatihan, bimbingan teknis, atau integrasi dalam kurikulum pembelajaran.

Secara umum, meskipun tingkat kesiapan digital belum merata di semua aspek, data ini menunjukkan adanya dasar motivasional dan kreativitas yang cukup menjanjikan di kalangan siswa SMA di Labuan Bajo untuk mengembangkan potensi dalam wirausaha berbasis teknologi.

Hambatan dan Dukungan

Hasil penelitian mengungkap berbagai hambatan yang dialami responden dalam memanfaatkan teknologi digital, baik dalam konteks pembelajaran maupun kewirausahaan. Hambatan-hambatan ini dikelompokkan ke dalam enam kategori utama berdasarkan frekuensi dan konsistensi temuan selama proses pengumpulan data. Tabel berikut merangkum temuan tersebut secara sistematis:

Tabel 4. Hambatan Penggunaan Teknologi Digital Berdasarkan Hasil Penelitian

Kategori Hambatan	Deskripsi Masalah
Akses dan Jaringan	<ul style="list-style-type: none"> - Jaringan internet tidak stabil atau tidak tersedia (disebutkan > 30 kali) - Keterbatasan kuota/pulsa - Perangkat tidak mendukung - Infrastruktur digital minim
Literasi dan Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya pemahaman penggunaan aplikasi dan fitur digital - Kesulitan mengikuti perkembangan teknologi yang cepat
Keamanan dan Privasi	<ul style="list-style-type: none"> - Risiko kebocoran data pribadi, peretasan, penipuan - Ancaman cyberbullying, sindiran di media sosial, dan penyalahgunaan akun
Dampak Sosial dan Psikologis	<ul style="list-style-type: none"> - Kecanduan media sosial dan menurunnya interaksi sosial - Kurangnya kontrol diri, fokus, dan meningkatnya kecemasan sosial - Minimnya dukungan orang tua
Informasi Berlebihan dan Hoaks	<ul style="list-style-type: none"> - Overload informasi digital - Kesulitan memilah konten relevan dan valid - Penyebaran hoaks yang mengganggu pembelajaran
Fasilitas dan Keterampilan Teknis	<ul style="list-style-type: none"> - Perangkat tidak mendukung aplikasi pembelajaran/bisnis - Kurangnya keterampilan teknis untuk mengelola aplikasi produktif

Sumber: Data Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tantangan penggunaan teknologi digital tidak hanya bersifat teknis seperti keterbatasan akses jaringan dan perangkat, tetapi juga mencakup aspek non-teknis seperti literasi digital, dampak psikologis, serta risiko keamanan informasi. Kompleksitas hambatan ini menunjukkan pentingnya pendekatan yang menyeluruh dalam merancang intervensi, baik melalui peningkatan infrastruktur, edukasi digital, maupun penguatan lingkungan sosial yang mendukung. Temuan ini menjadi dasar penting untuk menyusun strategi pemberdayaan yang relevan dan berkelanjutan di masa mendatang.

Persepsi dan Kesiapan Siswa SMA di Labuan Bajo Terhadap Wirausaha Digital: Antara Akses, Kompetensi, dan Kreativitas

Teddy Halim¹, Fitri Ciptosari², Luh Gede Elvina Adi Saputri^{3*}, Adelaide .H. Savio⁴, Reynaldo A. Siagian⁵, Andy Iwan Iswanto⁶, Yohanes P. Hanny Wadhi⁷

Tabel 5. Rata-rata Skor per Indikator Faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Digital

Indikator	Pertanyaan Kuesioner	Skor Rata-rata
Dukungan Sekolah	Sekolah menyediakan fasilitas teknologi yang memadai	4.01
Dukungan Keluarga	Keluarga saya mendukung untuk mempelajari teknologi digital	4.14
Akses Teknologi	Saya memiliki akses ke perangkat digital (laptop, ponsel) dan internet yang memadai di rumah	3.96
Pengalaman Digital	Saya sering menggunakan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari (belajar, hiburan, komunikasi)	4.37

Sumber: Data Peneliti, 2025

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pengalaman digital memperoleh skor rata-rata tertinggi (**4.37**), yang mengindikasikan bahwa responden memiliki tingkat keterpaparan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencerminkan kebiasaan dan intensitas interaksi yang cukup kuat dengan perangkat digital, baik untuk keperluan belajar, hiburan, maupun komunikasi.

Indikator dukungan keluarga juga menunjukkan skor yang cukup tinggi (**4.14**), menandakan bahwa mayoritas responden merasakan adanya dorongan dan dukungan dari lingkungan keluarga dalam mempelajari teknologi digital. Dukungan ini penting dalam membentuk motivasi dan kepercayaan diri individu dalam menjelajahi dan menggunakan teknologi.

Sementara itu, dukungan sekolah memiliki skor rata-rata sebesar **4.01**, yang tergolong tinggi, namun masih di bawah dukungan keluarga dan pengalaman digital. Hal ini menunjukkan bahwa institusi pendidikan sudah menyediakan fasilitas teknologi yang cukup memadai, namun kemungkinan masih terdapat ruang untuk perbaikan, baik dalam hal ketersediaan, kualitas, maupun pemanfaatan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran.

Indikator dengan skor terendah adalah akses teknologi (**3.96**), meskipun masih berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya keragaman dalam tingkat ketersediaan perangkat digital dan akses internet di lingkungan rumah responden. Kesenjangan ini perlu mendapat perhatian khusus, karena akses yang tidak merata dapat menjadi hambatan dalam pemerataan penguasaan literasi digital.

