

**PENGARUH KETRAMPILAN DIGITAL DAN
PROJECT-BASED LEARNING TERHADAP
KESIAPAN KERJA MAHASISWA DENGAN SOFT
SKILLS SEBAGAI VARIABEL MEDIASI**

(Studi kasus pada Mahasiswa Akhir di Jawa Tengah)

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana S1

Program Studi Manajemen



Disusun oleh :

Faris Alfahad

NIM : 30402200111

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

SEMARANG

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH KETRAMPILAN DIGITAL DAN
PROJECT-BASED LEARNING TERHADAP
KESIAPAN KERJA MAHASISWA DENGAN SOFT
SKILLS SEBAGAI VARIABEL MEDIASI**

(Studi kasus pada Mahasiswa Akhir di Jawa Tengah)

Disusun Oleh:

Faris Alfahad

NIM : 30402200111

Telah disetujui oleh pembimbing dan selanjutnya dapat diajukan dihadapan dosen
reiviewer proposal skripsi Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan

Bisnis

Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Semarang, 12 Februari 2026

Pembimbing



Prof. Olivia Fachrunnisa, SE, MSi, Ph.D

NIK. 210499044

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH KETRAMPILAN DIGITAL DAN PROJECT-
BASED LEARNING TERHADAP KESIAPAN KERJA
MAHASISWA DENGAN SOFT SKILLS SEBAGAI VARIABEL
MEDIASI**

(Studi kasus pada Mahasiswa Akhir di Jawa Tengah)

Disusun Oleh:

Faris Alfahad

NIM : 30402200111

Telah dipertahankan dan disahkan di depan penguji

Semarang, 12 Februari 2026

Pembimbing

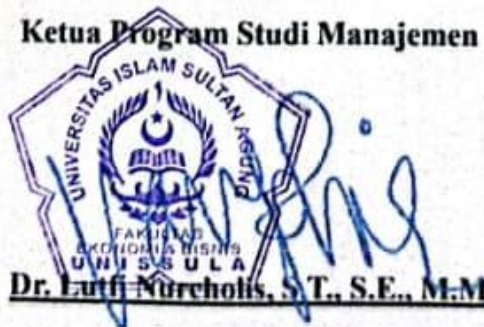
Prof. Olivia Fachrunnisa, SE, MSi, Ph.D

NIK. 210499044

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana
Manajemen

Mengetahui,

Ketua Program Studi Manajemen



Dr. Lutfi Nurcholis, S.T., S.E., M.M

NIK. 210416055

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Faris Alfahad

NIM : 30402200111

Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis/Manajemen

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul **“PENGARUH KETRAMPILAN DIGITAL DAN PROJRCT-BASED LEARNING TERHADAP KESIAPAN KERJA MAHASISWA DENGAN SOFT SKILLS SEBAGAI VARIABEL MEDIASI (Studi Kasus pada Mahasiswa Akhir di Jawa Tengah)”** merupakan karya asli saya, bukan hasil plagiasi atau duplikasi, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Universitas Islam Sultan Agung Semarang maupun perguruan tinggi lain. Seluruh pendapat pihak lain dalam skripsi ini telah dikutip sesuai dengan kode etik ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti terjadi plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku. Pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang , 12 Februari 2026



FARIS ALFAHAD

NIM. 30402200111

PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Faris Alfahad

Nim : 30402200111

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Program Studi : Manajemen

Dengan ini menyerahkan hasil karya ilmiah berupa Tugas Akhir Skripsi dengan judul :

PENGARUH KETRAMPILAN DIGITAL DAN PROJECT-BASED LEARNING TERHADAP KESIAPAN KERJA MAHASISWA DENGAN SOFT SKILLS SEBAGAI VARIABEL MEDIASI (Studi Kasus Pada Mahasiswa Akhir) Dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksekutif untuk disimpan, dan dipublikasikannya di internet atau untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya tulis ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi.

Semarang, 12 Februari 2026



FARIS ALFAHAD

NIM. 30402200111

ABSTRAK

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 menuntut lulusan perguruan tinggi memiliki kesiapan kerja yang tidak hanya didukung oleh kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan digital dan soft skills yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh keterampilan digital dan project-based learning terhadap kesiapan kerja mahasiswa dengan soft skills sebagai variabel mediasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori. Populasi penelitian adalah mahasiswa tingkat akhir di Jawa Tengah, dengan sampel sebanyak 150 responden. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM). Hasil penelitian akhirnya menunjukkan bahwa keterampilan digital dan project-based learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap soft skills, serta secara langsung maupun tidak langsung meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Soft skills diposisikan sebagai variabel mediasi yang memperkuat hubungan antara keterampilan digital dan project-based learning dengan kesiapan kerja. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran di perguruan tinggi.

Kata kunci: *Keterampilan Digital, Project-Based Learning, Soft Skills, Kesiapan Kerja Mahasiswa*

ABSTRACT

The development of the Industrial Revolution 4.0 requires college graduates to have job readiness that is not only supported by academic abilities, but also digital skills and soft skills that are in line with the needs of the world of work. This study aims to analyze the influence of digital skills and project-based learning on student job readiness with soft skills as a mediating variable. This study uses a quantitative approach with an explanatory design. The research population consists of final-year students in Central Java, with a sample of 150 respondents. Data collection was conducted through questionnaires and analyzed using Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM). The results of the study ultimately show that digital skills and project-based learning have a positive and significant effect on soft skills, as well as directly and indirectly increasing students' work readiness. Soft skills are positioned as a mediating variable that strengthens the relationship between digital skills and project-based learning with work readiness. This study is expected to contribute theoretically and practically to the development of learning strategies in higher education.

Keywords: *Digital Skills, Project-Based Learning, Soft Skills, Student Work Readiness*

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini. Laporan skripsi ini berjudul **“PENGARUH KETRAMPILAN DIGITAL DAN PROJECT-BASED LEARNING TERHADAP KESIAPAN KERJA MAHASISWA DENGAN SOFT SKILLS SEBAGAI VARIABEL MEDIASI (Studi kasus pada Mahasiswa Akhir di Jawa Tengah)”**

Penulis menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua serta kepada seluruh pihak yang terus memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Selain itu, penulisan laporan ini dimaksudkan sebagai pemenuhan salah satu persyaratan akademik untuk meraih gelar Strata Satu (S1) pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Sultan Agung Semarang..

Dalam proses menyelesaikan laporan pra skripsi ini, penulis telah mendapat berbagai banyak dukungan dan bantuan, baik secara materi dan moral. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak, antara lain:

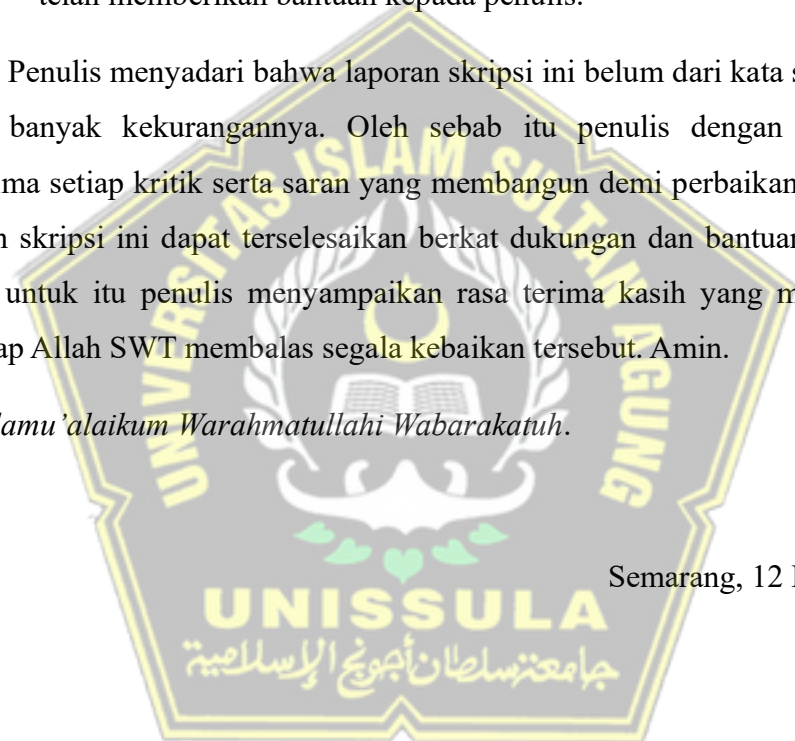
1. Prof. Dr. H. Heru Sulistyono, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Drs. H. Marno Nugroho, M.M. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Zaenal Alim Adiwijaya, S.E., M.Si. selaku Wakil Dekan II Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Islam Sultan Agung.
4. Dr. Lutfi Nurcholis, S.T., S.E., M.M. selaku Ketua Prodi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Islam Sultan Agung.

5. Prof. Olivia Fachrunnisa, SE, MSi, Ph.D selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, motivasi, saran, dukungan, dan kepercayaan yang diberikan untuk menyelesaikan laporan pra skripsi ini dengan baik.
6. Kepada seluruh keluarga, kedua orang tua, saudara, serta teman-teman yang selalu memberikan dukungan baik motivasi maupun saran untuk bisa menyelesaikan laporan skripsi ini.
7. Serta pihak-pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini belum dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya. Oleh sebab itu penulis dengan lapang dada menerima setiap kritik serta saran yang membangun demi perbaikan. Penyusunan laporan skripsi ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari banyak pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam dan berharap Allah SWT membalas segala kebaikan tersebut. Amin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Semarang, 12 Februari 2026



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 <i>Teori Digital Learning</i>	8
2.1.2 <i>Kesiapan Kerja Mahasiswa</i>	9
2.1.3 <i>Soft Skills</i>	13
2.1.4 <i>Ketrampilan Digital</i>	17
2.1.5 <i>Project-Based Learning</i>	21
2.2 Perumusan Hipotesis.....	26

2.2.1 Keterampilan Digital dan Soft Skills	26
2.2.2 Project-Based Learning dan Soft Skills	28
2.2.3 Soft Skills dan Kesiapan Kerja Mahasiswa	31
2.2.4 Keterampilan Digital dan Kesiapan Kerja Mahasiswa.....	34
2.2.5 Project Based Learning dan Kesiapan Kerja Mahasiswa	37
2.3 Model Empiris Penelitian	41
BAB III	42
3.1 Jenis Penelitian	42
3.2 Populasi dan Sampel	43
3.2.1 Populasi	43
3.2.2 Sampel	43
3.3 Sumber dan Jenis Data	45
3.3.1 Data Primer	45
3.3.2 Data Sekunder	45
3.4 Metode Pengumpulan Data	45
3.4.1 Metode Angket atau Kuesioner	46
3.5 Definisi Operasional Variabel dan Indikator	48
3.6 Metode Analisis Data	49
3.6.1 Analisis Statistik Deskriptif	49
3.6.2 Analisis Outer Model (Measurement Model)	50
3.6.3 Analisis Inner Model (Structural Model)	52
3.7 Model persamaan	53
BAB IV	55
4.1 Deskripsi Karakteristik Responden	55
4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	55
4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	56

4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkatan Sarjana.....	57
4.2 Analisis Data	58
4.2.1 Statistis Deskriptif.....	58
4.2.2 Variabel Ketrampilan Digital.....	60
4.2.3 Variabel Project-Based Learning.....	62
4.2.4 Variabel Soft Skills	64
4.2.5 Variabel Kesiapan Kerja Mahasiswa.....	66
4.3 Analisis Outer Model (<i>Measurement Model</i>)	68
4.3.1 Uji Validitas.....	68
4.3.2 Uji Reability.....	73
4.4 Analisis Inner Model (<i>Structural Model</i>).....	74
4.4.1 Uji <i>R Square</i>	75
4.4.2 Uji <i>Path Coefficient</i>	76
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	80
4.5.1 Pengaruh Ketrampilan Digital Terhadap <i>Soft Skills</i>	80
4.5.2 Pengaruh <i>Project-Based Learning</i> Terhadap <i>Soft Skills</i>	82
4.5.3 Pengaruh <i>Soft Skills</i> Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa	83
4.5.4 Pengaruh Ketrampilan Digital Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa	85
4.5.5 Pengaruh <i>Project-Based Learning</i> Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa ..	88
BAB V.....	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran.....	94
5.3 Keterbatasan Penelitian	96
5.4 Agenda Penelitian Mendatang.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	97
DAFTAR LAMPIRAN	105



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indeks Skala Likert.....	47
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel dan Indikator.....	48
Tabel 4.1 Jenis Kelamin Responden.....	55
Tabel 4.2 Usia Responden.....	56
Tabel 4.3 Pendidikan Responden.....	57
Tabel 4.4 Kategori Indeks.....	59
Tabel 4.5 Tanggapan Responden Terhadap Ketrampilan Digital.....	60
Tabel 4.6 Tanggapan Responden Terhadap Project-Based Learning.....	62
Tabel 4.7 Tanggapan Responden Terhadap Soft Skills.....	64
Tabel 4.8 Tanggapan Responden Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa.....	66
Tabel 4.9 Nilai <i>Convergent Validity</i>	69
Tabel 4.10 <i>Fornell Larcker</i>	70
Tabel 4.11 Nilai <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	72
Tabel 4.12 <i>Uji Reability</i>	73
Tabel 4.13 Nilai <i>R-Square</i>	75
Tabel 4.14 Nilai <i>Path. Coefficient</i>	77
Tabel 4.15 <i>Spesific Inderect Effect</i>	79

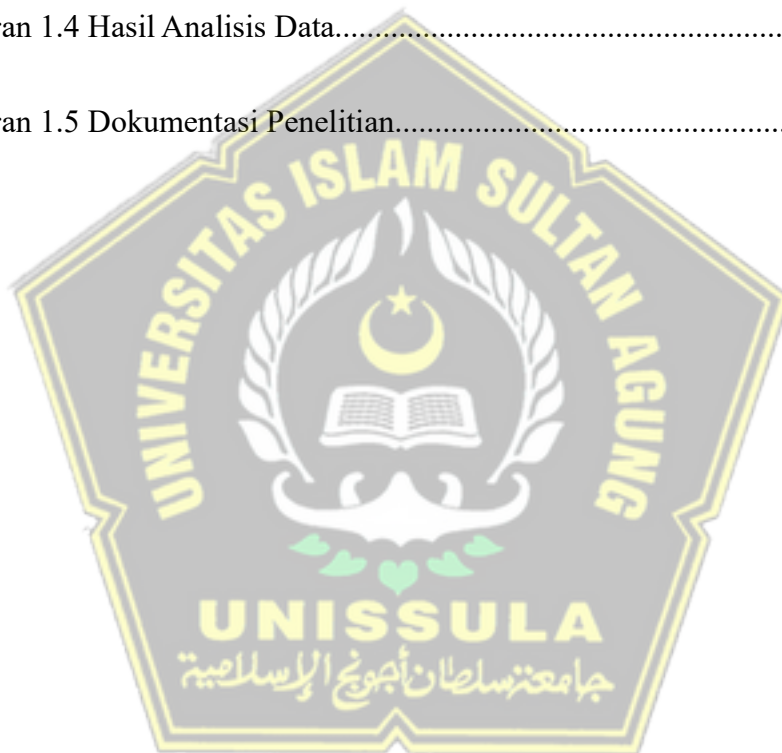
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	41
Gambar 2.1 <i>Outer Model</i>	68
Gambar 2.1 <i>Inner Model</i>	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Pernyataan Kuesioner.....	105
Lampiran 1.2 Karakteristik Responden.....	110
Lampiran 1.3 Tabulasi Kuesioner.....	115
Lampiran 1.4 Hasil Analisis Data.....	119
Lampiran 1.5 Dokumentasi Penelitian.....	126



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menghadapi era digital dan Revolusi Industri 4.0, dinamika dunia kerja mengalami perubahan drastis, menuntut para lulusan perguruan tinggi untuk menguasai kombinasi ketrampilan hard skills dan soft skills. Industri modern saat ini membutuhkan lulusan yang mampu berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah kompleks, memiliki kreativitas dalam merancang inovasi, bersikap kolaboratif saat bekerja dalam tim. Oleh karena itu, meskipun pendidikan tinggi diharapkan bisa meningkatkan peluang kerja, pada kenyataannya banyak lulusan masih kesulitan mendapatkan pekerjaan yang sesuai kualifikasi mereka. (Furqan Young, 2025) menekankan bahwa banyak lulusan tidak memiliki keterampilan praktis relevan dan belum siap menghadapi peluang kerja baru di era digital.

Kondisi ini terlihat nyata di Jawa Tengah, di mana masih banyak lulusan sarjana yang masih menganggur dan berharap ada lowongan pekerjaan yang mau menerima mereka. Hal ini mencerminkan adanya kesenjangan keterampilan antara lulusan dan kebutuhan industri. Banyak lulusan sarjana memiliki pengetahuan teoritis kuat namun kurang keterampilan praktik yang relevan (hard skills), sementara soft skills seperti komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama tim sering kali masih rendah.

Kesenjangan keterampilan tersebut mencakup aspek digital yang semakin krusial. Di era Industri 4.0, memiliki pemahaman yang kuat tentang keterampilan digital semakin esensial. Misalnya Penelitian oleh (Amadi et al., 2025) mencatat bahwa perkembangan teknologi digital dan revolusi industri 4.0 menuntut lulusan memiliki keterampilan teknis dan digital adaptif sesuai perubahan industri Sayangnya, kenyataannya banyak lulusan perguruan tinggi maupun SMK belum memiliki kompetensi digital yang sesuai kebutuhan pasar kerja modern. Ketidakmampuan menggunakan teknologi terbaru membuat lulusan baru sulit bersaing dalam mencari pekerjaan. Oleh karena itu, salah satu perhatian utama dalam mempersiapkan tenaga kerja yang siap kerja adalah penguasaan keterampilan digital.

Strategi pembelajaran kreatif sangat penting untuk mengatasi kesenjangan keterampilan ini. Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mungkin. PBL menekankan pembelajaran berbasis proyek di dunia nyata, di mana siswa secara aktif merancang, menciptakan, dan mempresentasikan produk yang memenuhi persyaratan tempat kerja. Pendekatan ini dikatakan efektif dalam mengajarkan keterampilan 4C, yang meliputi komunikasi selama presentasi, kerja sama dalam tim proyek, serta pemikiran kritis dan kreatif dalam analisis masalah dan desain solusi. Sebagaimana ditunjukkan oleh (Rimawati et al., 2025), PBL terbukti berdampak signifikan meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa – model PBL dengan koefisien jalur 0,387 ($p < 0,05$) terbukti efektif membangun kompetensi praktis seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas

melalui tahapan proyek nyata. Dengan demikian, implementasi PBL di perguruan tinggi diharapkan dapat memperkuat keterampilan relevan lulusan dalam menghadapi tuntutan dunia kerja.

