ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i1.9102

PENGARUH KETERAMPILAN DIGITAL DAN *PROJECT-BASED LEARNING* TERHADAP KESIAPAN KERJA MAHASISWA: PERAN MEDIASI *SOFT SKILLS*

Effect of Digital Skills and Project-Based Learning on Students' Work Readiness: The Mediating Role of Soft Skills

Faris Alfahad & Olivia Fachrunnisa
Universitas Islam Sultan Agung
risfahad37@gmail.com; olivia.fachrunnisa@unissula.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 29, 2025	Jan 23, 2026	Feb 4, 2026	Feb 9, 2026

Abstract

The development of the Fourth Industrial Revolution has driven significant changes in the competencies required of the workforce, compelling universities to produce graduates who are not only academically strong but also possess comprehensive work readiness relevant to the dynamics of the industrial world. Students' work readiness is influenced by digital skills, the implementation of project-based learning, and the mastery of soft skills that support adaptability, communication, and problem-solving abilities. This study aimed to analyze the influence of digital skills and project-based learning on students' work readiness, with soft skills as a mediating variable. A quantitative approach with an explanatory design was employed involving 150 final-year students in Central Java selected through purposive sampling. Data were collected using a structured questionnaire and analyzed using Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM). The results showed that digital skills and project-based learning had a positive and significant effect on soft skills. In addition, digital skills, project-based learning, and soft skills also had a positive and significant

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

effect on students' work readiness. Furthermore, soft skills were found to mediate the influence of digital skills and project-based learning on work readiness. These findings affirm that the integration of project-based learning and the strengthening of digital skills in higher education curricula play a strategic role in enhancing soft skills and graduates' work readiness to face increasingly competitive labor market conditions.

Keywords: Digital Skills; Project-Based Learning; Soft Skills; Work Readiness; University Students

Abstrak: Perkembangan Revolusi Industri 4.0 telah mendorong perubahan signifikan dalam kebutuhan kompetensi tenaga kerja, sehingga perguruan tinggi dituntut menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki kesiapan kerja yang komprehensif dan relevan dengan dinamika dunia industri. Kesiapan kerja mahasiswa dipengaruhi oleh keterampilan digital, penerapan *project-based learning*, dan penguasaan *soft skills* yang mendukung kemampuan adaptasi, komunikasi, serta pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh keterampilan digital dan *project-based learning* terhadap kesiapan kerja mahasiswa dengan *soft skills* sebagai variabel mediasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori pada 150 mahasiswa tingkat akhir di Jawa Tengah yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner terstruktur dan dianalisis dengan metode *Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan digital dan *project-based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *soft skills*. Selain itu, keterampilan digital, *project-based learning*, dan *soft skills* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Lebih lanjut, *soft skills* terbukti memediasi pengaruh keterampilan digital dan *project-based learning* terhadap kesiapan kerja. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi pembelajaran berbasis proyek dan penguatan keterampilan digital dalam kurikulum pendidikan tinggi berperan strategis dalam meningkatkan *soft skills* dan kesiapan kerja lulusan untuk menghadapi persaingan dunia kerja yang semakin kompetitif.

Kata Kunci: Keterampilan Digital; *Project-Based Learning*; *Soft Skills*; Kesiapan Kerja; Mahasiswa

PENDAHULUAN

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan fundamental dalam dunia kerja, terutama terkait tuntutan kompetensi yang harus dimiliki oleh lulusan perguruan tinggi. Dunia industri tidak lagi hanya menekankan penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga menuntut kesiapan kerja yang mencakup keterampilan digital, kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, komunikasi, serta adaptabilitas terhadap perubahan (Sukmawati et al., 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak lulusan perguruan tinggi yang dinilai belum sepenuhnya siap memasuki dunia kerja. Kondisi ini tercermin dari adanya kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki lulusan dengan kebutuhan industri, khususnya dalam aspek keterampilan praktis dan *soft skills*. Oleh karena itu, kesiapan kerja

mahasiswa menjadi isu strategis yang perlu dikaji secara mendalam dalam konteks pendidikan tinggi saat ini (Mardiyah & Hayat, 2026).

