

RINGKASAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena peningkatan pengangguran terbuka akibat pandemi Covid-19 khususnya pada pengangguran belatar belakang pendidikan sarjana dan rendahnya minat berwirausaha pada lulusan perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh literasi digita terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi (2) pengaruh *locus of control* terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi (3) pengaruh pembelajaran kewirausahaan berbasis *problem based learning* terhadap minat berwirausaha mahasiswa pendidikan ekonomi.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan analisis regresi linier berganda. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unsoed angkatan 2020-2022 yang telah mengambil mata kuliah kewirausahaan. Sampel pada penelitian ini sebanyak 105 responden.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS (*Statistical Program ofr Social Science*) menunjukkan bahwa (1) literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha mahasiswa (2) *locus of control* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha mahasiswa (3) pembelajaran kewirausahaan berbasis *problem based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berwirausaha mahasiswa.

Implikasi dari penelitian ini yaitu perguruan tinggi diharapkan mempertimbangkan untuk mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi digital yang dapat menunjang mahasiswa dalam menumbuhkan minat berwirausaha mahasiswa. Mahasiswa perlu mengikuti pelatihan untuk meningkatkan *locus of control* agar lebih percaya diri dan meningkatkan motivasi dalam berwirausaha. Pendidik perlu meningkatkan pembelajaran kewirausahaan berbasis *problem based learning* agar dapat meningkatkan pemahaman serta pengetahuan mahasiswa dalam berwirausaha.

Kata Kunci: Literasi Digital, *Locus of Control*, Pembelajaran Kewirausahaan berbasis *Problem Based Learning*, Minat Berwirausaha

SUMMARY

This research is based on the phenomenon of increasing open unemployment due to the Covid-19 pandemic, especially in unemployment with a bachelor's education background and low interest in entrepreneurship among university graduates. This study aims to find out: (1) the influence of digital literacy on the entrepreneurial interest of Economics Education students (2) the influence of locus of control on the entrepreneurial interest of Economics Education students (3) the influence of problem-based learning-based entrepreneurship learning on the entrepreneurial interest of economics education students.

This study uses a quantitative descriptive method with multiple linear regression analysis. The population in this study is Unsoed Economic Education students of the 2020-2022 class who have taken entrepreneurship courses. The sample in this study was 105 respondents.

Based on the results of research and data analysis that has been carried out using SPSS (Statistical Program of Social Science) software, it shows that (1) digital literacy has a positive and significant effect on students' interest in entrepreneurship, (2) locus of control has a positive and significant effect on students' interest in entrepreneurship, (3) problem-based learning-based entrepreneurship learning have a positive and significant effect on students' interest in entrepreneurship.

The implication of this study is that universities are expected to consider integrating technology with learning activities to improve digital literacy skills that can support students in fostering students' interest in entrepreneurship. Students need to take part in training to increase locus of control to be more confident and increase motivation in entrepreneurship. Educators need to improve problem-based learning entrepreneurship learning in order to increase students' understanding and knowledge in entrepreneurship.

Keywords: *Digital Literacy, Locus of Control, Entrepreneurial Learning based on Problem Based Learning, Entrepreneurial Interest*