Selain keterampilan teknis dan digital, soft skills (keterampilan nonteknis) juga memegang peranan penting. Soft skills mencakup kemampuan interpersonal dan intrapersonal seperti manajemen waktu, komunikasi, kerja sama tim, kepemimpinan, dan kecerdasan emosional. Banyak penelitian menunjukkan bahwa kesempatan kerja lulusan baru terhambat oleh kurangnya penguasaan soft skills.. Misalnya, (Furqan Young, 2025) menyatakan bahwa soft skills seperti komunikasi dan kolaborasi seringkali belum dikuasai oleh lulusan baru, sehingga mereka kurang siap memasuki dunia kerja. Demikian pula (Simbolon et al., 2025) menemukan bahwa soft skill berkontribusi signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa; kombinasi penguasaan hard skill dan soft skill menjelaskan 41,2% variasi kesiapan kerja. Sebagai contoh, untuk membuat lulusan lebih kompetitif di pasar kerja, mereka menyarankan mahasiswa untuk meningkatkan soft skill (komunikasi, kepemimpinan, manajemen waktu, dan kecerdasan emosional). Program pendidikan tinggi harus menekankan pengembangan soft skills bersamaan dengan kemampuan teknis..

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengidentifikasi faktor-faktor yang terkait dengan kesiapan kerja; namun, kajian integratif yang menggabungkan semua faktor tersebut masih belum tersedia.. (Simbolon et al., 2025) misalnya, hanya meneliti pengaruh hard skill dan soft skill terhadap kesiapan kerja

mahasiswa manajemen, dan belum mempertimbangkan peran digital skills atau metode pembelajaran inovatif. Begitu pula, (Meisa Anggraini et al., n.d.) meneliti literasi digital dan soft skill terhadap kesiapan menjadi guru, namun konteksnya di bidang pendidikan dan tidak melibatkan pendekatan pembelajaran spesifik. Sementara itu (Rimawati et al., 2025) telah mengkaji PBL dan motivasi pada kesiapan kerja mahasiswa, namun penelitian tersebut belum memasukkan variabel digital skills dan soft skills sebagai mediator. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian: belum ada studi yang secara bersamaan menelaah pengaruh keterampilan digital dan pembelajaran berbasis proyek (PBL) terhadap kesiapan kerja mahasiswa, khususnya pada program studi non-kesehatan, non-penjurusan di Jawa Tengah, dengan mempertimbangkan soft skills sebagai variabel mediasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menutup kekosongan tersebut. Dengan soft skills sebagai variabel mediasi, penelitian ini akan menyelidiki bagaimana pembelajaran berbasis proyek (PBL) dan kemampuan digital memengaruhi persiapan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja. Diharapkan penelitian ini, yang menggunakan metodologi kuantitatif dan sampel mahasiswa dari Jawa Tengah, akan memberikan kontribusi teoritis dengan mengintegrasikan faktor-faktor yang sebelumnya yang belum pernah digabungkan. Secara praktis, hasil temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran kepada pendidik dan administrator perguruan tinggi untuk mengembangkan kurikulum dan strategi pengajaran yang lebih terintegrasi, yang mendorong pengembangan soft skills dengan memasukkan

pembelajaran digital dan berbasis proyek. Manfaatnya antara lain terciptanya lulusan yang lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja di era industri 4.0 serta panduan bagi pemangku kepentingan pendidikan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang adaptif dan kompeten.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, maka rumusan masalahnya adalah “*Bagaimana Pengaruh Ketrampilan Digital Dan Project-Based Learning Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Dengan SoftSkills sebagai variabel mediasi*”. Oleh arena itu pertanyaan penelitian yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *Ketrampilan Digital* berpengaruh terhadap *Soft Skills*
2. Bagaimana *Project-Based Learning* berpengaruh terhadap *Soft Skills*
3. Bagaimana *Soft Skills* berpengaruh terhadap *Kesiapan Kerja Mahasiswa*
4. Bagaimana *Ketrampilan Digital* berpengaruh terhadap *Kesiapan Kerja Mahasiswa*
5. Bagaimana *Project-Based Learning* berpengaruh terhadap *Kesiapan Kerja Mahasiswa*

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan pernyataan yang terjadi diatas, maka di dapatkan tujuan penelitian adalah:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *Ketrampilan Digital* terhadap *Soft Skills*
2. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *Project-Based Learning* terhadap *Soft Skills*
3. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *Soft Skills* terhadap *Kesiapan Kerja Mahasiswa*
4. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *Ketrampilan Digital* terhadap *Kesiapan Kerja Mahasiswa*
5. Mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *Project-Based Learning* terhadap *Kesiapan Kerja Mahasiswa*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan membantu kepada pendidik dan pengelola perguruan tinggi untuk merancang kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih efektif.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan bahwa pelaksanaan penelitian dapat membantu peneliti dalam menguji pengaruh keterampilan digital

dan pembelajaran berbasis proyek (PBL) terhadap kesiapan kerja mahasiswa, dengan *Soft Skills* sebagai variabel mediasi, diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dengan menggabungkan variabel-variabel yang belum dipadukan sebelumnya.

b. Bagi perguruan tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dan pandangan bagi perguruan tinggi. Dengan pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan kerja mahasiswa, perguruan tinggi dapat mengembangkan strategi kurikulum dan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan *Project-Based Learning*, *Ketrampilan Digital* terhadap *Soft Skills*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan persiapan, kematangan mahasiswa, dan hasil akreditasi perguruan tinggi.

c. Bagi Mahasiswa Akhir

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa akhir supaya dapat memahami pentingnya ketrampilan digital dan *Project-Based Learning* untuk mencapai kesiapan dunia kerja yang matang. Dengan, demikian mahasiswa dapat meningkatkan persiapan ketrampilan dan pemahaman melek digital mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik sesuai kualifikasi akademis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Digital Learning

Digital Learning (pembelajaran digital) mengacu pada penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan atau menggantikan proses pembelajaran tradisional. (Shahroom & Hussin, 2018) mendefinisikan pembelajaran digital sebagai penggunaan teknologi digital untuk memperkaya metode pembelajaran tradisional. Hal ini meliputi penggunaan multimedia, platform online, modul pembelajaran elektronik, dan aplikasi interaktif. Tujuan utamanya adalah memanfaatkan teknologi agar siswa dapat belajar lebih mandiri dan menarik. Dengan demikian, pembelajaran digital tidak sekadar pemanfaatan alat, melainkan pengintegrasian teknologi secara sistematis.

Sejarah digital learning terhubung dengan munculnya konsep e-learning di akhir abad ke-20, yang kemudian berkembang ke berbagai model seperti blended learning (campuran tatap muka dan daring), online learning penuh melalui platform virtual, adaptive learning berbasis AI yang menyesuaikan materi dengan tingkat siswa, hingga pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang memanfaatkan alat digital untuk kolaborasi. Model pembelajaran adaptif, misalnya, semakin banyak diteliti karena kemampuannya menyesuaikan rute belajar berdasarkan kinerja siswa

(Bedoya-Guerrero et al., 2024) Penerapan PjBL dalam konteks digital juga semakin berkembang, seperti penggunaan LMS (Learning Management System), konferensi video, dan aplikasi kolaborasi online untuk mengelola proyek pembelajaran (Ginusti, 2023)

2.1.2 Kesiapan Kerja Mahasiswa

Kesiapan kerja mahasiswa merupakan konsep yang kompleks yang menggambarkan tingkat kesiapan individu untuk memasuki dan beradaptasi dengan dunia kerja. Di perguruan tinggi, kesiapan kerja tidak hanya mencakup kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan praktis, sosial, dan psikologis yang relevan dengan kebutuhan pasar tenaga kerja. Oleh karena itu, kemampuan perguruan tinggi untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif dan mampu bersaing di pasar tenaga kerja sangat bergantung pada tingkat kesiapan kerja mereka.

Secara teoretis, kesiapan kerja adalah konsep yang multifaset yang mencakup semua kemampuan, sikap, dan pengetahuan yang diperlukan untuk berhasil di lingkungan kerja yang dinamis. Menurut teori ini, lulusan yang benar-benar siap untuk dunia kerja tidak hanya memiliki gelar akademik, tetapi juga kemampuan untuk memanfaatkan keterampilan teknis dan non-teknis serta menunjukkan sikap profesional yang adaptif dalam lingkungan kerja nyata. Pendekatan konseptual kontemporer menyatakan bahwa pendidikan yang kokoh dan pengalaman kerja mengarah pada keterampilan kerja. Orang dapat memperoleh pekerjaan pertama mereka dan berkembang dalam karier

mereka melalui metode ini (Peersia et al., 2024). Akibatnya, kesiapan kerja bersifat dinamis lebih baik daripada statis dan berubah seiring dengan pengalaman pribadi dan pendidikan.

Kesiapan kerja mahasiswa didefinisikan sebagai tingkat kesiapan setiap individu untuk transisi dari dunia pendidikan ke dunia profesional yang efektif. Kesiapan kerja ini bergantung pada kemampuan nonteknis seperti kepercayaan diri, komunikasi yang efektif, kerja sama tim, dan pemahaman tentang lingkungan kerja. Studi baru menunjukkan bahwa keterampilan interpersonal yang baik membantu siswa berinteraksi dalam lingkungan profesional, bekerja sama dalam proyek, dan menavigasi dinamika sosial di tempat kerja. Keterampilan interpersonal ini meningkatkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan pekerjaan yang rumit. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa soft skills, seperti kemampuan mengelola diri, komunikasi, dan teamwork, meningkatkan employability siswa. Keterampilan ini berkontribusi besar pada kesiapan siswa untuk memasuki dunia kerja (Agustin et al., 2025)

Pengembangan keterampilan non-teknis, seperti keterampilan generik (soft skills), pengalaman magang, dan kecerdasan emosional dan kemampuan reflektif, memengaruhi kesiapan kerja mahasiswa di perguruan tinggi. Studi terbaru menunjukkan bahwa pengalaman magang dan pengembangan soft skills memengaruhi kesiapan kerja mahasiswa. Menurut (Wilopo et al., 2025), integrasi keterampilan generik,

pengalaman kerja, dan refleksi terhadap pembelajaran meningkatkan kesiapan kerja lulusan. Ini membuat mereka lebih siap untuk bersaing di pasar kerja yang kompetitif. Model ini menegaskan bahwa kesiapan kerja merupakan hasil integrasi antara pengalaman belajar, penguasaan keterampilan, dan perkembangan kepribadian mahasiswa.

Sejalan dengan itu, penelitian empiris menunjukkan bahwa kesiapan kerja mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, kepercayaan diri, penguasaan keterampilan digital, serta soft skills seperti komunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan pemecahan masalah. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan pembelajaran, metode pengajaran, kurikulum, serta kesempatan mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis pengalaman seperti magang dan project-based learning. Penelitian oleh (Simbolon et al., 2025) menunjukkan bahwa soft skills dan hard skills secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa, dengan kontribusi yang substansial terhadap kemampuan adaptasi lulusan di dunia kerja.

Dalam era digital dan Revolusi Industri 4.0, dimensi kesiapan kerja mengalami perluasan. Mahasiswa kini harus mampu menggunakan teknologi digital, beradaptasi dengan perubahan cepat, dan belajar secara konsisten dan mandiri agar dianggap siap kerja. Menurut (Amadi et al., 2025), penguasaan keterampilan digital, fleksibilitas kognitif, dan kemampuan kerja sama lintas disiplin merupakan hal yang diperlukan

dalam persiapan kerja lulusan di era digital. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan digital dan strategi belajar yang relevan dengan tuntutan industri tidak dapat dipisahkan dari kesiapan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja.

Berdasarkan penjelasan tersebut, kesiapan kerja mahasiswa dalam penelitian ini dimaknai sebagai kapasitas mahasiswa tingkat akhir dalam memadukan pengetahuan akademik, keterampilan digital, soft skills, serta pengalaman belajar yang diperoleh selama perkuliahan guna memenuhi tuntutan dunia kerja secara optimal. Dalam kerangka penelitian, kesiapan kerja ditempatkan sebagai variabel terikat karena berperan sebagai hasil utama yang diharapkan dari pengembangan keterampilan digital, penerapan pembelajaran berbasis proyek, dan penguatan soft skills dalam pendidikan tinggi. Perumusan konsep ini sejalan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengujian pengaruh keterampilan digital dan project-based learning terhadap kesiapan kerja mahasiswa, baik secara langsung maupun melalui peran mediasi soft skills.

Dalam penelitian ini, indikator kesiapan kerja mahasiswa sepenuhnya mengacu pada Work Readiness Scale (WRS) yang dikembangkan oleh (Caballero et al., 2011) agar terjaga konsistensi konseptual dan validitas pengukuran. Indikator-indikator tersebut meliputi:

1. Personal characteristics, yang mencerminkan kepercayaan diri, tanggung jawab, motivasi kerja, dan ketahanan individu dalam menghadapi tekanan kerja.
2. Organisational acumen, yaitu pemahaman mahasiswa terhadap budaya organisasi, etika kerja, struktur kerja, serta ekspektasi profesional di lingkungan kerja.
3. Work competence, yang mencakup kemampuan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik ke dalam tugas kerja nyata secara efektif.
4. Social intelligence, yaitu kemampuan berkomunikasi secara profesional, bekerja sama dalam tim, serta membangun hubungan kerja yang positif dengan rekan dan atasan.

Keempat indikator tersebut dipandang dapat merepresentasikan kesiapan kerja mahasiswa dengan komprehensif dan relevan dalam konteks transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja.

2.1.3 Soft Skills

Soft skills adalah kumpulan kemampuan non-teknis yang terkait dengan kemampuan seseorang dalam mengelola diri sendiri (keterampilan intrapersonal) dan interaksi interpersonal yang produktif. Soft skills dianggap sebagai kualitas penting yang mendukung keterampilan teknis dan keterampilan teknologi lainnya di tempat kerja modern.

Secara konseptual, *soft skills* dalam kajian *employability* dipandang sebagai seperangkat kemampuan nonteknis yang tidak terbatas pada penguasaan aspek akademik dan teknis semata, tetapi mencakup keterampilan interpersonal, komunikasi, kerja sama, serta kecerdasan emosional yang dibutuhkan untuk berfungsi secara efektif dalam lingkungan kerja yang terus berkembang. Hasil kajian literatur sistematis terbaru menunjukkan bahwa *soft skills* menempati posisi sentral dalam pembentukan *employability*, karena kemampuan tersebut memungkinkan individu berinteraksi secara lebih efektif, menyelesaikan permasalahan, serta beradaptasi terhadap tuntutan pekerjaan dan perubahan organisasi. Kondisi ini pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kesiapan kerja dan keberhasilan karier lulusan. Lebih lanjut, pengembangan *soft skills* melalui proses pendidikan tinggi dan pengalaman kerja autentik dipandang sebagai respons strategis terhadap kebutuhan pasar kerja modern, di mana kemampuan berpikir kritis, komunikasi yang efektif, dan kolaborasi menjadi kompetensi utama yang dihargai oleh pemberi kerja lintas bidang profesi (Villegas, 2024)

Dalam kerangka pendidikan tinggi, *soft skills* dipahami sebagai kompetensi yang berkembang melalui proses pembelajaran berkesinambungan, baik yang berlangsung dalam aktivitas akademik formal maupun melalui kegiatan nonakademik, kolaborasi, dan pembelajaran berbasis konteks nyata. Proses tersebut memungkinkan mahasiswa membangun kemampuan interpersonal dan intrapersonal

yang dibutuhkan di lingkungan kerja. Keterampilan seperti komunikasi, kerja tim, dan pemecahan masalah menjadi aspek krusial dalam seleksi tenaga kerja karena pemberi kerja cenderung memandang kemampuan ini sebagai indikator utama keberhasilan kerja, melampaui pencapaian akademik semata. Temuan empiris mutakhir juga menunjukkan bahwa *soft skills*, khususnya komunikasi dan kemampuan bekerja dalam tim, berperan signifikan dalam meningkatkan *employability* lulusan perguruan tinggi dan termasuk keterampilan yang paling dibutuhkan oleh pemberi kerja di pasar kerja global yang kompetitif (Yan & Nurfaradilla Mohamad Nasri, 2025). Dengan demikian, pengembangan soft skills menjadi tanggung jawab strategis perguruan tinggi dalam mempersiapkan lulusan yang siap kerja.

Soft skills dapat dibagi menjadi beberapa kategori utama. Pertama, keterampilan komunikasi, yang mencakup kemampuan mendengarkan dengan seksama, bernegosiasi dengan baik, dan mengekspresikan ide secara lisan maupun tertulis. Kedua, kemampuan kolaborasi, yang mencakup kemampuan bekerja sama, menghormati keragaman individu, dan memberikan kontribusi konstruktif dalam kelompok. Ketiga, kemampuan kepemimpinan dan pengambilan keputusan, yang menunjukkan kemampuan seseorang untuk meyakinkan orang lain, menangani perbedaan pendapat, dan mengidentifikasi solusi yang tepat. Keempat, kemampuan manajemen diri, termasuk pengendalian diri, tanggung jawab, manajemen waktu, dan manajemen

stres. Kelima, kemampuan seseorang untuk beradaptasi dan memecahkan masalah menunjukkan bahwa mereka siap menghadapi tantangan baru dan perubahan di tempat kerja.

Soft skills memiliki dampak besar terhadap kesiapan mahasiswa memasuki dunia kerja, menurut beberapa penelitian empiris. Menurut penelitian oleh (Furqan Young, 2025), salah satu penyebab utama ketidaksiapan lulusan perguruan tinggi memasuki dunia kerja adalah kurangnya penguasaan keterampilan lunak, terutama komunikasi dan kerja sama tim. Temuan ini diperkuat oleh (Simbolon et al., 2025) yang menyatakan bahwa soft skills memainkan peran penting dalam kesiapan mahasiswa memasuki dunia kerja, mendukung kesimpulan ini. Soft skills tetap menjadi prediktor signifikan terhadap kesiapan lulusan memasuki dunia kerja, bahkan ketika dipadukan dengan hard skills.