Secara umum, data ini menunjukkan bahwa responden memiliki kesiapan digital yang baik, ditandai dengan dukungan lingkungan dan pengalaman penggunaan teknologi yang positif. Namun demikian, perhatian perlu diberikan pada aspek aksesibilitas untuk memastikan bahwa semua individu memiliki peluang yang setara dalam mengembangkan kompetensi digitalnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum siswa SMA di Labuan Bajo memiliki tingkat kompetensi digital yang cukup baik, terutama dalam penggunaan

teknologi dan literasi informasi. Pengalaman digital yang tinggi dan dukungan dari keluarga serta sekolah turut memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi era digital. Namun demikian, aspek komunikasi digital dan keterampilan teknis kewirausahaan masih perlu ditingkatkan. Dari sisi kesiapan berwirausaha digital, mayoritas siswa menunjukkan motivasi yang positif, tetapi masih terdapat kesenjangan keterampilan dalam hal produksi konten, pengelolaan usaha digital, dan pemanfaatan media sosial secara strategis.

Hambatan utama yang dihadapi siswa dalam penggunaan teknologi digital meliputi keterbatasan akses jaringan dan perangkat, kurangnya literasi digital, risiko keamanan siber, serta dampak sosial seperti kecanduan dan rendahnya dukungan dari orang tua. Kesenjangan ini menegaskan bahwa kesiapan siswa untuk berwirausaha digital tidak hanya bergantung pada motivasi pribadi, tetapi juga pada dukungan sistemik dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan temuan penelitian ini, sejumlah rekomendasi strategis dapat diterapkan untuk memperkuat kesiapan siswa SMA di Labuan Bajo dalam menghadapi dunia wirausaha digital. Sekolah perlu mengintegrasikan pelatihan kewirausahaan digital ke dalam kurikulum maupun kegiatan ekstrakurikuler, dengan fokus pada keterampilan praktis seperti pembuatan konten, pemasaran digital, dan manajemen usaha berbasis teknologi. Pemerintah daerah juga memegang peran penting dalam memperluas akses internet dan penyediaan fasilitas digital yang merata, serta mendukung program beasiswa keterampilan digital dan pelatihan teknis bagi pelajar di daerah pinggiran.

Selain itu, kolaborasi dengan lembaga pelatihan dan mitra industri sangat diperlukan untuk menciptakan ekosistem kewirausahaan digital yang inklusif melalui program seperti digital bootcamp, inkubasi usaha pelajar, dan lokakarya literasi digital. Dukungan dari keluarga dan masyarakat juga menjadi faktor penting, khususnya dalam peningkatan literasi digital di rumah agar anak dapat menggunakan teknologi secara produktif dan aman. Dengan pendekatan kolaboratif dan berkelanjutan, potensi generasi muda di Labuan Bajo sebagai pelaku wirausaha digital dapat dikembangkan secara optimal untuk menjawab tantangan dan meraih peluang di era ekonomi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Razavieh, A. (2010). Introduction to research in education 8th edition. Wadsworth: Cengage Learning.
- Autio, E., Kenney, M., Mustar, P., Siegel, D., & Wright, M. (2014). Entrepreneurial innovation: The importance of context. *Research Policy*, 43(7), 1097–1108.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. doi:10.1191/1478088706qp063oa
- Cresswell, J. W. (2015). Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. Pearson.

Persepsi dan Kesiapan Siswa SMA di Labuan Bajo Terhadap Wirausaha Digital: Antara Akses, Kompetensi, dan Kreativitas

Teddy Halim¹, Fitri Ciptosari², Luh Gede Elvina Adi Saputri^{3*}, Adelaide .H. Savio⁴, Reynaldo A. Siagian⁵, Andy Iwan Iswanto⁶, Yohanes P. Hanny Wadhi⁷

- Hatlevik, O. E., Guðmundsdóttir, G. B., & Loi, M. (2015). Digital diversity among upper secondary students. *Computers & Education*, *81*, 345–353.
- Kemendikbud. (2020, Mei). Peta Jalan Sistem Pendidikan 2020-2035 . Retrieved from Scribd: <https://www.scribd.com/document/469411567/Peta-Jalan-Sistem-Pendidikan-2020-2035-Kemendikbud-pdf>
- Law, N., Woo, D., Torre, J., & Wong, G. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. Canada: UNESCO Institute for Statistics (UIS).
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2017). European research on children's internet use. *New Media & Society*, *19*(7), 1103–1122.
- Nambisan, S. (2017). Digital Entrepreneurship: Toward a Digital Technology Perspective of Entrepreneurship. *Entrepreneurship Theory and Practice*, *41*(6), 1029-1055. doi:10.1111/etap.12254
- OECD. (2020). *Education in the digital age: Healthy and happy children*. Paris: OECD Publishing.
- Prathivi, M. (2020). Digital Marketing and Indonesia's Youth Entrepreneurs' Business. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, *18*(1), 86-94. doi:10.21776/ub.jam.2020.018.01.08
- Ratten, V. (2020). Coronavirus (COVID-19) and entrepreneurship: Changing life and work landscape. *Journal of Small Business & Entrepreneurship*, *32*(5), 503–516.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- UNICEF, U. (2021). Analisis Situasi untuk Lanskap Pembelajaran Digital di Indonesia. Quicksand Design Studio Pvt. Ltd.
- UNICEF. (2021). *Digital learning and skills development in remote areas*. New York: UNICEF.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes. Publications Office of the European Union. doi:10.2760/115376