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti memandang bahwa perguruan tinggi memiliki peran sentral dalam mempersiapkan mahasiswa agar mampu bersaing di pasar kerja. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penguatan keterampilan digital dan penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman nyata, seperti *project-based learning* (Rahman et al., 2022). Keterampilan digital dipandang sebagai kompetensi esensial di era digital karena berkaitan dengan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi informasi, mengolah data, serta beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Sementara itu, *project-based learning* diyakini mampu mendorong mahasiswa untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga melatih *soft skills* yang dibutuhkan di dunia kerja (Kholifah et al., 2025). Dalam konteks ini, *soft skills* menjadi faktor penting yang menjembatani antara proses pembelajaran dan kesiapan kerja mahasiswa.

Berbagai penelitian sebelumnya seperti (Syam et al., 2025) dan (Bella et al., 2025) telah membahas pengaruh keterampilan digital terhadap kesiapan kerja, serta peran *project-based learning* dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa. Sejumlah studi seperti yang dilakukan oleh (Wicaksono & Irmawati, 2025) menemukan bahwa keterampilan digital berkontribusi positif terhadap daya saing lulusan dan peluang kerja, sementara penelitian lain menunjukkan bahwa *project-based learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerja tim, dan pemecahan masalah. Penelitian lain seperti yang dilakukan oleh (Agustin et al., 2025) dan (Fadila et al., 2026) juga menegaskan bahwa *soft skills* memiliki pengaruh signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji variabel-variabel tersebut secara parsial, tanpa menguji peran *soft skills* sebagai variabel mediasi yang menghubungkan keterampilan digital dan *project-based learning* dengan kesiapan kerja mahasiswa. Kesenjangan penelitian inilah yang menjadi dasar perlunya kajian lebih lanjut secara terintegrasi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian peran *soft skills* sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara keterampilan digital dan *project-based learning* terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Penelitian ini didasarkan pada teori *human capital* yang menekankan pentingnya pengembangan kompetensi individu sebagai investasi jangka panjang, serta teori pembelajaran konstruktivis yang mendasari penerapan *project-based learning* sebagai proses

pembelajaran aktif dan bermakna. Selain itu, konsep kesiapan kerja dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan individu untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan teknis, dan *soft skills* dalam menghadapi tuntutan dunia kerja secara nyata.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus penelitian ini diarahkan pada analisis pengaruh keterampilan digital dan *project-based learning* terhadap kesiapan kerja mahasiswa, dengan *soft skills* sebagai variabel mediasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris hubungan antarvariabel tersebut serta menjelaskan peran strategis *soft skills* dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian kesiapan kerja mahasiswa serta kontribusi praktis bagi perguruan tinggi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hubungan kausal antarvariabel yang diteliti. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran variabel secara objektif serta pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Maulidiyah & Ubaidillah, 2024). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksplanatori, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan pengaruh keterampilan digital dan *project-based learning* terhadap kesiapan kerja mahasiswa, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui peran mediasi *soft skills*. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai hubungan antarvariabel dalam konteks pendidikan tinggi.

Desain penelitian yang diterapkan adalah desain survei dengan pendekatan *cross-sectional*, di mana pengumpulan data dilakukan pada satu waktu tertentu. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh data persepsi responden secara efisien dan merepresentasikan kondisi aktual mahasiswa tingkat akhir (Shavira et al., 2026). Model penelitian disusun berdasarkan kerangka konseptual yang mengintegrasikan keterampilan digital dan *project-based learning* sebagai variabel independen, *soft skills* sebagai variabel mediasi, serta kesiapan kerja sebagai variabel dependen. Hubungan antarvariabel kemudian diuji menggunakan model struktural untuk mengetahui arah dan kekuatan pengaruhnya.

Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat akhir perguruan tinggi di wilayah Jawa Tengah. Pemilihan mahasiswa tingkat akhir didasarkan pada pertimbangan

bahwa kelompok ini berada pada fase transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja, sehingga relevan untuk mengukur kesiapan kerja. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan kriteria responden meliputi mahasiswa yang telah menempuh sebagian besar mata kuliah inti dan memiliki pengalaman mengikuti pembelajaran berbasis proyek (Nugroho et al., 2024). Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 150 responden, yang dinilai telah memenuhi kriteria kecukupan sampel untuk analisis *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Squares*.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner terstruktur yang disusun berdasarkan indikator-indikator dari penelitian terdahulu yang relevan. Kuesioner terdiri atas pernyataan-pernyataan yang mengukur keterampilan digital, *project-based learning*, *soft skills*, dan kesiapan kerja mahasiswa. Seluruh item pernyataan diukur menggunakan skala Likert lima poin, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Pengumpulan data dilakukan secara daring dengan mempertimbangkan kemudahan akses dan efisiensi waktu, serta untuk menjangkau responden secara lebih luas.