Dalam penelitian ini, Soft skills diposisikan sebagai variabel mediasi dalam studi ini karena, baik secara teoritis maupun empiris, keterampilan ini berfungsi sebagai jembatan antara kesiapan kerja siswa, kemampuan digital, dan pembelajaran berbasis proyek. Melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah, keterampilan digital dan pembelajaran berbasis proyek diyakini dapat meningkatkan keterampilan lunak siswa. Kesiapan siswa menghadapi tuntutan dunia kerja akan semakin diperkuat melalui pengembangan keterampilan lunak. Untuk menjelaskan hubungan kausal

antara variabel-variabel yang diteliti dalam studi ini, pemahaman yang mendalam tentang soft skills sangatlah penting.

Dalam penelitian ini, indikator soft skills sepenuhnya mengacu pada kerangka soft skills yang dikembangkan oleh (Robles, 2012) agar terjaga konsistensi konseptual dan validitas pengukuran. Adapun indikator soft skills yang digunakan meliputi:

1. Communication skills, yaitu kemampuan menyampaikan ide secara jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Teamwork skills, yaitu kemampuan bekerja sama secara harmonis dalam tim dan menghargai perbedaan pendapat.
3. Leadership skills, yaitu kemampuan mempengaruhi, mengarahkan, dan memotivasi orang lain dalam mencapai tujuan bersama.

Indikator-indikator tersebut dipandang mampu merepresentasikan soft skills mahasiswa secara komprehensif dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini.

2.1.4 Keterampilan Digital

Keterampilan digital (digital skills) merujuk pada kemampuan untuk menggunakan, memahami, dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam memfasilitasi pembelajaran, bekerja, dan berinteraksi dalam lingkungan profesional Keterampilan digital saat ini

mencakup literasi informasi, komunikasi digital, pemecahan masalah berbasis teknologi, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap kemajuan teknologi baru dalam konteks pendidikan tinggi dan lingkungan kerja modern.

Secara teoritis, konsep keterampilan digital telah berkembang sejalan dengan meningkatnya peran teknologi informasi dan komunikasi di berbagai industri. Menurut (van Laar et al., 2017), keterampilan digital merupakan kumpulan kompetensi yang memungkinkan individu untuk memanfaatkan teknologi digital secara kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam konteks pekerjaan dan pembelajaran. Konsep ini menyoroti sifat multifaset dari kemampuan digital, menekankan tidak hanya aspek teknis tetapi juga komponen kognitif dan sosial.

Dalam perspektif literasi digital, keterampilan digital mencakup kemampuan siswa untuk mencari, mengevaluasi, mengelola, dan menggunakan informasi digital dengan efektif, yang menjadi kompetensi penting di era informasi saat ini. Literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk berpikir kritis, menyaring konten yang relevan, dan membuat keputusan yang bijak. Studi terbaru menunjukkan bahwa siswa yang memiliki literasi digital yang baik cenderung lebih bijak menyikapi arus informasi digital, termasuk dalam konteks pengambilan keputusan dan akademik. Keterampilan ini sangat penting untuk membantu siswa menghindari informasi yang salah dan mengoptimalkan penggunaan

teknologi dalam kehidupan pribadi dan akademik mereka (Husna Syafrida Putri et al., 2025).

Keterampilan digital dibagi menjadi beberapa aspek utama oleh para akademisi. Kemampuan untuk mengoperasikan teknologi digital dan perangkat lunak merupakan kompetensi operasional pertama. Yang kedua adalah keterampilan informasi, yang berkaitan dengan kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara kritis. Yang ketiga adalah keterampilan komunikasi digital, atau kemampuan untuk berinteraksi dan bekerja sama melalui saluran digital. Keempat, kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam menyelesaikan masalah di tempat kerja tercermin dalam kemampuan pemecahan masalah berbasis teknologi. Kelima adalah kemampuan adaptasi, atau kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi baru.

Dalam konteks kesiapan kerja mahasiswa, keterampilan digital dianggap sebagai salah satu kemampuan dasar yang dibutuhkan oleh dunia usaha dalam Revolusi Industri 4.0 terkait dengan kemampuan kerja lulusan. Menurut penelitian oleh (Amadi et al., 2025), keterampilan digital memiliki dampak signifikan terhadap kesiapan kerja lulusan, terutama dalam hal meningkatkan produktivitas, kemampuan kerja tim, dan daya saing di pasar kerja. Berdasarkan hasil ini, siswa yang memiliki keterampilan digital yang kuat umumnya lebih siap menghadapi tuntutan pekerjaan yang memanfaatkan teknologi.

Selain berpengaruh langsung terhadap kesiapan kerja, keterampilan digital juga berperan dalam pengembangan soft skills. Mahasiswa yang mahir dalam teknologi digital dapat bekerja sama secara online, berkomunikasi secara efektif melalui media digital, dan mengelola waktu serta tugas mereka dengan lebih baik. Menurut penelitian oleh (van Laar et al., 2017), dalam konteks pekerjaan kontemporer, keterampilan digital membantu mengembangkan keterampilan lunak termasuk pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja tim.

Menurut penjelasan ini, definisi keterampilan digital dalam studi ini adalah sejauh mana siswa dapat menggunakan teknologi digital secara kritis, efektif, dan adaptif untuk meningkatkan pendidikan mereka dan mempersiapkan diri untuk dunia kerja. Selain memiliki dampak tidak langsung melalui pengembangan keterampilan lunak, keterampilan digital diposisikan sebagai variabel independen yang diantisipasi memiliki dampak langsung pada kesiapan siswa untuk dunia kerja. Langkah berikutnya melibatkan penyusunan model penelitian dan formulasi hipotesis berdasarkan definisi dan posisi variabel ini.

Dalam penelitian ini, indikator keterampilan digital sepenuhnya mengacu pada kerangka konseptual yang dikembangkan oleh (van Laar et al., 2017). Kerangka ini dipilih karena secara komprehensif mengintegrasikan aspek teknis, kognitif, dan sosial dari keterampilan

digital yang relevan dengan konteks dunia kerja. Adapun indikator keterampilan digital yang digunakan meliputi:

1. Operational digital skills, yaitu kemampuan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak digital secara efektif.
2. Information management skills, yaitu kemampuan mencari, mengevaluasi, dan mengelola informasi digital secara kritis.
3. Digital communication skills, yaitu kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi melalui media dan platform digital.
4. Digital problem-solving skills, yaitu kemampuan menggunakan teknologi digital untuk menyelesaikan permasalahan kerja.

Indikator-indikator tersebut merepresentasikan keterampilan digital mahasiswa secara menyeluruh dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja di era Revolusi Industri 4.0.

2.1.5 Project-Based Learning

Project-Based Learning (PBL) adalah strategi pendidikan yang menempatkan mahasiswa di pusat proses pembelajaran dengan fokus pada partisipasi aktif mereka dalam menyelesaikan proyek-proyek nyata yang relevan dengan profesi. PBL membantu siswa mengembangkan keterampilan praktis, pemikiran kritis, kreativitas, kerja sama tim, dan

tanggung jawab atas pekerjaan mereka, selain pemahaman konseptual. Karena metode ini menjembatani kesenjangan antara pengalaman profesional dan teori akademis, PBL dianggap relevan dalam pendidikan tinggi.

Secara teoretis, Project-Based Learning berakar kuat pada teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar serta pemecahan masalah autentik. Model ini mengatur proses pembelajaran di sekitar proyek yang menantang siswa untuk menyelidiki masalah nyata, membuat solusi, dan membuat produk konkret sebagai bukti pembelajaran. Pembelajaran dalam model ini melibatkan keterlibatan kognitif, sosial, dan praktis selain menghafal. Menurut penelitian terbaru, PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemahaman konsep siswa di perguruan tinggi melalui keterlibatan mereka secara langsung dalam tugas-tugas yang kompleks dan berorientasi dunia nyata. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivisme bahwa siswa membuat pengetahuan mereka sendiri secara aktif (Belmekki & Koumachi, 2024). Definisi ini menekankan bahwa proyek bukan sekadar tugas tambahan, melainkan inti dari proses pembelajaran.

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) di pendidikan tinggi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan pengetahuan interdisipliner, kerja sama tim, dan

pengembangan kemampuan pemecahan masalah yang canggih sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Dengan menempatkan mahasiswa dalam situasi dunia nyata di mana mereka harus merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan tugas-tugas nyata baik secara individu maupun berkelompok, pendekatan pembelajaran berbasis proyek mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kerja sama tim, kreativitas, dan pemikiran kritis, keterampilan yang terus diutamakan oleh pemberi kerja selama proses perekrutan dan pengembangan karier. Menurut penelitian empiris terbaru, integrasi sistematis PBL dalam kurikulum pendidikan tinggi memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan ini karena mahasiswa terlibat dalam pembelajaran aktif yang sebanding dengan tuntutan profesional yang sebenarnya. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan dunia kerja, yang membutuhkan lulusan yang kreatif dan adaptif (Dias-Oliveira et al., 2024).

Langkah utama dalam Project-Based Learning umumnya meliputi penentuan pertanyaan atau masalah mendasar, perencanaan proyek, pelaksanaan dan monitoring proyek, penyusunan dan presentasi hasil proyek, serta evaluasi dan refleksi. Melalui Langkah-langkah tersebut, mahasiswa dilatih untuk mengelola waktu, membagi peran dalam tim, mengambil keputusan, serta mempertanggungjawabkan hasil kerja mereka. Selain meningkatkan pemahaman akademik, proses ini juga mengembangkan sikap profesional dan soft skills.

Banyak penelitian empiris menunjukkan dampak positif PBL terhadap pengembangan keterampilan lunak siswa dan kesiapan mereka untuk memasuki dunia kerja. Menurut penelitian oleh Rimawati dkk. (2025), penggunaan pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas siswa, sehingga mereka lebih siap untuk memasuki dunia kerja. Hasil ini menunjukkan bahwa PBL dapat menciptakan peluang pendidikan yang mirip dengan lingkungan kerja nyata.

Selain itu, PBL membantu siswa mengembangkan soft skills. Mahasiswa belajar cara berkomunikasi dengan efektif, menangani konflik, dan berkolaborasi dalam tim yang beragam melalui proyek kelompok. Keterampilan lunak siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis proyek yang dikombinasikan dengan teknologi digital, terutama dalam bidang kerja tim dan komunikasi (Ginusti, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa PBL memengaruhi baik pengembangan keterampilan non-teknis maupun hasil belajar kognitif.

Dalam penelitian ini Project-Based Learning (PBL) diposisikan sebagai variabel independen yang diantisipasi memiliki dampak tidak langsung melalui pengembangan keterampilan lunak dan dampak langsung terhadap kesiapan siswa untuk memasuki dunia kerja. PBL menyediakan lingkungan belajar di mana siswa dapat menggunakan keterampilan digital dan keterampilan lunak secara bersamaan untuk menyelesaikan proyek praktis. Oleh karena itu, salah satu teknik

pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kesiapan siswa memasuki dunia kerja di era digital dan Revolusi Industri 4.0 adalah penggunaan pembelajaran berbasis proyek.

Kerangka konseptual yang dikembangkan oleh (Guo et al., 2020) dalam penelitian tinjauan sistematis tentang penerapan PBL di pendidikan tinggi secara luas merujuk pada indikator Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) dalam studi ini. Kerangka ini dipilih karena menggabungkan sejumlah teknik PBL modern dan relevan dengan proses mempersiapkan mahasiswa untuk dunia kerja. Adapun indikator Project-Based Learning yang digunakan meliputi:

1. Authentic project, yaitu proyek pembelajaran yang relevan dengan permasalahan nyata dunia kerja.
2. Student-centered learning, yaitu tingkat keterlibatan aktif mahasiswa sebagai pengendali utama proses pembelajaran.
3. Collaborative learning, yaitu kerja sama mahasiswa dalam tim untuk menyelesaikan proyek.
4. Inquiry and problem solving, yaitu proses investigasi dan pemecahan masalah secara sistematis.

Indikator-indikator tersebut merepresentasikan karakteristik utama Project-Based Learning dalam konteks pendidikan tinggi dan digunakan sebagai dasar pengukuran variabel PBL.

2.2 Perumusan Hipotesis

2.2.1 Keterampilan Digital dan Soft Skills

Secara teoretis, keterampilan digital memiliki keterkaitan erat dengan pengembangan soft skills mahasiswa. Selain keahlian teknis, menguasai teknologi digital memerlukan kemampuan pemecahan masalah, kerja sama tim, komunikasi, dan fleksibilitas. Mahasiswa yang memiliki kemampuan digital yang kuat seringkali lebih mampu mengelola aktivitas dan proyek secara mandiri, berkolaborasi dalam tim virtual, serta berinteraksi secara efektif melalui media digital dalam konteks pembelajaran dan pekerjaan modern.

Menurut (van Laar et al., 2017), keterampilan digital memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan lunak abad ke-21, termasuk pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja tim. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan digital saling terkait dengan kemampuan non-teknis yang diperlukan di tempat kerja berbasis teknologi.

Dalam konteks mahasiswa perguruan tinggi, penguasaan keterampilan digital memungkinkan mahasiswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran kolaboratif, diskusi daring, serta penyelesaian tugas berbasis proyek. Aktivitas-aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih soft skills mahasiswa, seperti kemampuan berkomunikasi secara efektif, bekerja dalam tim, serta mengelola waktu dan tanggung jawab.

Studi terbaru menunjukkan bahwa menggunakan teknologi di tempat kerja tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga secara signifikan meningkatkan soft skills, yang penting bagi pemberi kerja. Penggunaan alat teknologi, platform kolaboratif, dan sistem informasi dalam lingkungan kerja digital mendorong berkomunikasi, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam tim lintas fungsi. Hal ini sejalan dengan temuan empiris yang menunjukkan bahwa kombinasi keterampilan teknis dan interpersonal memiliki pengaruh positif terhadap employability lulusan; kemampuan teknologi yang tinggi meningkatkan hubungan antara soft skills dan keberhasilan mendapatkan pekerjaan, menguatkan gagasan bahwa keterampilan teknologi dapat memperluas dan memperdalam soft skills yang dinilai oleh pemberi kerja (Mwita et al., 2024).

Keterampilan digital dan soft skills memiliki korelasi positif, menurut beberapa penelitian empiris. Siswa yang mahir dalam teknologi digital umumnya memiliki kemampuan komunikasi dan kerja sama tim yang lebih kuat dibandingkan dengan mereka yang tidak. Hal ini menunjukkan bagaimana pengalaman belajar dan interaksi berbasis teknologi dapat mendorong pengembangan keterampilan lunak melalui penggunaan keterampilan digital.

Berdasarkan uraian teoretis dan empiris tersebut, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H1: Keterampilan digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap soft skills mahasiswa.

2.2.2 Project-Based Learning dan Soft Skills

Melalui penyelesaian proyek-proyek nyata, kolaboratif, dan kontekstual, Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan. Fitur utama PBL yaitu kerja kelompok, pemecahan masalah dunia nyata, diskusi mendalam, dan presentasi proyek yang membuatnya menjadi strategi yang efektif dalam membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan lunak mereka. Oleh karena itu, PBL dan pengembangan keterampilan lunak dianggap memiliki hubungan yang erat.

Pendekatan pembelajaran Berbasis Proyek (PBL), yang berakar pada konstruktivisme sosial, memusatkan pembelajaran di perguruan tinggi pada pengalaman praktis dan interaksi sosial. Melalui proyek-proyek, mahasiswa secara aktif melatih keterampilan interpersonal dan intrapersonal yang krusial dalam dunia kerja, selain menguasai materi akademik. Mahasiswa harus berbagi tugas dan tanggung jawab, menyelesaikan masalah yang muncul selama proses kolaboratif, dan berkomunikasi secara efektif saat bekerja dalam tim, dalam aktivitas yang secara langsung berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Hasil penelitian terbaru mengindikasikan bahwa penerapan *Project-Based Learning* yang dipadukan dengan pendekatan interdisipliner, seperti STEAM (*Science*,

Technology, Engineering, Arts, and Mathematics), berperan signifikan dalam meningkatkan *soft skills* mahasiswa. Peningkatan tersebut tercermin pada kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas, yang berkembang melalui keterlibatan mahasiswa dalam proyek-proyek autentik. Lingkungan pembelajaran berbasis proyek mendorong mahasiswa untuk belajar secara sosial dan reflektif, sehingga memungkinkan terbentuknya kompetensi yang selaras dengan tuntutan dan dinamika dunia kerja abad ke-21 (Maulina et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan tinggi, PBL memberikan ruang bagi mahasiswa untuk belajar tidak hanya dari dosen, tetapi juga dari sesama mahasiswa melalui interaksi tim. Proses ini mendorong mahasiswa untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan perspektif orang lain, serta mengambil keputusan secara kolektif. Pengalaman pembelajaran kolaboratif yang dirancang serupa dengan praktik kerja nyata secara signifikan meningkatkan *soft skills* penting yang dibutuhkan di dunia kerja, seperti kerja sama tim dan komunikasi profesional. Metode ini tidak hanya mendorong orang untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, tetapi juga membantu mereka belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan profesional. Ini membuat lulusan lebih siap untuk bekerja sama di tempat kerja. Menurut penelitian empiris, pembelajaran kolaboratif meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa melalui interaksi sosial yang terorganisir dan tugas bersama yang membutuhkan koordinasi,

pemecahan masalah, dan tanggung jawab bersama. Kemampuan ini sangat dihargai oleh pemberi kerja di era kerja modern (Rofiudin et al., 2024)

Hubungan antara project-based learning dan soft skills didukung lebih lanjut oleh hasil empiris. Menurut penelitian oleh (Rimawati et al., 2025), penggunaan pembelajaran berbasis proyek secara signifikan dan positif meningkatkan keterampilan lunak mahasiswa, terutama dalam bidang tanggung jawab, kerja sama, dan komunikasi. Demikian pula, (Ginusti, 2023) menemukan bahwa karena siswa secara aktif berpartisipasi dalam kerja tim dan pemecahan masalah berbasis proyek, PBL yang dikombinasikan dengan teknologi digital dapat secara signifikan meningkatkan soft skills mahasiswa.

Selain menghasilkan produk akhir atau laporan, project-based learning mengharuskan mahasiswa untuk menjalani proses pembelajaran yang mengutamakan disiplin diri, manajemen waktu, kepemimpinan, dan fleksibilitas. Karakter dan sikap profesional mahasiswa, yang sangat dicari di industri, terbentuk secara bertahap melalui proses ini. Akibatnya, PBL dianggap sebagai strategi pengajaran yang sukses untuk pengembangan soft skills mahasiswa dalam jangka panjang.

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa Project-Based Learning memiliki peran penting dalam meningkatkan soft skills mahasiswa. Dengan

demikian, hipotesis kedua dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H2: Project-Based Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Soft Skills mahasiswa.

2.2.3 Soft Skills dan Kesiapan Kerja Mahasiswa

Soft skills memiliki peran krusial sebagai penentu tingkat kesiapan kerja mahasiswa dalam menjalani peralihan dari lingkungan akademik menuju dunia profesional. Di tengah karakter dunia kerja masa kini yang terus berubah dan sarat persaingan, penguasaan soft skills menjadi elemen pembeda yang berpengaruh terhadap keberhasilan lulusan dalam memasuki pasar kerja, mempertahankan posisi, serta mengembangkan jalur kariernya. Keberadaan soft skills tidak sekadar berfungsi sebagai pelengkap kompetensi teknis, melainkan turut memastikan bahwa lulusan mampu menyesuaikan diri, berkolaborasi secara efektif, dan memberikan kontribusi optimal dalam konteks organisasi kerja.

Secara empiris, penelitian telah memperkuat hubungan antara soft skills dan kesiapan kerja. Penelitian ini menemukan bahwa kemampuan nonteknis seperti keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan keterampilan interpersonal berkontribusi secara signifikan terhadap kesiapan lulusan untuk memasuki dunia kerja karena kemampuan ini memungkinkan orang untuk beradaptasi, bekerja sama, dan

menyelesaikan tugas dalam lingkungan kerja. Studi kuantitatif oleh (Syam et al., 2025) menemukan bahwa soft skills memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja siswa. Ini menunjukkan bahwa memperoleh soft skills melalui pengalaman belajar dan praktik nyata merupakan komponen penting dalam meningkatkan employability lulusan di pasar kerja yang kompetitif. Hasil tersebut menegaskan bahwa pengembangan soft skills dalam pendidikan tinggi tidak hanya mendukung keterampilan interpersonal, tetapi juga memperkuat kesiapan kerja secara keseluruhan bagi lulusan yang akan memasuki fase profesional mereka (Syam et al., 2025).

Beberapa penelitian terbaru, kesiapan kerja merujuk pada kemampuan seseorang untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam lingkungan kerja praktis, di mana sikap dan perilaku kerja memainkan peran yang signifikan. Karena kompetensi non-teknis ini memengaruhi cara lulusan berinteraksi, beradaptasi, dan melaksanakan tugas profesional, telah terbukti bahwa keterampilan lunak, seperti kepercayaan diri, keterampilan komunikasi antarpersonal, dan kesiapan psikologis yang memainkan peran kritis dalam membentuk kesiapan kerja mahasiswa. Temuan empiris dari studi yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Makassar menunjukkan bahwa soft skill memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa, mendukung pandangan bahwa tanpa penguasaan yang memadai atas soft skill, mahasiswa cenderung mengalami kesulitan

dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan dunia kerja yang dinamis (Syam et al., 2025).

Secara empiris, sejumlah studi menunjukkan bahwa soft skills berpengaruh positif dan signifikan terhadap tingkat kesiapan kerja mahasiswa. (Simbolon et al., 2025) mengemukakan bahwa soft skills memberikan kontribusi yang bermakna terhadap kesiapan kerja, khususnya pada dimensi komunikasi, kemampuan bekerja dalam tim, serta pengelolaan diri. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa yang memiliki penguasaan soft skills yang lebih baik cenderung menunjukkan tingkat kesiapan kerja yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang soft skills-nya relatif rendah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Furqan Young, 2025) turut mengungkapkan bahwa lemahnya soft skills merupakan salah satu penyebab utama rendahnya kesiapan lulusan perguruan tinggi dalam memasuki dunia kerja. Lulusan yang kurang memiliki kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, serta kapasitas kerja sama tim dinilai belum mampu memenuhi harapan dunia industri, meskipun secara akademik tergolong kompeten. Temuan ini semakin memperkuat argumen mengenai peran sentral soft skills dalam membentuk kesiapan kerja mahasiswa.

Dalam kerangka penelitian ini, soft skills ditempatkan sebagai variabel mediasi yang menghubungkan pengaruh keterampilan digital

dan penerapan project-based learning terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Di samping itu, pengaruh langsung soft skills terhadap kesiapan kerja juga diuji untuk memastikan bahwa peningkatan soft skills secara independen dapat berkontribusi pada peningkatan kesiapan kerja. Pengujian hubungan tersebut diperlukan guna memperkuat konstruksi model konseptual penelitian serta menegaskan validitas peran mediasi soft skills.

Berdasarkan landasan teori dan temuan empiris tersebut, dapat disimpulkan bahwa soft skills memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Oleh karena itu, hipotesis ketiga dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H3: Soft Skills berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa.

2.2.4 Keterampilan Digital dan Kesiapan Kerja Mahasiswa

Keterampilan digital menjadi kompetensi kunci yang berperan penting dalam membentuk kesiapan kerja mahasiswa di tengah perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan percepatan transformasi digital. Kondisi dunia kerja saat ini menuntut lulusan pendidikan tinggi tidak sekadar menguasai aspek akademik, tetapi juga memiliki kemampuan menggunakan teknologi digital secara optimal untuk mendukung penyelesaian pekerjaan, menyesuaikan diri dengan pola kerja berbasis sistem digital, serta bekerja sama dalam lingkungan profesional yang

semakin terdigitalisasi. Dengan demikian, penguasaan keterampilan digital dipandang sebagai unsur strategis yang berpengaruh langsung terhadap tingkat kesiapan kerja mahasiswa.

Secara teoritis, keterampilan digital merupakan komponen krusial dalam membangun kesiapan kerja karena merupakan bentuk investasi kemampuan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja modern, sebagaimana ditekankan oleh employability dan human capital theory yang menyatakan bahwa penguasaan kompetensi yang sesuai akan meningkatkan nilai dan peluang kerja seseorang. Penguasaan keterampilan digital membantu siswa dan mahasiswa menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang biasa digunakan di tempat kerja dan menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang cepat. Ini memperkuat kesiapan mereka untuk menghadapi tuntutan kerja yang semakin digital. Studi terbaru menunjukkan bahwa literasi digital positif untuk kesiapan kerja, dimana kemampuan ini meningkatkan employability secara keseluruhan di era kerja teknologi (Syawalia et al., 2025).

Dalam kerangka kesiapan kerja, penguasaan keterampilan digital berperan dalam membantu mahasiswa mengaplikasikan pengetahuan akademik ke dalam aktivitas kerja yang berbasis teknologi. Mahasiswa dengan tingkat keterampilan digital yang memadai umumnya menunjukkan tingkat kepercayaan diri, kemandirian, dan efektivitas yang lebih tinggi dalam menyelesaikan pekerjaan, baik secara mandiri

maupun melalui kerja tim. Kompetensi tersebut mendukung kesiapan mahasiswa untuk merespons tuntutan dunia kerja yang mensyaratkan pemanfaatan sistem digital, pengolahan dan analisis data, komunikasi secara daring, serta pemecahan masalah yang berbasis teknologi.

Berbagai temuan empiris turut memperkuat adanya hubungan positif antara keterampilan digital dan kesiapan kerja mahasiswa. (Amadi et al., 2025) mengemukakan bahwa keterampilan digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesiapan kerja lulusan, terutama dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi, efisiensi pelaksanaan kerja, dan daya saing di pasar tenaga kerja. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa yang memiliki keterampilan digital pada tingkat yang lebih tinggi cenderung lebih siap untuk memasuki dunia kerja dibandingkan dengan mereka yang penguasaan keterampilan digitalnya masih rendah.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Meisa Anggraini et al., 2025) menunjukkan bahwa literasi digital memberikan kontribusi yang bermakna terhadap kesiapan kerja, mengingat kemampuan dalam mengelola informasi digital serta memanfaatkan teknologi secara produktif telah menjadi kebutuhan utama di berbagai bidang pekerjaan. Temuan tersebut menegaskan bahwa keterampilan digital tidak lagi sekadar berperan sebagai faktor pendukung, melainkan telah berkembang menjadi kompetensi esensial yang menentukan kesiapan kerja mahasiswa.

Dalam studi ini, keterampilan digital dianalisis pengaruh langsungnya terhadap kesiapan kerja mahasiswa untuk menilai sejauh mana penguasaan kemampuan digital dapat meningkatkan kesiapan kerja tanpa melibatkan variabel perantara. Selain itu, pengujian ini dimaksudkan untuk membandingkan besarnya pengaruh langsung keterampilan digital dengan pengaruh tidak langsung yang dimediasi oleh soft skills, sehingga model penelitian mampu menyajikan pemahaman yang menyeluruh mengenai pola hubungan antarvariabel yang diteliti.

Berdasarkan landasan teori dan temuan empiris tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Oleh karena itu, hipotesis keempat dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H4: Keterampilan Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa.

2.2.5 Project Based Learning dan Kesiapan Kerja Mahasiswa

Project-Based Learning (PBL) dipahami sebagai strategi pembelajaran yang memiliki efektivitas tinggi dalam membangun kesiapan kerja mahasiswa karena mampu menghadirkan proses belajar yang mendekati realitas dunia kerja. Keterlibatan mahasiswa secara langsung dalam proyek-proyek autentik mendorong mereka untuk memadukan pemahaman teoretis dengan penerapan keterampilan

praktis, sekaligus menumbuhkan sikap profesional yang relevan dengan tuntutan lingkungan kerja. Dengan demikian, secara konseptual pendekatan project-based learning diyakini berkontribusi secara langsung dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa.

Secara konseptual, Project-Based Learning (PBL) berperan dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa melalui pendekatan *experiential learning*, di mana proses pembelajaran menempatkan mahasiswa sebagai pelaku aktif yang terlibat langsung dalam pengalaman nyata serta melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif bagi dunia kerja. Melalui keterlibatan dalam proyek-proyek yang menuntut pemecahan masalah autentik, kerja sama tim, serta penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi yang menyerupai lingkungan kerja sebenarnya, mahasiswa tidak hanya mengembangkan pemahaman teoretis tetapi juga membangun keterampilan praktis yang dipandang penting oleh pemberi kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan project-based learning dalam pendidikan tinggi secara signifikan mampu meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa karena pendekatan ini mendorong berkembangnya kemampuan kolaborasi, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata yang selaras dengan kebutuhan pasar kerja saat ini (Petrov, 2025). Dalam konteks ini, project-based learning memberikan kesempatan

kepada mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman proyek yang menyerupai permasalahan dan tantangan di dunia kerja.

Implementasi project-based learning di lingkungan pendidikan tinggi memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengasah beragam kompetensi yang berperan langsung dalam pembentukan kesiapan kerja, antara lain kemampuan menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, mengelola waktu, serta memikul tanggung jawab atas capaian kerja

Sejumlah studi empiris mengindikasikan bahwa penerapan project-based learning memiliki dampak positif dan bermakna terhadap kesiapan kerja mahasiswa. (Rimawati et al., 2025) melaporkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek cenderung menunjukkan kesiapan kerja yang lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang menempuh pembelajaran konvensional, khususnya dalam kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi tim, dan kemandirian belajar. Hasil tersebut menegaskan bahwa project-based learning berperan dalam memperkuat kesiapan kerja mahasiswa melalui pengalaman pembelajaran yang bersifat kontekstual dan aplikatif.

Penelitian lain terbaru mengungkapkan bahwa *Project-Based Learning* (PBL) berperan penting dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang menjadi tolok ukur kesiapan kerja mahasiswa. Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran

otentik yang menuntut kemampuan komunikasi, kerja sama, kreativitas, serta berpikir kritis. Implementasi project-based learning mendorong mahasiswa untuk mengerjakan proyek yang merepresentasikan situasi dunia kerja nyata, sehingga mereka terbiasa berinteraksi dalam tim, memecahkan permasalahan secara kolaboratif, dan menghasilkan solusi inovatif dalam konteks yang kompleks. Temuan penelitian mengenai efektivitas project-based learning menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kemampuan kerja tim, pemecahan masalah, kreativitas, dan komunikasi mahasiswa, yang merupakan kompetensi esensial dalam dunia kerja modern dan menjadi bagian integral dari kesiapan kerja lulusan (Yuniwati et al., 2025).

Dalam penelitian ini, pengaruh langsung Project-Based Learning terhadap kesiapan kerja mahasiswa dianalisis untuk menilai sejauh mana penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kesiapan kerja tanpa melibatkan variabel perantara. Selain itu, pengujian tersebut dimaksudkan untuk membandingkan besaran pengaruh langsung Project-Based Learning dengan pengaruh tidak langsung yang terjadi melalui soft skills sebagai variabel mediasi, sehingga diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai mekanisme kontribusi Project-Based Learning terhadap kesiapan kerja mahasiswa.

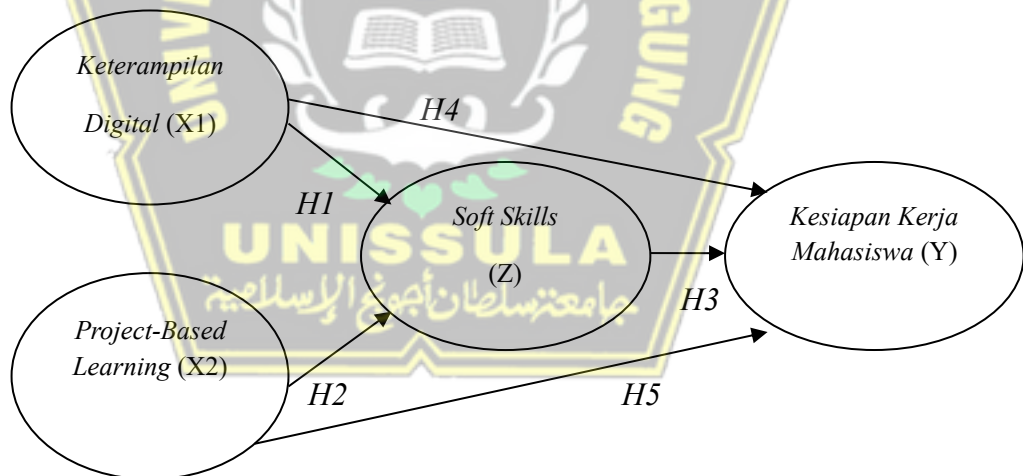
Berdasarkan landasan teori dan temuan empiris tersebut, dapat disimpulkan bahwa project-based learning memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Oleh karena itu, hipotesis kelima dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H5: Project-Based Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa.

2.3 Model Empiris Penelitian

Berdasarkan uraian kajian pustaka dan pengembangan hipotesis yang lengkap mengenai pengaruh *Keterampilan Digital* dan *Project-Based Learning* terhadap *Kesiapan Kerja Mahasiswa* dengan *Soft Skills* sebagai variabel mediasi, maka hubungan antar variabel dan model penelitian yang akan diuji dapat dilihat dalam gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Untuk menentukan apakah satu variabel secara signifikan mempengaruhi variabel lain dan memberikan penjelasan empiris mengenai arah dan kekuatan hubungan tersebut, penelitian eksplanatori dalam penelitian kuantitatif berusaha menguji hubungan kausal antara dua atau lebih variabel yang telah dikembangkan dalam suatu hipotesis. Paradigma positivis, yang menekankan penggunaan data kuantitatif dan alat analisis statistik untuk mengevaluasi korelasi atau efek variabel, menjadi landasan metodologi penelitian ini. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menjelaskan “mengapa” dan “bagaimana” kejadian terjadi dalam konteks penelitian yang lebih luas. Misalnya, penelitian (Rohinsa et al., 2023) mengkaji hubungan antara ketahanan akademik mahasiswa dan dukungan dosen dalam konteks pembelajaran hybrid menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksplanatori. Data dikumpulkan melalui survei online dan dianalisis untuk menentukan bagaimana variabel independen memengaruhi variabel dependen sesuai dengan hipotesis penelitian.

Analisis induktif sering digunakan dalam penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah menganalisis variabel-variabel yang telah ditentukan sebelumnya, yang

meliputi *Keterampilan Digital (X1), Project-Based, Learning (X2), Soft Skills (Z), Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y)*.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut (Amin nur Fadilah, 2023) mendefinisikan populasi sebagai seluruh komponen suatu penelitian yang terdiri dari item dan peserta yang memiliki atribut tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa akhir non penjurusan seperti: Kesehatan, Pendidikan, dan Teknik di Jawa Tengah. Dengan kriteria populasi yang digunakan oleh peneliti yaitu mahasiswa semester akhir yang belum lulus.

3.2.2 Sampel

Sampel penelitian dipilih untuk mewakili populasi sehingga memungkinkan peneliti mendapatkan hasil yang dapat valid dan dapat diterapkan secara umum sampel. Menurut (Iik Timamah et al., 2025), pemilihan sampel dan populasi yang representatif sangat penting dalam teknik penelitian untuk mengurangi bias dan meningkatkan validitas temuan penelitian. Untuk memastikan bahwa hasil sampel cukup bagi para peneliti, studi ini menggunakan teknik Solvin untuk mengumpulkan data dan menghitung ukuran sampel yang diperlukan dengan tingkat kepercayaan 5% mengingat populasi yang sangat besar. Prosesnya sebagai berikut:

Penentuan jumlah responden dalam penelitian ini didasarkan pada referensi metodologis yang umum digunakan, yang menyatakan bahwa ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 responden dianggap cukup untuk sebagian besar penelitian survei kuantitatif, terutama di bidang ilmu sosial dan perilaku (Samir Kumar & Shahul, 2024) Selain itu, dalam penelitian yang menerapkan pendekatan Structural Equation Modeling (SEM) atau Partial Least Squares-SEM (PLS-SEM), penentuan ukuran sampel bergantung pada jumlah indikator yang digunakan dalam mengukur variabel laten, dengan ketentuan bahwa jumlah responden minimum disarankan mencapai sepuluh kali jumlah indikator atau jalur struktural paling kompleks dalam model penelitian, guna memastikan stabilitas estimasi parameter dan keandalan hasil analisis (Jhantasana, 2023)

Maka dalam penelitian ini guna memperoleh data yang valid jumlah sampel responden yang harus diambil dan ditemukan paling sedikit 5 sampai 10 indikator. dalam penelitian ini jumlah indikator yang digunakan sebanyak 15 indikator maka responden yang dibutuhkan paling $15 \times 5 = 75$ responden dan paling banyak $15 \times 10 = 150$ responden. Untuk memenuhi rumus dari Ferdinand, maka pada penelitian ini diperlukan sebanyak $15 \times 10 = 150$ responden.