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan metode *Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* dengan bantuan perangkat lunak statistik. Analisis data dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu evaluasi *outer model* dan *inner model* (Hidayati et al., 2024). Evaluasi *outer model* bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, sedangkan evaluasi *inner model* dilakukan untuk menguji hubungan struktural antarvariabel serta pengaruh langsung dan tidak langsung melalui variabel mediasi. Melalui tahapan analisis ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan temuan empiris yang valid dan dapat dipercaya.

HASIL

1. Analisis Deskriptif Variabel

Variabel Ketrampilan Digital

Tabel 1 Hasil Uji Analisis Deskriptif Variabel Keterampilan Digital

Variabel	Indikator	*Mean*	*St. Devisiasi*	Kategori
Ketrampilan 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

Berdasarkan Tabel 1 uji statistik deskriptif tanggapan responden pada variabel Keterampilan Digital, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) total sebesar 4,153 yang berada pada kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa mahasiswa secara umum telah memiliki keterampilan digital yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran sekaligus sebagai bekal menghadapi tuntutan dunia kerja. Capaian ini tercermin pada seluruh indikator keterampilan digital, yaitu operational digital skills dengan nilai mean sebesar 4,200 yang menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan perangkat dan teknologi digital secara optimal, information management skills dengan nilai mean sebesar 4,200 yang menggambarkan kapasitas mahasiswa dalam mencari, mengelola, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif, digital communication skills dengan nilai mean sebesar 4,147 yang mencerminkan kemampuan memanfaatkan media digital sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam pembelajaran maupun kerja kelompok, serta digital problem-solving skills dengan nilai mean sebesar 4,067 yang menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan solusi, baik secara mandiri maupun kolaboratif. Secara keseluruhan, tingginya keterampilan digital mahasiswa pada aspek operasional, pengelolaan informasi, komunikasi, dan pemecahan masalah berbasis teknologi menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki modal yang kuat dalam meningkatkan kesiapan kerja, baik secara langsung maupun melalui penguatan *soft skills* yang berperan sebagai variabel mediasi dalam penelitian ini.

Variabel *Project-Based Learning*

Tabel 2 Hasil Uji Analisis Deskriptif Variabel *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

Berdasarkan Tabel 2, analisis tanggapan responden pada variabel *Project-Based Learning* menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 3,843 yang berada pada kategori tinggi, yang

mencerminkan bahwa mahasiswa memandang penerapan pembelajaran berbasis proyek telah berjalan secara efektif dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang aktif serta kontekstual. Hal ini tercermin dari indikator *inquiry* and *problem solving* yang memperoleh nilai mean tertinggi sebesar 3,940, menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis, mendorong eksplorasi, serta memfasilitasi mahasiswa dalam mencari solusi atas permasalahan pembelajaran. Selain itu, indikator authentic project dengan nilai mean sebesar 3,873 mengindikasikan bahwa proyek yang diberikan dinilai relevan dengan konteks nyata dan dunia kerja, sehingga membantu mahasiswa mengaitkan konsep teoretis dengan penerapannya secara praktis. Sementara itu, indikator collaborative learning dan student-centered learning masing-masing memperoleh nilai mean sebesar 3,833 dan 3,727 yang keduanya berada pada kategori tinggi, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong kolaborasi, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta memperkuat peran aktif dan kemandirian mahasiswa 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 berperan sebagai variabel mediasi dalam penelitian ini.