3.3 Sumber dan Jenis Data

Pada pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

3.3.1 Data Primer

Data primer merujuk pada jenis data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber primer atau individu yang menjadi responden penelitian, menggunakan alat pengumpulan data seperti kuesioner, wawancara, dan observasi sebagai sarana untuk memperoleh informasi (Sari, 2020). Pada penelitian ini menggunakan kuisisioner Google Form agar dapat memperoleh data melalui nomor WhatsApp responden yang akan dibagikan secara tertutup dan rahasia.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, seperti lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder merupakan jurnal dan artikel yang berkaitan dengan topik penelitian.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner adalah salah satu teknik

pengumpulan data yang efisien (Sugiyono, 2016). Kuesioner pada penelitian ini akan disebarakan kepada mahasiswa akhir.

3.4.1 Metode Angket atau Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian survei yang dilakukan melalui penyampaian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden guna memperoleh informasi mengenai sikap, perilaku, pengalaman, serta karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penggunaan kuesioner memungkinkan pengumpulan data dilakukan secara terstruktur dan konsisten dari jumlah responden yang besar, sehingga data yang diperoleh dapat diolah dan dianalisis secara kuantitatif. Selain itu, kuesioner dapat didistribusikan secara daring untuk meningkatkan efisiensi pengumpulan data, khususnya ketika responden berada di lokasi yang tersebar dan pengumpulan data secara tatap muka sulit dilakukan (Winata, 2025). Kuesioner pada penelitian ini akan disebarakan kepada responden pengguna e-commerce Tokopedia melalui *Google Form*

Dalam proses pemberian jawaban terhadap pernyataan maupun pertanyaan pada kuesioner penelitian ini, digunakan skala Likert. Skala Likert berfungsi sebagai alat pengukuran untuk menilai sikap, pandangan, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Penggunaan indeks skor pada skala Likert

memungkinkan peneliti mengkuantifikasi respons responden secara sistematis untuk keperluan analisis data penelitian.

Tabel 3.1 Indeks Skala Likert

Sangat						Sangat
Tidak	1	2	3	4	5	Setuju
Setuju						



3.5 Definisi Operasional Variabel dan Indikator

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel dan Indikator

Variabel	Definisi	Indikator	Skala
<i>Ketrampilan Digital</i> (X1)	Kemampuan mahasiswa dalam menggunakan, memahami, dan memanfaatkan teknologi digital secara kritis, efektif, dan adaptif untuk mendukung pembelajaran dan kesiapan kerja.	(Van Laar et al. 2017) <ul style="list-style-type: none"> Operational digital skills Information management skills Digital communication skills Digital problem-solving skills Digital collaboration skills Digital adaptability 	1-5
<i>Project-Based Learning</i> (X2)	Tingkat penerapan pembelajaran berbasis proyek yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran melalui penyelesaian proyek autentik yang relevan dengan dunia kerja.	(Guo dkk. 2020) <ul style="list-style-type: none"> Authentic project Student-centered learning Collaborative learning Inquiry and problem solving Integration of knowledge and skills Reflection and evaluation 	1-5
<i>Soft Skills</i> (Z)	Kemampuan non-teknis mahasiswa yang mencerminkan keterampilan interpersonal dan intrapersonal dalam berkomunikasi, bekerja sama, memimpin, beradaptasi, dan mengelola diri di lingkungan kerja.	(Robles, 2012) <ul style="list-style-type: none"> Communication skills Teamwork skills Leadership skills Problem-solving skills Work ethic Adaptability 	1-5

		<ul style="list-style-type: none"> • Interpersonal skills 	
<i>Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y)</i>	Tingkat kesiapan mahasiswa tingkat akhir dalam mengintegrasikan pengetahuan akademik, keterampilan digital, soft skills, dan pengalaman belajar selama perkuliahan untuk memenuhi tuntutan dunia kerja secara efektif.	(Caballero et al. 2011) <ul style="list-style-type: none"> • Personal characteristics • Organisational acumen • Work competence • Social intelligence 	1-5

3.6 Metode Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2016) kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Pada penelitian ini untuk memahami data yang dianalisis dengan menggunakan program computer SmartPLS. Karena pendekatan kuantitatif mengandalkan statistik, berikut instrumen yang dipakai analisis :

3.6.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimanfaatkan untuk menyajikan gambaran awal terkait karakteristik responden serta pola kecenderungan

jawaban yang diberikan terhadap variabel penelitian. Melalui statistik deskriptif, data diringkas dalam bentuk ukuran pemusatan dan penyebaran, seperti nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai tertinggi, dan nilai terendah, sehingga distribusi data dapat dipahami secara ringkas, terstruktur, dan sistematis (Putu Gede Subhaktiyasa, 2024)

Pada penelitian ini, penerapan statistik deskriptif diarahkan untuk menguraikan profil responden mahasiswa serta memaparkan hasil tanggapan responden terhadap variabel keterampilan digital, project-based learning, soft skills, dan kesiapan kerja mahasiswa.

3.6.2 Analisis Outer Model (Measurement Model)

Outer model atau model pengukuran dimanfaatkan untuk mengkaji keterkaitan antara indikator-indikator penelitian dengan konstruk laten yang diwakilinya. Proses evaluasi outer model diarahkan untuk memastikan tingkat validitas dan reliabilitas instrumen, sehingga setiap indikator yang digunakan benar-benar mampu merepresentasikan konstruk secara tepat dan konsisten (Yarsasi et al., 2025).

Dalam penelitian ini, pengujian terhadap outer model mencakup aspek convergent validity, discriminant validity, composite reliability, serta Cronbach's alpha, yang selanjutnya diuraikan secara rinci pada bagian berikut.

1. Convergent Validity

Convergent validity merefleksikan sejauh mana setiap indikator memiliki keterhubungan yang kuat dengan konstruk laten yang diukurnya. Suatu indikator dinyatakan memenuhi kriteria validitas konvergen apabila nilai outer loading yang dihasilkan melebihi 0,70, yang mengindikasikan bahwa indikator tersebut mampu merepresentasikan konstruk secara optimal dan signifikan (Putu Gede Subhaktiyasa, 2024).

2. *Discriminant Validity*

Discriminant validity menggambarkan kapasitas suatu konstruk dalam membedakan dirinya secara empiris dari konstruk lain yang berbeda. Pengujian validitas diskriminan dilakukan dengan menelaah nilai Average Variance Extracted (AVE). Konstruk dikatakan memiliki discriminant validity yang memadai apabila nilai AVE yang diperoleh berada di atas 0,50, sehingga menunjukkan perbedaan konstruk yang jelas dan dapat diterima secara statistik (Yarsasi et al., 2025).

3. *Composite Reliability*

Composite reliability berfungsi untuk menilai tingkat konsistensi internal indikator-indikator yang membentuk suatu konstruk. Suatu konstruk dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila nilai composite reliability yang dihasilkan lebih

besar dari 0,70, yang mencerminkan stabilitas dan keandalan instrumen pengukuran yang digunakan (Rofiudin et al., 2024).

4. *Cronbach's Alpha*

Cronbach's alpha digunakan sebagai penguat dalam evaluasi reliabilitas konstruk. Konstruk dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's alpha yang diperoleh melebihi 0,70, yang menunjukkan adanya konsistensi jawaban responden terhadap indikator-indikator yang digunakan dalam pengukuran konstruk tersebut (Yarsasi et al., 2025).

3.6.3 Analisis Inner Model (Structural Model)

Analisis inner model atau model struktural diterapkan untuk menelaah hubungan kausal antarvariabel laten yang terdapat dalam kerangka penelitian. Evaluasi terhadap inner model diarahkan untuk mengidentifikasi besarnya pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen sekaligus menguji kebenaran hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya (Putu Gede Subhaktiyasa, 2024).

1. Uji R-Square

Nilai R-square digunakan sebagai indikator untuk menilai sejauh mana variabel independen mampu menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel dependen. Semakin mendekati nilai 1, R-square menunjukkan kemampuan prediktif model yang semakin kuat,

sedangkan nilai yang mendekati 0 mengindikasikan bahwa daya prediksi model tergolong rendah (Rofiudin et al., 2024).

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan melalui teknik bootstrapping guna memperoleh nilai t-statistic dan p-value. Suatu hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai t-statistic yang dihasilkan melebihi 1,65 atau nilai p-value berada di bawah 0,10. Selain itu, prosedur ini juga dimanfaatkan untuk menguji pengaruh tidak langsung, khususnya dalam menilai peran soft skills sebagai variabel mediasi (Yarsasi et al., 2025).

3. Uji Pengaruh Tidak Langsung

Pengujian pengaruh langsung berdasarkan nilai t-statistic lebih besar dari 1,96 dan nilai p-value kurang dari 0,005 (TomassMHultt, 2021) Pengaruh pengujian tidak langsung dapat dilakukan untuk menjelaskan seberapa besar pengaruh efek peran variabel mediasi.

3.7 Model persamaan

Berdasarkan model empiris penelitian, maka persamaan struktural yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Z = b1X1 + b2X2 + e$$

$$Y = b3X1 + b4X2 + b5Z + e$$

Keterangan:

b : Koefisien regresi

X1 : Keterampilan Digital

X2 : Project-Based Learning

Z : Soft Skills

Y : Kesiapan Kerja Mahasiswa

e : Error



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Karakteristik Responden

Responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa akhir di wilayah Jawa Tengah yang berjumlah 150 orang. Maksud dilakukan penyebaran data ini yaitu untuk mengetahui karakteristik responden sebagai berikut :

4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berikut ini adalah tabel karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Proporsi responden perempuan yang lebih tinggi dalam studi ini mencerminkan karakteristik populasi sasaran, dimana perempuan cenderung menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi. Situasi ini kemungkinan dipengaruhi oleh komposisi populasi responden dan tingkat kesediaan untuk berpartisipasi dalam proses pengisian instrumen penelitian.

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki-laki	68	45%
2	Perempuan	82	55%
	Total	150	100%

Sumber : Data primer yang diolah, 2026

Berdasarkan informasi yang tercantum dalam Tabel 4.1, distribusi responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa dari total 150 individu yang terlibat dalam studi ini, 82 orang atau 55% adalah responden perempuan, sementara 68 orang atau 45% adalah responden laki-laki. Komposisi ini menunjukkan bahwa jumlah responden perempuan lebih dominan dibandingkan responden laki-laki dalam studi ini.

4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berikut ini adalah karakteristik responden berdasarkan usia. Faktor usia dapat mempengaruhi kesiapan kerja mahasiswa akhir dalam fokus masa depan. Usia mahasiswa juga bisa digunakan sebagai penentu keberhasilan karir, terlepas dari apa jenis karir yang akan mereka ambil. Biasanya dengan usia muda memiliki ketrampilan digital, skiil, pengalaman dan mental yang kuat dapat menjamin jenjang karir yang mereka impikan.

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Frekuensi	Presentase
1	15–25	46	31%
2	26–35	63	42%
3	36–45	39	26%
4	>45	2	1%
	Total	150	100%

Sumber : Data primer yang diolah, 2026

Pada Tabel 4.2, dapat dilihat bahwa kelompok responden dominan dalam studi ini berusia antara 26-35 tahun, terdiri dari 63 mahasiswa atau 42% dari total responden. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada fase usia produktif dan telah mencapai tingkat kematangan akademik dan pengalaman yang memadai, sehingga mereka cenderung lebih siap menghadapi kebutuhan dan tuntutan dunia kerja. Pada rentang usia ini, mahasiswa umumnya terlibat dalam berbagai kegiatan pendukung, seperti partisipasi dalam organisasi, pengalaman magang, dan pekerjaan paruh waktu, yang berkontribusi dalam memperkuat soft skills mereka dan meningkatkan kesiapan kerja, terutama dalam pemanfaatan keterampilan digital dan penerapan pembelajaran berbasis proyek.

4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkatan Sarjana

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkatan Sarjana

No.	Pendidikan	Frekuensi	Presentase
1	D3	12	12%
2	S1	122	81%
3	S2	4	3%
4	D4	6	4%
	Total	150	100%

Sumber : Data Primer yang diolah, 2026

Mengacu pada Tabel 4.3, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berada pada tingkat Sarjana (S1), dengan total 122 orang

atau 81% dari seluruh responden. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kompetensi akademik yang memadai untuk memahami dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan formal. Sementara itu, terdapat 12 responden atau 12% yang telah menyelesaikan pendidikan Diploma Tiga (D3), yang umumnya memiliki orientasi praktis dan menekankan penguasaan keterampilan terapan. Selain itu, terdapat 6 responden dengan latar belakang pendidikan Diploma Empat (D4), atau 4%, sedangkan kelompok dengan gelar Magister (S2) merupakan yang terkecil, dengan 4 responden atau 3%. Secara umum, komposisi tingkat pendidikan responden menunjukkan dominasi lulusan Sarjana, mencerminkan karakteristik responden dengan latar belakang pendidikan tinggi dan sesuai dengan konteks penelitian yang dilakukan

4.2 Analisis Data

4.2.1 Statistis Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan deskripsi sistematis mengenai karakteristik data yang dikumpulkan dari responden berdasarkan setiap variabel penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk memproses data mentah agar menjadi lebih ringkas dan mudah diinterpretasikan melalui penyajian ukuran kecenderungan pusat, seperti nilai rata-rata, distribusi frekuensi, dan pengelompokan skor ke dalam kategori tertentu. Dalam konteks studi ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner dengan skala Likert lima poin, yang

secara luas digunakan dalam penelitian sosial dan manajemen untuk menilai sikap, persepsi, dan evaluasi responden terhadap pernyataan yang disajikan (Lindner & Lindner, 2024)

$$RS = \frac{ST - SR}{K}$$

$$RS = \frac{5 - 1}{3} = 1,33$$

Keterangan :

RS = Rentang Skala

ST = Skala Tertinggi

SR = Skala Terendah

k = Jumlah Kategori

Berdasarkan perhitungan rentang skala tersebut akan dikelompokkan menjadi tiga kategori dalam mengukur kualitas tanggapan responden mengenai variabel dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.4 Kategori Indeks

Interval	Kategori
1,00 – 2,33	Rendah
2,34 – 3,67	Sedang
3,68 – 5,00	Tinggi

Berdasarkan rentang skala penilaian dan nilai indeks yang digunakan, hasil analisis statistik deskriptif untuk setiap indikator dalam

variabel penelitian akan ditinjau dan diinterpretasikan dengan ketentuan sebagai berikut:

4.2.2 Variabel Keterampilan Digital

Hasil tanggapan responden pada masing-masing pernyataan dalam variabel keterampilan digital :

Tabel 4.5 Tanggapan Responden Terhadap Keterampilan digital

Variabel	Indikator	Mean	St. Deviasi	Kategori
Keterampilan Digital (X1)	Operational digital skills,	4,200	0,976	Tinggi
	Information management skills	4,200	0,955	Tinggi
	Digital communication skills	4,147	1,058	Tinggi
	Digital problem-solving skills	4,067	1,014	Tinggi
	Rata-rata	4,153		Tinggi

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Berdasarkan tabel 4.5 uji statistik deskriptif tanggapan responden pada variabel Keterampilan Digital, diperoleh nilai rata-rata (mean) total sebesar 4,153 yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa secara umum mahasiswa telah memiliki tingkat keterampilan digital yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran sekaligus sebagai bekal dalam menghadapi tuntutan dunia kerja.

Pada indikator operational digital skills, diperoleh nilai mean sebesar 4,200 yang termasuk dalam kategori tinggi. Capaian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa telah mampu menggunakan perangkat serta teknologi digital secara optimal, baik dalam aktivitas pembelajaran maupun dalam penyelesaian tugas berbasis teknologi, yang merupakan kompetensi fundamental dalam mendukung kesiapan kerja.

Indikator information management skills juga mencatat nilai mean sebesar 4,200 dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kapasitas yang baik dalam melakukan pencarian, pengelolaan, serta pemanfaatan informasi digital secara efektif, sehingga mampu mendukung proses pengambilan keputusan serta penyelesaian tugas akademik dan non-akademik.

Selanjutnya, indikator digital communication skills memperoleh nilai mean sebesar 4,147 dan diklasifikasikan dalam kategori tinggi. Temuan ini mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana komunikasi secara efektif, baik dalam konteks kerja kelompok, diskusi pembelajaran, maupun penyampaian gagasan dan hasil pekerjaan, yang sejalan dengan kebutuhan komunikasi di lingkungan kerja.

Pada indikator digital problem-solving skills, diperoleh nilai mean sebesar 4,067 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan yang cukup baik

dalam menggunakan teknologi digital untuk mengidentifikasi permasalahan serta merumuskan solusi, baik secara mandiri maupun melalui kolaborasi, khususnya dalam pembelajaran berbasis proyek.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan digital mahasiswa berada pada kategori tinggi, yang tercermin dari aspek kemampuan operasional digital, pengelolaan informasi, komunikasi digital, serta pemecahan masalah berbasis teknologi. Tingginya keterampilan digital ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki modal yang signifikan dalam meningkatkan kesiapan kerja, baik secara langsung maupun melalui penguatan soft skills yang berperan sebagai variabel mediasi dalam penelitian ini.

4.2.3 Variabel Project-Based Learning

Hasil tanggapan responden pada masing-masing pernyataan dalam variabel project-based learning :

Tabel 4.6 Tanggapan Responden Terhadap Project-Based Learning

Variabel	Indikator	Mean	St. Devisiasi	Kategori
Project-Based Learning(X2)	Authentic project	3,873	1,089	Tinggi
	Student-centered learning	3,727	1,061	Tinggi
	Collaborative learning	3,833	0,999	Tinggi
	Inquiry and problem solving	3,940	1,101	Tinggi
Rata-rata		3,843		Tinggi

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Berdasarkan tabel 4.6 analisis terhadap tanggapan responden pada variabel Project-Based Learning, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 3,843 yang berada dalam kategori tinggi. Capaian ini mencerminkan bahwa mahasiswa memandang implementasi pembelajaran berbasis proyek telah diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual, di mana mereka tidak sekadar menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam pengerjaan tugas serta pemecahan permasalahan yang disajikan.

Apabila ditelaah berdasarkan indikator, inquiry and problem solving mencatat nilai mean tertinggi sebesar 3,940 dengan kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis mahasiswa, mendorong proses eksplorasi, serta memfasilitasi pencarian solusi terhadap permasalahan yang muncul selama pembelajaran. Selain itu, indikator authentic project juga memperoleh nilai mean yang relatif tinggi, yakni sebesar 3,873, yang mengindikasikan bahwa proyek yang diberikan dinilai relevan dengan situasi nyata atau konteks dunia kerja, sehingga membantu mahasiswa memahami keterkaitan antara konsep teoretis dan penerapannya dalam praktik.

Sementara itu, indikator collaborative learning memperoleh nilai mean sebesar 3,833 dan student-centered learning sebesar 3,727, yang keduanya termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek mendorong mahasiswa untuk berkolaborasi dalam tim, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta berperan aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan Project-Based Learning berada pada kategori tinggi dan berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kesiapan kerja mahasiswa, baik secara langsung maupun melalui penguatan soft skills yang berfungsi sebagai variabel mediasi dalam penelitian ini.

4.2.4 Variabel Soft Skills

Hasil tanggapan responden pada masing-masing pernyataan dalam variabel soft skills :

Tabel 4.7 Tanggapan Responden Terhadap Soft Skills

Variabel	Indikator	Mean	St. Deviasi	Kategori
Soft Skills (Z)	Communication skills	4,020	1,161	Tinggi
	Teamwork skills	4,080	1,156	Tinggi
	Leadership skills	3,927	1,069	Tinggi
	Rata-rata	4,009		Tinggi

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Berdasarkan tabel 4.7 hasil pengolahan tanggapan responden pada variabel Soft Skills, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 4,153 yang berada dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa

mahasiswa telah memiliki tingkat penguasaan soft skills yang baik sebagai modal dalam menghadapi dunia kerja. Nilai rata-rata yang tinggi tersebut mengindikasikan bahwa kompetensi mahasiswa tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga mencakup kemampuan non-teknis yang berperan penting dalam membentuk kesiapan kerja secara komprehensif.

Jika ditinjau berdasarkan indikator, communication skills memperoleh nilai mean sebesar 3,873 dan termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kecakapan komunikasi yang memadai, baik dalam menyampaikan gagasan, berpartisipasi dalam diskusi, maupun menjalin interaksi secara efektif dengan pihak lain. Selain itu, indikator leadership skills mencatat nilai mean sebesar 3,833 yang juga berada pada kategori tinggi, yang menandakan bahwa mahasiswa menunjukkan potensi kepemimpinan yang cukup baik, seperti kemampuan mengambil peran, memberikan arahan, serta menunjukkan tanggung jawab dalam aktivitas kelompok atau proyek.

Selanjutnya, indikator teamwork skills memperoleh nilai mean sebesar 3,727 dan tergolong dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu bekerja secara kolaboratif dalam tim, menghargai perbedaan pandangan, serta memberikan kontribusi aktif dalam penyelesaian tugas bersama.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa tingkat soft skills mahasiswa berada pada kategori tinggi dan memiliki peran strategis dalam mendukung kesiapan kerja. Soft skills tersebut tidak hanya berpengaruh secara langsung, tetapi juga berfungsi sebagai variabel mediasi yang memperkuat pengaruh keterampilan digital dan project-based learning terhadap kesiapan kerja mahasiswa.

4.2.5 Variabel Kesiapan Kerja Mahasiswa

Hasil tanggapan responden pada masing-masing pernyataan dalam variabel kesiapan kerja mahasiswa :

Tabel 4.8 Tanggapan Responden Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa

Variabel	Indikator	Mean	St. Devisiasi	Kategori
Kesiapan Kerja Mahasiswa(Y)	Personal characteristics	3,967	1,126	Tinggi
	Organisational acumen	3,960	1,175	Tinggi
	Work competence	3,940	1,125	Tinggi
	Social intelligence	3,967	1,083	Tinggi
Rata-rata		3,958		Tinggi

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Berdasarkan tabel 4.8 pengolahan data tanggapan responden pada variabel Kesiapan Kerja Mahasiswa, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 3,958 yang berada dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa secara umum telah memiliki tingkat

kesiapan kerja yang baik sebagai modal awal untuk memasuki dunia kerja. Tingginya capaian tersebut mencerminkan bahwa mahasiswa tidak hanya dibekali penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga kesiapan personal dan profesional yang diperlukan dalam konteks lingkungan kerja.

Apabila ditinjau berdasarkan indikator, personal characteristics mencatat nilai mean tertinggi sebesar 3,967 dengan kategori tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memiliki karakteristik pribadi yang relatif baik, seperti rasa percaya diri, tanggung jawab, serta sikap positif terhadap pekerjaan. Selanjutnya, indikator organisational acumen dan work competence masing-masing memperoleh nilai mean sebesar 3,960 dan 3,940 yang termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki pemahaman yang memadai mengenai dinamika organisasi serta kompetensi kerja yang diperlukan untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab secara efektif.

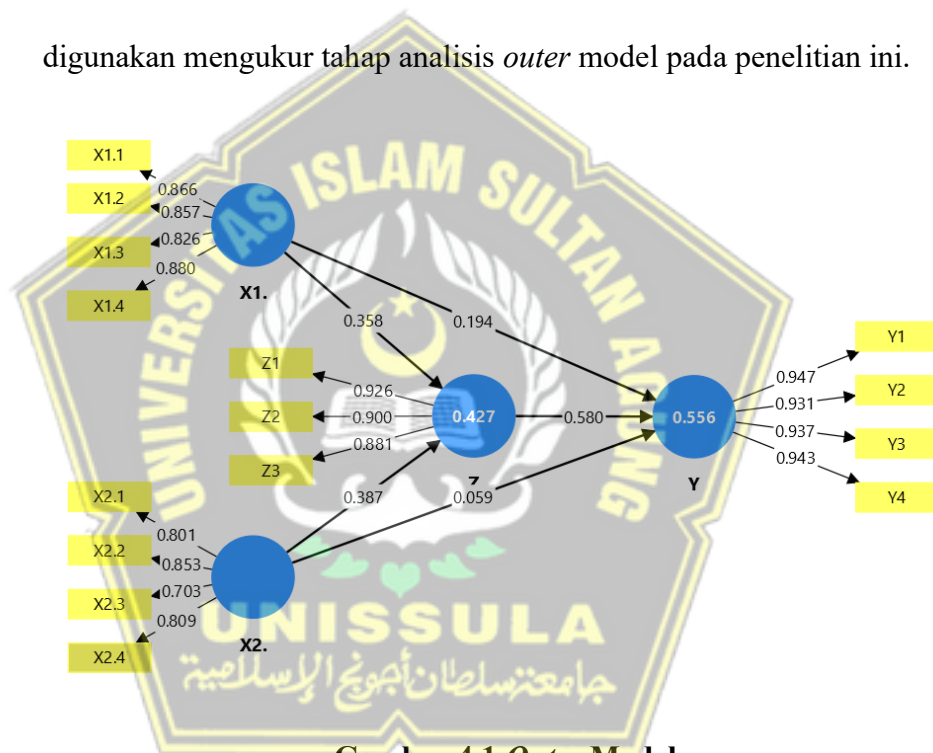
Sementara itu, indikator social intelligence memperoleh nilai mean sebesar 3,967 dan berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan yang baik dalam menjalin interaksi sosial, bekerja sama, serta beradaptasi dengan lingkungan kerja.

Secara keseluruhan, kesiapan kerja mahasiswa dapat dikategorikan tinggi, yang mencerminkan kemampuan mereka dalam

menghadapi tuntutan dunia kerja. Tingkat kesiapan ini dipengaruhi oleh keterampilan digital dan project-based learning, serta diperkuat oleh soft skills yang berperan sebagai variabel mediasi dalam penelitian ini.

4.3 Analisis Outer Model (*Measurement Model*)

Outer model digunakan untuk menentukan bagaimana variabel laten dan indikator berinteraksi satu sama lain. Uji validitas dan reabilitas digunakan mengukur tahap analisis *outer* model pada penelitian ini.



Gambar 4.1 *Outer Model*

(Sumber : Output SmartPLS4 Algorithm, 2026)

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu metode untuk menemukan tingkat validitas suatu instrumen. Dalam penelitian ini, convergent validity, discriminant validity, dan average variance extracted digunakan untuk

menguji validitas. Adapun data yang digunakan untuk menguji validitas dalam penelitian ini berjumlah 150 responden.

4.3.1.1 Convergent Validity

Uji validitas konvergen bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana setiap indikator mampu mencerminkan konstruk laten yang diukur dalam penelitian. Pada penelitian ini, penilaian validitas konvergen dilakukan dengan menelaah nilai outer loading (original sample) dari masing-masing indikator. Menurut (Ghozali, 2020) menyatakan bahwa suatu indikator dapat dikatakan memenuhi kriteria validitas konvergen apabila memiliki nilai outer loading di atas 0,70. Proses pengujian tersebut dilaksanakan melalui analisis outer model dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SmartPLS

	Original sample (O)	T Statistics (O/STDEV)	P Values	Keterangan
X1.1	0,866	30,155	0,000	Valid
X1.2	0,857	22,004	0,000	
X1.3	0,826	14,199	0,000	
X1.4	0,880	31,732	0,000	
X2.1	0,801	20,543	0,000	Valid
X2.2	0,853	29,218	0,000	
X2.3	0,703	12,710	0,000	
X2.4	0,809	19,169	0,000	
Y1	0,957	110,627	0,000	Valid
Y2	0,931	88,422	0,000	
Y3	0,937	84,850	0,000	
Y4	0,943	96,644	0,000	
Z1	0,926	66,243	0,000	Valid
Z2	0,900	36,000	0,000	

Z3	0,881	38,125	0,000
----	-------	--------	-------

.Tabel 4.9 Nilai *Convergent Validity*

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Berdasarkan tabel 4.9, didapatkan nilai outer loading dari setiap variabel yang digunakan untuk menunjukkan besaran kontribusi dari masing-masing item pertanyaan indikator. Dapat dilihat dari hasil output beberapa item dapat dikatakan Valid, karena nilai dari setiap variabel pada uji outer loading lebih dari 0,7 sehingga dari setiap indikator dapat mempresentasikan konstruk secara maksimal.

4.3.1.2 Uji Discriminant Validity

Uji discriminant validity dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan kriteria Fornell–Larcker. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel Fornell–Larcker, dapat diketahui bahwa nilai akar kuadrat Average Variance Extracted (AVE) pada masing-masing konstruk lebih besar dibandingkan dengan nilai korelasinya terhadap konstruk lain.

Variabel	Ketrampilan Digital	Project-Based learning	Soft Skills	Kesiapan Kerja Mahasiswa
Ketrampilan Digital	0,858			
Project-Based learning	0,536	0,793		

Soft Skills	0,554	0,499	0,939	
Kesiapan Kerja Mahasiswa	0,565	0,579	0,724	0,902

Tabel 4.10 *Fronell Larcker*

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel Fornell–Larcker, seluruh konstruk dalam penelitian ini dinyatakan memenuhi kriteria discriminant validity. Konstruk Keterampilan Digital menunjukkan nilai akar kuadrat AVE sebesar 0,858 yang lebih tinggi dibandingkan korelasinya dengan Project-Based Learning, Soft Skills, dan Kesiapan Kerja Mahasiswa. Demikian pula, konstruk Project-Based Learning memiliki nilai akar kuadrat AVE sebesar 0,793 yang melampaui korelasinya dengan konstruk lainnya. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh konstruk Soft Skills dan Kesiapan Kerja Mahasiswa, yang masing-masing memiliki nilai akar kuadrat AVE sebesar 0,939 dan 0,902, lebih besar dibandingkan korelasi antar konstruk.

Dengan terpenuhinya kriteria Fornell–Larcker pada seluruh variabel, model pengukuran dalam penelitian ini dapat dinyatakan memiliki validitas diskriminan yang baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa konstruk Keterampilan Digital, Project-Based Learning, Soft Skills, dan Kesiapan Kerja Mahasiswa memiliki perbedaan yang jelas baik secara konseptual maupun empiris, sehingga layak digunakan pada tahap pengujian model struktural selanjutnya.

4.3.1.3 Uji Average Variance Extracted (AVE)

Uji Average Variance Extracted (AVE) digunakan untuk menilai besarnya varians yang mampu dijelaskan oleh suatu konstruk dibandingkan dengan varians yang disebabkan oleh kesalahan pengukuran. Dalam pengujian validitas diskriminan, penilaian dilakukan dengan mengacu pada nilai AVE, di mana suatu konstruk dinyatakan memenuhi kriteria apabila memiliki nilai AVE lebih besar dari 0,50 (Ghozali, 2020) Nilai AVE masing-masing konstruk selanjutnya disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Nilai Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Nilai Average Variance Extracted (AVE)	Keterangan
Ketrampilan Digital	0,736	Valid
Project-Based Learning	0,629	Valid
Soft Skills	0,883	Valid
Kesiapan Kerja Mahasiswa	0,814	Valid

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada tabel di atas, seluruh variabel dalam penelitian ini menunjukkan nilai Average Variance Extracted (AVE) yang melebihi batas 0,50. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa setiap variabel yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas diskriminan.

4.3.2 Uji Reability

Uji reliabilitas bertujuan untuk menilai tingkat keandalan atau konsistensi suatu instrumen pengukuran. Suatu kuesioner dinyatakan reliabel apabila respons yang diberikan oleh responden terhadap setiap butir pertanyaan bersifat konsisten dan stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2020) Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas indikator dalam setiap blok konstruk dilakukan dengan mengacu pada nilai composite reliability dan Cronbach's alpha yang harus melebihi 0,70. Adapun hasil pengujian reliabilitas tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.12 Uji Reability

Variabel	Cronbach's alpha	Nilai Composite reliability (rho_a)	Nilai Composite reliability (rho_c)
Ketrampilan Digital	0,880	0,887	0,918
Project-Based Learning	0,804	0,819	0,871
Soft Skills	0,956	0,956	0,968
Kesiapan Kerja Mahasiswa	0,886	0,889	0,929

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

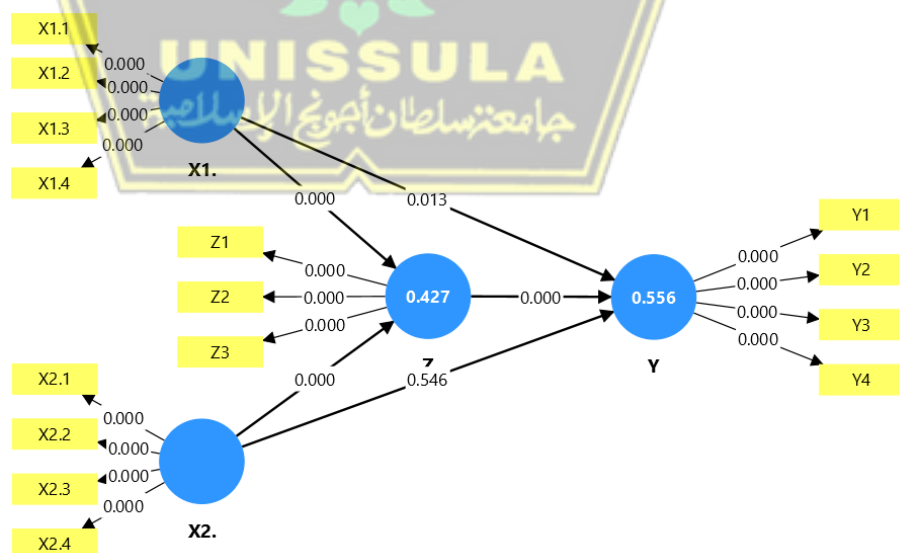
Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada tabel di atas, seluruh variabel dalam penelitian ini menunjukkan nilai Cronbach's alpha dan composite reliability yang melebihi batas 0,70. Temuan ini menunjukkan

bahwa masing-masing variabel telah memenuhi kriteria Cronbach's alpha dan composite reliability yang ditetapkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk yang digunakan dalam model penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang baik, karena seluruh nilai Cronbach's alpha dan composite reliability berada di atas 0,70.

4.4 Analisis Inner Model (Structural Model)

Inner model merupakan model struktural yang berfungsi untuk memprediksi hubungan kausal atau hubungan sebab-akibat antar variabel laten yang tidak dapat diukur secara langsung. Dalam penelitian ini, analisis inner model dijelaskan melalui pengujian nilai (R^2) serta pengujian hipotesis.



Gambar 4.2 Inner Model

4.4.1 Uji R Square

R-square (R^2) merupakan ukuran yang digunakan dalam analisis regresi untuk menilai kemampuan model dalam menjelaskan variasi data yang diamati. Nilai R^2 berada pada rentang antara 0 hingga 1, di mana semakin besar nilai yang diperoleh menunjukkan semakin baik kemampuan model dalam menjelaskan variasi data. Evaluasi ini dilakukan dengan melihat skor R-square, yang mengindikasikan tingkat kekuatan model. Nilai R^2 di atas 0,67 menunjukkan bahwa model memiliki kekuatan yang tinggi, nilai antara 0,33 hingga 0,67 mencerminkan kekuatan model yang moderat (sedang), sedangkan nilai di atas 0,19 namun di bawah 0,33 menunjukkan bahwa model berada pada kategori lemah.

Tabel 4.13 Nilai R Square

Variabel	R-square	Keterangan
Kesiapan Kerja Mahasiswa	0,556	Sedang
Soft Skills	0,427	Sedang

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada Tabel 4.13, variabel Soft Skills (Z) menunjukkan nilai R-square sebesar 0,427 yang berada pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebesar 42,7% variasi Soft Skills mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel Keterampilan Digital (X1) dan Project-Based Learning (X2).

Sementara itu, sebesar 57,3% variasi lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar model penelitian ini yang tidak dianalisis lebih lanjut.

Selanjutnya, variabel Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y) memiliki nilai R-square sebesar 0,556 dan termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa 55,6% variasi Kesiapan Kerja Mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel Keterampilan Digital (X1), Project-Based Learning (X2), serta Soft Skills (Z) yang berperan sebagai variabel mediasi. Adapun sisanya, yaitu sebesar 44,4%, dipengaruhi oleh variabel lain di luar konstruk yang digunakan dalam penelitian ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model struktural yang dibangun dalam penelitian ini memiliki tingkat kemampuan penjelasan yang cukup memadai. Variabel Keterampilan Digital dan Project-Based Learning, baik secara langsung maupun melalui peran Soft Skills sebagai variabel mediasi, memberikan kontribusi yang signifikan dalam menjelaskan Kesiapan Kerja Mahasiswa.