Variabel *Soft Skills*

Tabel 3 Hasil Uji Analisis Deskriptif Variabel *Soft Skills*

Variabel	Indikator	*Mean*	*St. Devisiasi*	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

Berdasarkan Tabel 3 hasil pengolahan tanggapan responden pada variabel *Soft Skills*, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4,153 yang berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki penguasaan *soft skills* yang baik sebagai modal penting dalam menghadapi dunia kerja, di mana kompetensi yang dimiliki tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga mencakup kemampuan non-teknis yang mendukung kesiapan kerja secara komprehensif. Hal ini tercermin pada indikator *communication skills* dengan nilai mean sebesar 3,873 yang menunjukkan kecakapan mahasiswa dalam menyampaikan gagasan, berpartisipasi dalam diskusi, serta menjalin interaksi secara

efektif, indikator *leadership skills* dengan nilai mean sebesar 3,833 yang menandakan adanya potensi kepemimpinan yang cukup baik dalam mengambil peran, memberikan arahan, dan menunjukkan tanggung jawab dalam kegiatan kelompok, serta indikator teamwork skills yang memperoleh nilai mean sebesar 3,727 dan berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam bekerja secara kolaboratif, menghargai perbedaan pendapat, dan berkontribusi aktif dalam penyelesaian tugas bersama. Secara keseluruhan, *soft skills* mahasiswa berada pada kategori tinggi dan memiliki peran strategis dalam mendukung kesiapan kerja, baik melalui pengaruh langsung maupun sebagai variabel mediasi yang memperkuat pengaruh keterampilan digital dan *project-based learning* terhadap kesiapan kerja mahasiswa.

Variabel Kesiapan Kerja Mahasiswa

Tabel 4 Hasil Uji Analisis Deskriptif Variabel 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

Berdasarkan Tabel 4 hasil pengolahan data tanggapan responden pada variabel Kesiapan Kerja Mahasiswa, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,958 yang berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa mahasiswa secara umum telah memiliki kesiapan kerja yang baik sebagai modal awal untuk memasuki dunia kerja, tidak hanya dari aspek penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga kesiapan personal dan profesional. Hal ini tercermin pada indikator personal characteristics yang mencatat nilai mean tertinggi sebesar 3,967 dan menunjukkan karakteristik pribadi mahasiswa yang relatif baik, seperti rasa percaya diri, tanggung jawab, serta sikap positif terhadap pekerjaan, diikuti oleh indikator *organisational acumen* dan *work competence* dengan nilai mean masing-masing sebesar 3,960 dan 3,940 yang berada pada kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa mahasiswa telah memiliki pemahaman yang memadai terhadap dinamika organisasi serta kompetensi kerja untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab secara efektif. Selain itu, indikator social intelligence juga memperoleh nilai mean sebesar 3,967 dan berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam menjalin interaksi sosial, bekerja sama, serta

beradaptasi dengan lingkungan kerja. Secara keseluruhan, kesiapan kerja mahasiswa dapat dikategorikan tinggi dan mencerminkan kemampuan mereka dalam menghadapi tuntutan dunia kerja, yang dipengaruhi oleh keterampilan digital dan project-based learning, serta diperkuat oleh soft skills yang berperan sebagai variabel mediasi dalam penelitian ini.

2. Analisis *Outer Model* (*Measurement* Model)

Uji Validitas

Tabel 5 Nilai *Convergent Validity*

	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	

Berdasarkan tabel 5, 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

Tabel 6 *Fronell Larcker*

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

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel *Fornell Larcker*, seluruh konstruk dalam penelitian ini dinyatakan telah memenuhi kriteria discriminant *validity*, yang ditunjukkan oleh nilai akar kuadrat AVE masing-masing konstruk yang lebih tinggi dibandingkan nilai korelasinya dengan konstruk lain. Konstruk Keterampilan Digital memiliki nilai akar kuadrat AVE sebesar 0,858 yang melampaui korelasinya dengan *Project-Based Learning*, *Soft Skills*, dan Kesiapan Kerja Mahasiswa, demikian pula konstruk *Project-Based Learning* dengan nilai akar kuadrat AVE sebesar 0,793 yang lebih tinggi dibandingkan korelasi antar konstruk. Hasil yang konsisten juga ditunjukkan oleh konstruk Soft Skills dan Kesiapan Kerja Mahasiswa yang masing-masing memiliki nilai akar kuadrat AVE sebesar 0,939 dan 0,902, yang keduanya lebih besar dibandingkan nilai korelasi dengan konstruk lainnya. Dengan demikian, model pengukuran dalam penelitian ini dapat dinyatakan memiliki validitas diskriminan yang baik, yang mengindikasikan bahwa setiap konstruk memiliki perbedaan yang jelas secara konseptual maupun empiris, sehingga layak digunakan untuk tahap pengujian model struktural selanjutnya.