4.4.2 Uji Path Coefficient

Uji Path Coefficient digunakan untuk mengetahui arah serta kekuatan hubungan antar variabel yang terdapat dalam model penelitian. Melalui analisis Path Coefficient, peneliti dapat mengidentifikasi apakah hubungan antar variabel bersifat positif atau negatif, sekaligus menilai seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian koefisien jalur dilakukan melalui prosedur

bootstrapping untuk memperoleh nilai t-statistic, p-values, dan original sample.

Penentuan penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan berdasarkan hasil uji t dengan batas nilai sebesar 1,65. Apabila nilai t-statistic lebih besar dari 1,65, maka hubungan antar variabel dinyatakan signifikan, sedangkan nilai t-statistic yang lebih kecil dari 1,65

Tabel 4.14 Nilai Path Coefficient

Konstruk	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
X1. -> Y	0,194	0,194	0,078	2,477	0,013
X1. -> Z	0,358	0,358	0,094	3,816	0,000
X2. -> Y	0,059	0,057	0,098	0,603	0,546
X2. -> Z	0,387	0,386	0,090	4,305	0,000
Z -> Y	0,580	0,586	0,082	7,091	0,000

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Seperti yang ditunjukkan pada tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. **H1 Diterima.** Berdasarkan hasil analisis, Keterampilan Digital (X1) terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Soft Skills (Z). Hal ini tercermin dari nilai t-statistic sebesar 3,816 dan p-value sebesar 0,000, yang telah memenuhi kriteria signifikansi. Oleh karena itu, H1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan digital berperan dalam meningkatkan soft

skills mahasiswa, termasuk kemampuan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah

2. **H2 Diterima** : Hasil analisis menunjukkan bahwa Project-Based Learning (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Soft Skills (Z), dengan nilai t-statistic sebesar 4,305 dan p-value sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, H2 dinyatakan diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu mengembangkan soft skills mahasiswa melalui aktivitas kolaboratif, pemecahan masalah, serta pengalaman belajar yang bersifat kontekstual.

3. **H3 Diterima** : Hasil pengujian menunjukkan bahwa Soft Skills (Z) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y), yang ditunjukkan oleh nilai t-statistic sebesar 7,091 dan p-value sebesar 0,000. Nilai tersebut mencerminkan pengaruh yang kuat dan signifikan, sehingga H3 diterima. Artinya, semakin baik soft skills yang dimiliki mahasiswa, semakin tinggi pula tingkat kesiapan mereka dalam memasuki dunia kerja

4. **H4 Diterima**. Hasil pengujian menunjukkan bahwa Keterampilan Digital (X1) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y), yang ditunjukkan oleh nilai t-statistic sebesar 2,477 dan p-value sebesar 0,013. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria signifikansi karena t-statistic $> 1,65$ dan p-value $< 0,05$. Dengan demikian, H4 dinyatakan diterima, yang

mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan digital mahasiswa berkontribusi pada peningkatan kesiapan kerja.

5. **H5 Ditolak** : Hasil pengujian menunjukkan bahwa Project-Based Learning (X2) tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y). Hal ini ditunjukkan oleh nilai statistic sebesar 0,603 dan p-value sebesar 0,546, yang tidak memenuhi kriteria signifikansi. Dengan demikian, H5 ditolak, yang berarti penerapan Project-Based Learning belum mampu meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa secara langsung tanpa adanya variabel pendukung lainnya.

Tabel 4.15 Nilai Specific Indirect Effect

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
X1 →Z →Y	0,207	0,209	0,062	3,338	0,001
X2 →Z →Y	0,225	0,228	0,067	3,354	0,001

Sumber : Data primer yang diolah dengan SmartPLS, 2026

Seperti yang ditunjukkan pada tabel diatas interpretasinya dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. **H6 Diterima** : Hasil pengujian menunjukkan bahwa Keterampilan Digital (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y) melalui peran Soft Skills (Z). Hal ini

ditunjukkan oleh nilai t-statistic sebesar 3,338 dan p-value sebesar 0,001. Dengan demikian, H6 diterima, yang berarti Soft Skills berfungsi sebagai variabel intervening dalam hubungan antara Keterampilan Digital dan Kesiapan Kerja Mahasiswa.

2. **H7 Diterima** : Hasil analisis menunjukkan bahwa Project-Based Learning (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y) melalui Soft Skills (Z), dengan nilai t-statistic sebesar 3,354 dan p-value sebesar 0,001. Oleh karena itu, H7 dinyatakan diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun Project-Based Learning tidak berpengaruh langsung terhadap kesiapan kerja, pengaruh tersebut menjadi signifikan ketika dimediasi oleh Soft Skills.

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

4.5.1 Pengaruh Keterampilan Digital Terhadap Soft Skills

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Keterampilan Digital (X1) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Soft Skills (Z) mahasiswa. Hal ini dibuktikan melalui analisis path coefficient yang menghasilkan nilai t-statistic $> 1,65$ dan p-value $< 0,05$. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan penguasaan keterampilan digital berkontribusi dalam memperkuat soft skills mahasiswa, seperti kemampuan komunikasi, kerja sama tim, kreativitas, serta keterampilan interpersonal lainnya. Mahasiswa dengan kompetensi digital yang baik

cenderung lebih adaptif dalam situasi sosial dan kolaboratif, karena keterampilan digital tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga mendukung interaksi yang lebih dinamis serta responsif terhadap tantangan dalam pembelajaran maupun dunia kerja.

Temuan ini sejalan dengan pandangan dalam literatur yang menyatakan bahwa pengembangan soft skills secara optimal dipengaruhi oleh keseimbangan antara penguasaan teknologi dan kompetensi interpersonal dalam konteks pendidikan tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh (Sahara et al., 2025) menunjukkan bahwa soft skills memiliki peran strategis dalam meningkatkan employability mahasiswa di era digital. Mahasiswa yang memiliki soft skills yang baik dinilai lebih mampu bersaing di pasar kerja modern yang menuntut kemampuan komunikasi, kreativitas, serta kolaborasi tim yang tinggi.

Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa integrasi keterampilan digital dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap penguatan soft skills mahasiswa. Melalui pemanfaatan teknologi digital, mahasiswa dilatih untuk berpikir kritis, menyelesaikan permasalahan, dan berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan yang menuntut keseimbangan antara keterampilan teknis dan interpersonal. Hal ini menegaskan pentingnya pengembangan kurikulum pendidikan tinggi yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek teknis, tetapi juga mengintegrasikan pengalaman pembelajaran berbasis digital guna

mendukung perkembangan soft skills mahasiswa secara menyeluruh (Tino & Fedeli, 2024)

4.5.2 Pengaruh Project-Based Learning Terhadap Soft Skills

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa Project-Based Learning (X2) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap Soft Skills (Z) mahasiswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek mampu mendorong pengembangan soft skills secara efektif melalui keterlibatan aktif mahasiswa dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, mahasiswa dituntut untuk berkolaborasi, berkomunikasi secara intensif, mengambil keputusan, serta bertanggung jawab atas penyelesaian proyek yang diberikan. Situasi tersebut secara langsung melatih kemampuan interpersonal dan intrapersonal, sehingga aspek soft skills seperti kerja sama tim, komunikasi, kepemimpinan, dan pemecahan masalah dapat berkembang dengan baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa Project-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman nyata dan kontekstual, sehingga efektif dalam membentuk soft skills peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Tejawiani et al., 2023) menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Learning mampu meningkatkan soft skills

mahasiswa secara signifikan karena mahasiswa terlibat secara langsung dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek. Proses tersebut menuntut kemampuan berinteraksi, berkolaborasi, serta menyelesaikan permasalahan secara kolektif.

Dengan demikian, temuan penelitian ini menegaskan bahwa Project-Based Learning memiliki kontribusi penting dalam pengembangan soft skills mahasiswa. Meskipun pembelajaran berbasis proyek tidak selalu berdampak langsung terhadap kesiapan kerja, penguatan soft skills yang terbentuk selama proses pembelajaran menjadikan mahasiswa lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja yang menekankan kemampuan kerja tim, komunikasi yang efektif, serta kemampuan beradaptasi dalam menghadapi permasalahan nyata. Oleh karena itu, integrasi Project-Based Learning dalam pembelajaran di perguruan tinggi perlu terus dikembangkan sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas soft skills mahasiswa.

4.5.3 Pengaruh Soft Skills Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat diketahui bahwa Soft Skills (Z) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y). Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa dengan tingkat soft skills yang lebih baik cenderung memiliki kesiapan yang lebih tinggi dalam menghadapi dunia kerja. Berbagai aspek soft skills, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja sama tim,

kepemimpinan, pengelolaan emosi, serta kecerdasan sosial, merupakan kompetensi esensial yang membantu mahasiswa beradaptasi dengan lingkungan kerja, membangun relasi profesional, dan menyelesaikan pekerjaan secara efektif. Dengan demikian, kesiapan kerja tidak hanya bergantung pada pencapaian akademik dan penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga sangat ditentukan oleh kualitas soft skills yang dimiliki mahasiswa (Manhia et al., 2025)

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa soft skills memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Syam, 2025) menunjukkan bahwa soft skills berpengaruh positif terhadap kesiapan kerja mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis, karena mahasiswa dengan kemampuan interpersonal yang baik lebih mampu menyesuaikan diri terhadap tuntutan dan budaya kerja. Kondisi dunia kerja saat ini menuntut lulusan yang mampu berkomunikasi secara efektif, bekerja secara kolaboratif, serta menunjukkan sikap profesional, sehingga soft skills menjadi faktor kunci dalam membentuk kesiapan kerja mahasiswa.

Selain itu, penelitian lain juga menegaskan peran penting soft skills dalam membangun kesiapan kerja mahasiswa di tengah persaingan kerja yang semakin ketat. Penelitian oleh (Wilujeng Aprillia & Dyah Wulansari, 2025) menemukan bahwa soft skills memberikan pengaruh

yang lebih dominan dibandingkan hard skills dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan dunia kerja terhadap individu yang tidak hanya unggul secara teknis, tetapi juga mampu beradaptasi, bekerja sama, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin memperkuat posisi strategis soft skills dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa sekaligus menegaskan perannya sebagai variabel mediasi yang penting dalam penelitian ini. Soft skills terbukti mampu menjembatani pengaruh Keterampilan Digital dan Project-Based Learning terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa. Oleh karena itu, pengembangan soft skills perlu menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi agar lulusan yang dihasilkan tidak hanya unggul secara akademik dan teknis, tetapi juga memiliki kesiapan kerja yang menyeluruh dan selaras dengan kebutuhan dunia kerja saat ini (Manhia et al., 2025)

4.5.4 Pengaruh Keterampilan Digital Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa

Hasil pengujian hipotesis memperlihatkan bahwa Keterampilan Digital (X1) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y). Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan keterampilan digital menjadi salah satu faktor krusial dalam membentuk kesiapan mahasiswa untuk terjun ke dunia kerja. Dalam konteks percepatan transformasi digital, dunia kerja menuntut lulusan

yang tidak hanya menguasai pengetahuan teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi digital secara efektif dalam penyelesaian pekerjaan, komunikasi, serta adaptasi terhadap sistem kerja berbasis teknologi. Oleh karena itu, keterampilan digital berperan sebagai modal utama yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan dunia kerja modern (Potgieter et al., 2023)

Lebih jauh, keterampilan digital tidak semata-mata mencerminkan kemampuan teknis, tetapi juga menggambarkan kapasitas individu dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, serta beradaptasi terhadap perubahan. Mahasiswa dengan tingkat keterampilan digital yang baik cenderung lebih terbuka terhadap perkembangan teknologi, memiliki kemampuan belajar mandiri yang lebih tinggi, serta menunjukkan fleksibilitas dalam menghadapi dinamika tantangan kerja. Penelitian yang dilakukan oleh (Đorđević et al., 2025) menegaskan bahwa digital skills memberikan kontribusi yang signifikan terhadap employability, karena memungkinkan individu untuk tetap relevan dan kompetitif di pasar kerja yang semakin terdigitalisasi.

Selain sebagai kemampuan teknis, keterampilan digital juga berperan dalam memperkuat kompetensi kerja yang selaras dengan kebutuhan industri masa kini. Mahasiswa yang menguasai keterampilan digital tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi

juga dapat mengintegrasikannya ke dalam proses kerja, pengambilan keputusan, serta penyelesaian permasalahan secara efektif. Penelitian oleh (Kholifah et al., 2025)) menunjukkan bahwa digital employability skills berpengaruh positif dan signifikan terhadap workforce readiness, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi dan vokasi. Temuan ini menegaskan bahwa penguasaan keterampilan digital mendorong kesiapan kerja mahasiswa melalui peningkatan efisiensi kerja, dukungan terhadap kolaborasi berbasis teknologi, serta kemampuan beradaptasi dengan lingkungan kerja yang semakin terdigitalisasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa keterampilan digital merupakan determinan penting dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa, baik secara langsung maupun sebagai bagian dari ekosistem kompetensi yang lebih luas. Temuan ini sekaligus memperkuat pandangan bahwa pengembangan keterampilan digital di perguruan tinggi perlu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, seiring dengan penguatan soft skills serta penerapan model pembelajaran inovatif seperti Project-Based Learning. Melalui integrasi tersebut, lulusan diharapkan memiliki kesiapan kerja yang komprehensif dan mampu bersaing secara optimal dalam dunia kerja yang semakin berbasis teknologi (Berniak-Woźny et al., 2023)

4.5.5 Pengaruh Project-Based Learning Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa

Berdasarkan hasil analisis pengujian hipotesis, penelitian ini menunjukkan bahwa Project-Based Learning (X2) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam konteks penelitian ini belum mampu secara langsung meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Meskipun Project-Based Learning dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan mendekati kondisi dunia kerja, implementasinya belum tentu menghasilkan dampak yang seragam terhadap kesiapan kerja, terutama apabila tidak didukung oleh faktor pendukung lain seperti intensitas pelaksanaan, kualitas pendampingan dosen, serta keterkaitan proyek dengan kebutuhan nyata dunia industri.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan melalui Project-Based Learning belum secara otomatis terinternalisasi sebagai kesiapan kerja mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan seperti perencanaan proyek, kerja tim, dan pemecahan masalah yang diperoleh selama proses pembelajaran belum cukup kuat untuk membentuk kesiapan kerja secara menyeluruh. Temuan ini berbeda dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Project-Based Learning mampu meningkatkan keterampilan kerja relevan, seperti komunikasi,

kolaborasi, dan berpikir kritis (Guo et al., 2020; Retnawati & Setiawan, 2025). Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh Project-Based Learning terhadap kesiapan kerja bersifat kontekstual, sehingga efektivitasnya sangat bergantung pada desain pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta kesesuaian proyek dengan tuntutan pasar kerja

Selain itu, penelitian kualitatif dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris untuk industri pariwisata menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap PBL dalam membangun keterampilan kerja yang diperlukan, seperti kolaborasi dan kreativitas, yang turut mendukung kesiapan kerja (Sari, 2023). Penerapan PBL tidak hanya memperkuat hard skills, tetapi juga mendorong pengembangan soft skills melalui interaksi dalam kelompok. Mahasiswa belajar mengelola konflik, berkomunikasi secara efektif, dan mengambil keputusan bersama dengan kompetensi yang semakin dihargai dalam industri modern yang mengutamakan kerja kolaboratif (Hasmah & Syahrul, 2025)

Studi internasional juga mendukung temuan ini. Misalnya, penelitian (Petrov, 2025) dalam konteks pendidikan bisnis di Inggris menunjukkan bahwa tugas autentik dan kerja tim dalam modul PBL memperkuat employability skills, termasuk pemecahan masalah, komunikasi, dan berpikir kritis, sehingga meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Project-Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang efektif

dalam meningkatkan kesiapan kerja secara holistik. PBL tidak hanya memberikan dampak langsung terhadap kesiapan kerja, tetapi juga mengembangkan kompetensi lain, baik hard skills maupun soft skills yang menjadi penunjang penting.

Oleh karena itu, penerapan PBL secara konsisten dalam kurikulum pendidikan tinggi menjadi langkah strategis untuk mencetak lulusan yang adaptif, aplikatif, dan siap menghadapi tuntutan dunia kerja modern.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh Keterampilan Digital dan Project-Based Learning terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa dengan Soft Skills sebagai variabel mediasi, beberapa kesimpulan dapat ditarik sebagai berikut:

1. Kesiapan kerja mahasiswa tergolong tinggi. Analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata kesiapan kerja mahasiswa termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menandakan bahwa mahasiswa tingkat akhir secara umum telah memiliki modal personal dan profesional yang memadai untuk menghadapi dunia kerja. Kesiapan tersebut tercermin dari karakteristik pribadi, pemahaman terhadap organisasi, kompetensi kerja, serta kemampuan sosial yang berkembang dengan baik sepanjang masa perkuliahan.
2. Keterampilan digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif, adaptif, dan kritis

memberikan kontribusi langsung yang signifikan terhadap kesiapan kerja mereka. Temuan ini menegaskan bahwa penguasaan digital meningkatkan kepercayaan diri, kompetensi profesional, serta kemampuan beradaptasi mahasiswa dengan tuntutan dunia kerja di era digital.

3. Keterampilan digital berkontribusi positif dan signifikan terhadap pengembangan soft skills mahasiswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penguasaan keterampilan digital tidak hanya memengaruhi aspek teknis, tetapi juga mendorong peningkatan soft skills. Mahasiswa dengan kemampuan digital yang baik cenderung lebih unggul dalam komunikasi, kerja sama tim, kepemimpinan, serta pemecahan masalah, terutama dalam konteks pembelajaran dan aktivitas kolaboratif berbasis teknologi.
4. Project-Based Learning tidak memberikan pengaruh langsung yang signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Analisis menunjukkan bahwa penerapan Project-Based Learning belum mampu meningkatkan kesiapan kerja secara langsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis proyek memerlukan faktor pendukung lain agar dapat memberikan dampak optimal, seperti kualitas pelaksanaan proyek, tingkat partisipasi mahasiswa, serta integrasi dengan pengembangan soft skills.

5. Project-Based Learning (X2) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam konteks penelitian ini belum mampu secara langsung meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Meskipun Project-Based Learning dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan mendekati kondisi dunia kerja, implementasinya belum tentu menghasilkan dampak yang beragam terhadap kesiapan kerja, terutama apabila tidak didukung oleh faktor pendukung lain seperti intensitas pelaksanaan, kualitas pendampingan dosen, serta keterkaitan proyek dengan kebutuhan nyata dunia industri

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kesiapan kerja mahasiswa tidak hanya ditentukan oleh penguasaan keterampilan teknis dan metode pembelajaran, tetapi sangat dipengaruhi oleh kualitas soft skills yang dimiliki. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan digital dan penerapan Project-Based Learning sebaiknya dirancang secara strategis untuk memperkuat soft skills sebagai fondasi utama kesiapan kerja mahasiswa.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan kepada pihak terkait sebagai berikut:

1. Berkaitan dengan variabel keterampilan digital, mengingat indikator pemanfaatan teknologi digital secara strategis untuk mendukung penyelesaian tugas dan pengambilan keputusan menunjukkan nilai rata-rata terendah, disarankan agar program studi dan dosen menekankan pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan penggunaan teknologi, tetapi juga pemahaman fungsi strategisnya. Upaya ini dapat diwujudkan melalui pemberian tugas berbasis studi kasus digital, pemanfaatan aplikasi kolaboratif dalam proses pembelajaran, serta pelatihan literasi digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Dengan demikian, keterampilan digital mahasiswa dapat berkembang lebih optimal dan selaras dengan tuntutan profesional.
2. Berkaitan dengan variabel project-based learning, terkait indikator keterlibatan aktif mahasiswa dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek yang menunjukkan skor relatif rendah, disarankan agar dosen meningkatkan kualitas desain proyek pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan melibatkan mahasiswa sejak tahap perencanaan, memberikan pembagian peran yang jelas dalam kelompok, serta memastikan proyek

memiliki relevansi langsung dengan permasalahan nyata di dunia kerja. Pendekatan ini diharapkan dapat membuat pengalaman belajar mahasiswa melalui Project-Based Learning lebih bermakna dan efektif.

3. Berkaitan dengan variabel soft skills, khususnya untuk indikator kemampuan komunikasi dan kerja sama tim yang belum optimal, perguruan tinggi dan dosen disarankan lebih intensif mengintegrasikan aktivitas pembelajaran kolaboratif. Kegiatan seperti diskusi kelompok, presentasi, simulasi kerja, dan proyek lintas mata kuliah dapat menjadi sarana efektif untuk melatih keterampilan interpersonal mahasiswa. Penguatan soft skills ini diharapkan menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa.
4. Berkaitan dengan variabel kesiapan kerja mahasiswa, berkaitan dengan indikator kepercayaan diri dalam menghadapi dunia kerja yang memiliki nilai rata-rata terendah dibandingkan indikator lainnya, disarankan agar perguruan tinggi menyediakan program pendukung, seperti pelatihan karier, seminar dunia kerja, serta magang atau praktik kerja lapangan. Program-program ini dapat membantu mahasiswa memahami realitas dunia kerja serta meningkatkan kesiapan mental dan profesional sebelum memasuki dunia kerja secara nyata.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan agar interpretasi hasil dapat dilakukan secara tepat, antara lain:

1. Keterbatasan pada objek dan subjek penelitian. Pada penelitian hanya dilakukan pada mahasiswa yang menjadi responden sesuai kriteria yang ditetapkan dalam laporan pra-skripsi. Oleh karena itu, temuan penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh mahasiswa di perguruan tinggi lain yang mungkin memiliki karakteristik, kurikulum, dan lingkungan pembelajaran berbeda.
2. Keterbatasan pada variabel penelitian. Fokus penelitian terbatas pada variabel keterampilan digital, Project-Based Learning, soft skills, dan kesiapan kerja mahasiswa. Masih terdapat variabel lain yang berpotensi memengaruhi kesiapan kerja mahasiswa, seperti pengalaman magang, motivasi intrinsik, dukungan keluarga, lingkungan kerja, dan faktor kepribadian, yang tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini.
3. Keterbatasan pada metode pengumpulan data. Pada data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner self-report, sehingga sangat bergantung pada persepsi dan subjektivitas responden. Hal ini berpotensi menimbulkan bias, misalnya kecenderungan memberikan jawaban yang dianggap paling baik (social

desirability bias), yang dapat memengaruhi akurasi dan validitas data.

5.4 Agenda Penelitian Mendatang

Berdasarkan temuan penelitian serta keterbatasan yang telah diidentifikasi sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang dapat dijadikan acuan:

1. Perluasan objek dan cakupan penelitian berikutnya disarankan untuk memperluas lingkup objek penelitian, tidak terbatas pada mahasiswa dari satu program studi atau perguruan tinggi tertentu. Disarankan juga mencakup mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta, serta dari latar belakang disiplin ilmu yang beragam. Dengan memperluas cakupan ini, hasil penelitian diharapkan lebih representatif dan memiliki kemampuan generalisasi yang lebih tinggi terkait faktor-faktor yang memengaruhi kesiapan kerja mahasiswa.
2. Pengembangan dan penambahan variabel penelitian. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya mempertimbangkan penambahan variabel yang berpotensi memengaruhi kesiapan kerja mahasiswa, seperti pengalaman magang, self-efficacy, motivasi kerja, kesiapan mental, dukungan lingkungan akademik, serta kemampuan adaptasi terhadap dunia kerja. Integrasi variabel tambahan ini diharapkan memberikan pemahaman yang

lebih menyeluruh mengenai faktor-faktor yang membentuk kesiapan kerja mahasiswa secara komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Nurmalasari, D., Sumiati, A., Pendidikan,), Perkantoran, A., Ekonomi, F., Bisnis, D., & Negeri Jakarta, U. (2025). Pengaruh Pengalaman Magang Dan Soft Skill Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Yang Telah Mengikuti Program Msib. In *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* (Vol. 4). <https://jpion.org/index.php/jpi1667situswebjurnal>:<https://jpion.org/index.php/jpi>
- Amadi, An, Hasyim Syarif, S., Antoni, J., & Studi Manajemen, P. (2025). Peningkatan Keterampilan Teknis, Digital, Dan Kewirausahaan Siswa Smk Menghadapi Industri 4.0. In *Communnity Development Journal* (Vol. 6, Number 3).
- Amin Nur Fadilah, G. S. A. K. (2023). *Mpilar,+02+-+Fadillah+(Ok)*.
- Bedoya-Guerrero, A., Basantes-Andrade, A., Rosales, F. O., Naranjo-Toro, M., & León-Carlosama, R. (2024). Soft Skills And Employability Of Online Graduate Students. *Education Sciences*, 14(8). <https://doi.org/10.3390/Educsci14080864>
- Belmekki, M., & Koumachi, B. (2024). Project-Based Learning Implementation In Higher Education: Theoretical And Practical Issues. In *The Journal Of Quality In Education (Joqie)* (Vol. 14).
- Berniak-Woźny, J., Plebańska, M., & Wójcik-Jurkiewicz Magdalena. (2023). *10.19192wsfip.Sj4.2023.5+(39-45) (1)*.
- Caballero, C. L., Walker, A., & Fuller-Tyszkiewicz, M. (2011). *Journal Of Teaching And Learning For Graduate Employability* (Vol. 2, Number 2).
- Dias-Oliveira, E., Pasion, R., Vieira Da Cunha, R., & Lima Coelho, S. (2024). The Development Of Critical Thinking, Team Working, And Communication Skills In A Business School—A Project-Based Learning Approach. *Thinking Skills And Creativity*, 54. <https://doi.org/10.1016/J.Tsc.2024.101680>

- Dorđević, B., Milanović Zbiljić, S., & Radosavljević, M. (2025). Impact Of The Digital Skills On Employability: Cross-Sectional Analysis. *Economies*, 13(7).
<https://doi.org/10.3390/Economies13070196>
- Furqan Young, A. A. A. D. Z. A. C. S. B. R. T. (2025). 25.+Jurnal+Mr+Sinta+5. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Ghozali, I. (2020). *Structural Equation Modeling Metode Alternatif Dengan Partial Least Squares (Pls)*.
- Ginusti, G. N. (2023). *J-Shmic : Journal Of English For Academic The Implementation Of Digital Technology In Online Project-Based Learning During Pandemic: Efl Students' Perspectives*. 10(1).
<https://journal.uir.ac.id/index.php/jshmic>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A Review Of Project-Based Learning In Higher Education: Student Outcomes And Measures. *International Journal Of Educational Research*, 102. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Hasmah, & Syahrul. (2025). Encounters In The Global Fashion Business: Afterword. *Current Sociology*, 54(5), 802–813.
<https://doi.org/10.1177/0011392106066817>
- Husna Syafrida Putri, Anggita Joito Grace, Nia Ramadani Siregar, & Joharis Joharis. (2025). Improving Students' Digital Literacy Through Technology: The Importance Of Information Seeking Skills. *International Journal Of Educational Evaluation And Policy Analysis*, 2(2), 210–221.
<https://doi.org/10.62951/Ijeepa.V2i2.262>
- Iik Timamah, Halimatus Sa'diyah, Faiqatul Munawarah, & Faridatul Jannah. (2025). The Important Role Of Population And Samples In Educational Research. *Demagogi: Journal Of Social Sciences*,

Economics And Education, 3(1), 55–66.
<https://doi.org/10.61166/Demagogi.V3i1.66>

Jhantasana, C. (2023). *Asia Social Issues Should A Rule Of Thumb Be Used To Calculate Pls-Sem Sample Size*. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/asi>

Kholifah, N., Nurtanto, M., Sutrisno, V. L. P., Majid, N. W. A., Subakti, H., Daryono, R. W., & Achmadi, A. (2025). Unlocking Workforce Readiness Through Digital Employability Skills In Vocational Education Graduates: A Pls-Sem Analysis Based On Human Capital Theory. *Social Sciences And Humanities Open*, 11. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101625>

Lindner, J. R., & Lindner, N. (2024). Interpreting Likert Type, Summated, Unidimensional, And Attitudinal Scales: I Neither Agree Nor Disagree, Likert Or Not. *Advancements In Agricultural Development*, 5(2), 152–163. <https://doi.org/10.37433/Aad.V5i2.351>

Manhia, A., Hineho, R., & Taan, H. (2025). *The Influence Of Soft Skills On Work Readiness Students Of The Faculty Of Economics And Business State University Of Gorontalo The Influence Of Soft Skills On Work ...*. 5(3), 3005.

Maulina, J., Dewi, S. V., Zuhri, Zakiah, N., Happy, N., & Rafiqoh, S. (2024). Integrating Steam In Project-Based Learning To Foster Soft Skills In Higher Education. *Mimbar Ilmu*, 29(3), 460–466. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i3.90372>

Meisa Angraini, N., Sri Dwijayanti, N., Ekonomi, P., & Jambi, U. (2025). *Pengaruh Literasi Digital Dan Soft Skill Terhadap Kesiapan Menjadi Guru Era Society 5.0 Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 Universitas Jambi*.

Mwita, K., Mwilongo, N., & Mwamboma, I. (2024). The Role Of Soft Skills, Technical Skills And Academic Performance On Graduate Employability. *International Journal Of Research In Business And*

- Social Science* (2147- 4478), 13(5), 767–776.
<https://doi.org/10.20525/Ijrbs.V13i5.3457>
- Peersia, K., Rappa, N. A., & Perry, L. B. (2024). Work Readiness: Definitions And Conceptualisations. In *Higher Education Research And Development* (Vol. 43, Number 8, Pp. 1830–1845). Routledge.
<https://doi.org/10.1080/07294360.2024.2366322>
- Petrov, G. (2025). *S) (Cc-By 4.0) Journal Of Learning Development In Higher Education Enhancing Employability Skills Through Project-Based Learning In Business Education: Addressing The Needs Of Widening Participation Students.*
- Potgieter, I. L., Coetzee, M., & Ferreira, N. (2023). *Journal Of Learning Development In Higher Educations) (Cc-By 4.0).*
<http://orcid.org/0000-0003-0436-9289>
- Putu Gede Subhaktiyasa. (2024). Pls-Sem For Multivariate Analysis: A Practical Guide To Educational Research Using Smartpls. *Eduline: Journal Of Education And Learning Innovation*, 4(3), 353–365.
<https://doi.org/10.35877/454ri.Eduline2861>
- Retnawati, H., & Setiawan, R. (2025). Ije International Journal Of Education Empowering Students' Essential Skills And Motivation Through Project-Based Learning: A Meta-Analysis. *International Journal Of Education*, 18(2), 237–246.
<https://doi.org/10.17509/Ije.V18i2.71069>
- Rimawati, E., Wibowo, A., Laksito, W., & Saptomo, Y. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Projek Dan Motivasi Mahasiswa Dalam Persiapan Dunia Kerja. In *Jurnal Ilmiah Edunomika* (Vol. 09, Number 03).
- Robles, M. M. (2012). Executive Perceptions Of The Top 10 Soft Skills Needed In Today's Workplace. *Business Communication Quarterly*, 75(4), 453–465.
<https://doi.org/10.1177/1080569912460400>

- Rofiudin, A., Prasetya, A., Dwi Prasetya, D., & Kejuruan, P. (2024). Pembelajaran Kolaboratif Di Smk: Peran Kerja Sama Siswa Dalam Meningkatkan Keterampilan Soft Skills. In *Journal Of Education Research* (Vol. 5, Number 4).
- Rohinsa, M., Maria Yuni Megarini, & Trisa Genia Zega. (2023). Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Dasar Sebagai Mediator Antara Dukungan Dosen Dan Academic Buoyancy. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 213–222. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V7i2.54970>
- Sahara, Romundza Febbry, & Silalahi Rudi Yanto Batara. (2025). *Kompeten Di Era Digital: Peran Soft Skills Dalam Meningkatkan Employability Mahasiswa Di Universitas Jambi* (Vol. 6).
- Samir Kumar, P., & Shahul, A. (2024). Sample Size Estimation In Research: Necessity Or Compromise? *Kerala Journal Of Psychiatry*, 37(1). <https://doi.org/10.30834/Kjp.37.1.2024.463>
- Sari, M. (2020). *Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan Ipa*.
- Sari, N. (2023). *Project-Based Learning On Esp: Students' Perception Of The Readiness To Work In The Tourism Industry 1 Maria Purnawati*, 2*. 6(2). <https://doi.org/10.35473/Po.V5i2.2656>
- Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). Industrial Revolution 4.0 And Education. *International Journal Of Academic Research In Business And Social Sciences*, 8(9). <https://doi.org/10.6007/Ijarbss/V8-I9/4593>
- Simbolon, Y. L., Sitorus, S. A. C. O. M., & Silaban, P. (2025). Pengaruh Keterampilan Hard Skill Dan Soft Skill Terhadap Kesiapan Kerja Studi Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Semester 6 Angkatan 2022 Di Universitas Hkbp Nommensen. *Indo-Fintech Intellectuals: Journal Of Economics And Business*, 5(3), 7027–7041. <https://doi.org/10.54373/Ifijeb.V5i3.4220>
- Sugiyono. (2016). *Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-Dan-R-D*.

- Syam, A. (2025). The Influence Of Soft Skills On The Work Readiness Of Students In The Faculty Of Economics And Business At Muhammadiyah University Makassar. In *Masterpiece Journal Society Service Insight* (Vol. 1, Number 1). <https://jurnal.amertainstitute.com/index.php/masterpiece/>
- Syam, A., Salim, A., & Yusuf, M. (2025). Pengaruh Soft Skills Dan Self-Efficacy Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa. *Peradaban Journal Of Economic And Business*, 4(2), 194–207. <https://doi.org/10.59001/pjeb.v4i2.511>
- Syawalia, S. A., Sumiati, A., Nurmalasari, D., Pendidikan,), Perkantoran, A., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2025). *Pengaruh Employability Skills Dan Literasi Digital Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Smk Negeri Di Jakarta Pusat*. <https://jpcion.org/index.php/jpi1529situswebjurnal>:<https://jpcion.org/index.php/jpi>
- Tejawiani, I., Lastriyani, I., Lidiawati, L., Margono, M., & Fitriyani, I. F. (2023). Project-Based Learning Model To Enhance Soft Skills Of Vocational High School Students. *Journal Of World Science*, 2(8), 1159–1166. <https://doi.org/10.58344/jws.v2i8.392>
- Tino, & Fedeli. (2024). 205-218+-+15+Tino,+Fedeli.
- Tomassmhultt, G. (2021). *Classroom Companion: Business Partial Least Squares Structural Equation Modeling (Pls-Sem) Using R Aaworkbook*. <http://www>.
- Van Laar, E., Van Deursen, A. J. A. M., Van Dijk, J. A. G. M., & De Haan, J. (2017). The Relation Between 21st-Century Skills And Digital Skills: A Systematic Literature Review. *Computers In Human Behavior*, 72, 577–588. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>
- Villegas, C. (2024). A Systematic Review Of Research On Soft Skills For Employability. *Advanced Education*, 2024(25), 200–212. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.314064>

- Wilopo, C. C., Arianto, A. S., Hartono, P. G., Suade, Y. K. M., & Triany, N. A. (2025). Assessing The Work Readiness Of Students: The Role Of Internship Experience And Soft Skill Competencies. *International Journal Of Digital Entrepreneurship And Business*, 6(1), 14–30. <https://doi.org/10.52238/ideb.v6i1.216>
- Wilujeng Aprillia, & Dyah Wulansari. (2025). Peran Hard Skill Dan Soft Skill Pada Peningkatan Kesiapan Kerja Bagi Mahasiswa. *Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Manajemen Bisnis*, 4(1), 215–222. <https://doi.org/10.55606/jupsim.v4i1.4568>
- Winata, M. (2025). *The Field Guide To Mixing Social And Biophysical Methods In Environmental Research* (R. Lave & S. Lane, Eds.; Vol. 1). Open Book Publishers. <https://doi.org/10.11647/obp.0418>
- Yan, X., & Nurfaradilla Mohamad Nasri. (2025). Soft Skills Development In Higher Education: Impact On Graduate Employment Success. *Advances In Curriculum Design&Education*, 1(2), 1–11. <https://doi.org/10.63808/acde.v1i2.205>
- Yarsasi, S., Tahyudin, I., & Hariguna, T. (2025). Analisis Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Dengan Metode Partial Least Squares Structural Equation Modeling Pada Aplikasi Smartpls. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 5(7), 1905–1913. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.885>
- Yuniwati, I., Sitepu, E., Author, C., Halu Oleo Berlokasi Di Kampus Bumi Tridharma Anduonohu, U., Di Jalan Hea Mokodompit No, Tepatnya, Mandonga, K., Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Budidaya Beralamat Di Jalan Gaharu No, S., Jati Makmur, K., Binjai Utara, K., Binjai, K., & Sumatera Utara, P. (2025). Page| 35 The Effectiveness Of Project-Based Learning In Developing The 21st Century Skills Article Info. *Darussalam: Journal Of Psychology And Educational*, 4(1), 35–50. <https://doi.org/10.70177/innovatsioon.v2i1.272>