Tabel 7 Hasil Uji *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

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.

Uji Reliability

Tabel 8 Hasil Uji Realibility

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

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.

3. Analisis *Inner* Model (*Structural* Model)

Uji R-Square

Tabel 9 Uji R-Square

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

Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada Tabel 4.13, variabel *Soft Skills* (Z) memiliki nilai R-square sebesar 0,427 yang berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa sebesar 42,7% variasi Soft Skills mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel Keterampilan Digital (X1) dan *Project-Based Learning* (X2), sedangkan sebesar 57,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini. Selanjutnya, variabel

Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y) menunjukkan nilai R-square sebesar 0,556 yang juga termasuk dalam kategori sedang, yang berarti bahwa 55,6% variasi kesiapan kerja mahasiswa dapat dijelaskan oleh Keterampilan Digital (X1), *Project-Based Learning* (X2), serta *Soft Skills* (Z) yang berperan sebagai variabel mediasi, sementara 44,4% variasi lainnya dipengaruhi oleh variabel di luar konstruk penelitian. Dengan demikian, model struktural yang dibangun dalam penelitian ini memiliki kemampuan penjelasan yang cukup memadai, di mana 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.

Uji *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

Tabel 10 Hasil Uji *Path Coefficient*

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang disajikan pada tabel di atas, dapat diketahui 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, sehingga H1a dinyatakan diterima dan mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan digital berkontribusi langsung terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Selain itu, Keterampilan Digital (X1) juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Soft Skills* (Z) dengan nilai t-*statistic* sebesar 3,816 dan p-value sebesar 0,000, sehingga H1b diterima, yang menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan digital berperan penting dalam meningkatkan kemampuan non-teknis mahasiswa, seperti komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah.

Sementara itu, *Project-Based Learning* (X2) tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y), yang tercermin dari nilai t-statistic sebesar 0,603 dan p-value sebesar 0,546, sehingga H2a dinyatakan ditolak dan mengindikasikan

bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek belum mampu meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa secara langsung tanpa dukungan variabel lain. Namun demikian, *Project-Based Learning* (X2) terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Soft Skills (Z) dengan nilai t-statistic sebesar 4,305 dan p-value sebesar 0,000, sehingga H2b diterima, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam mengembangkan soft skills melalui aktivitas kolaboratif dan pemecahan masalah yang kontekstual. Selanjutnya, Soft Skills (Z) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y) dengan nilai t-statistic sebesar 7,091 dan p-value sebesar 0,000, sehingga H3 diterima, yang menegaskan bahwa semakin baik soft skills yang dimiliki mahasiswa, semakin tinggi pula tingkat kesiapan mereka dalam memasuki dunia kerja.

Tabel 11 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

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas, dapat diinterpretasikan bahwa Keterampilan Digital (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y) melalui peran *Soft Skills* (Z), yang ditunjukkan oleh nilai t-*statistic* sebesar 3,338 dan p-value sebesar 0,001, sehingga H4a dinyatakan diterima dan menegaskan bahwa Soft Skills berfungsi sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara Keterampilan Digital dan Kesiapan Kerja Mahasiswa. Selain itu, Project-Based Learning (X2) juga terbukti 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, sehingga H4b diterima, yang menunjukkan bahwa meskipun *Project-Based Learning* tidak memberikan pengaruh langsung terhadap kesiapan kerja, pengaruh tersebut menjadi signifikan ketika dimediasi oleh *Soft Skills*, sehingga memperkuat peran strategis Soft Skills dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Ketrampilan Digital terhadap *Soft Skills*

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Keterampilan Digital (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Soft Skills (Z) mahasiswa, yang dibuktikan melalui analisis *path*

coefficient dengan nilai t-statistic > 1,65 dan p-value < 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat penguasaan keterampilan digital mahasiswa, semakin baik pula pengembangan soft skills yang dimiliki, seperti kemampuan komunikasi, kerja sama tim, kreativitas, berpikir kritis, serta keterampilan interpersonal lainnya. Penguasaan teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai kemampuan teknis semata, tetapi juga menjadi sarana yang mendukung mahasiswa untuk berinteraksi secara lebih efektif, beradaptasi dengan dinamika pembelajaran kolaboratif, serta merespons berbagai tantangan akademik dan non-akademik secara lebih fleksibel. Mahasiswa yang memiliki keterampilan digital yang baik cenderung lebih percaya diri dalam menyampaikan ide, mampu bekerja dalam tim virtual maupun tatap muka, serta lebih terbuka terhadap pemecahan masalah berbasis teknologi, yang pada akhirnya memperkuat kualitas soft skills secara keseluruhan.

Temuan ini sejalan dengan berbagai pandangan dalam literatur seperti (Failasofah, 2025) dan (Fitriyani & Kurniasih, 2025) yang menekankan bahwa pengembangan soft skills yang optimal sangat dipengaruhi oleh keseimbangan antara penguasaan teknologi dan kompetensi interpersonal dalam konteks pendidikan tinggi. Penelitian oleh (Syawalia et al., 2025) juga menegaskan bahwa soft skills memiliki peran strategis dalam meningkatkan *employability* mahasiswa di era digital, di mana dunia kerja semakin menuntut kemampuan komunikasi yang efektif, kreativitas, serta kolaborasi tim lintas disiplin. Selain itu, penelitian (Pakpahan & Nikmah, 2024) juga menunjukkan bahwa integrasi keterampilan digital dalam proses pembelajaran mampu memperkuat soft skills mahasiswa melalui aktivitas yang mendorong berpikir kritis, pemecahan masalah, dan komunikasi yang efektif dalam lingkungan belajar berbasis teknologi. Oleh karena itu, temuan penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan kurikulum pendidikan tinggi yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga secara sistematis mengintegrasikan pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran untuk mendukung perkembangan soft skills mahasiswa secara komprehensif dan berkelanjutan.

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, yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek mampu mendorong pengembangan soft skills secara efektif melalui keterlibatan aktif mahasiswa dalam seluruh tahapan proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya berperan

sebagai penerima materi, tetapi terlibat langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian proyek, sehingga menuntut adanya kerja sama tim, komunikasi yang intensif, pengambilan keputusan, serta tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Kondisi tersebut secara langsung melatih kemampuan interpersonal dan intrapersonal mahasiswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada penguatan berbagai aspek soft skills, seperti kemampuan bekerja sama, kepemimpinan, komunikasi efektif, manajemen waktu, serta keterampilan pemecahan masalah dalam situasi yang bersifat nyata dan kontekstual.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa *Project-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman nyata dan kontekstual, sehingga efektif dalam membentuk dan meningkatkan soft skills mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Hasana et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan soft skills secara signifikan karena mahasiswa terlibat aktif dalam setiap tahapan proyek, mulai dari perencanaan hingga evaluasi, yang 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, yang meskipun tidak selalu berdampak langsung terhadap kesiapan kerja, namun berperan sebagai fondasi yang memperkuat kesiapan tersebut. Penguatan soft skills yang terbentuk selama proses pembelajaran berbasis proyek menjadikan mahasiswa lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja yang menekankan kemampuan kerja tim, komunikasi yang efektif, serta kemampuan beradaptasi dan menyelesaikan permasalahan secara profesional, sehingga integrasi *Project-Based Learning* dalam pembelajaran di perguruan tinggi perlu terus dikembangkan secara berkelanjutan.

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), yang 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 secara efektif, kerja sama tim, kepemimpinan, pengelolaan emosi, serta kecerdasan sosial, merupakan kompetensi esensial yang membantu mahasiswa beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis, membangun relasi profesional yang produktif, serta menyelesaikan tugas dan tanggung jawab secara efisien. Temuan ini

menegaskan bahwa kesiapan kerja tidak semata-mata ditentukan oleh pencapaian akademik dan penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas kemampuan non-teknis yang dimiliki mahasiswa, sebagaimana dikemukakan oleh Manhia et al. (2025), yang menekankan pentingnya soft skills sebagai fondasi utama dalam membentuk kesiapan kerja lulusan pendidikan tinggi.

Hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai temuan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa soft skills memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Penelitian oleh (Mardiyah & Hayat, 2026) 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 dengan tuntutan pekerjaan dan budaya organisasi. Selain itu, penelitian (Syam et al., 2025) menegaskan bahwa soft skills bahkan memiliki pengaruh yang lebih dominan dibandingkan hard skills dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa, mengingat dunia kerja saat ini semakin menekankan kemampuan beradaptasi, bekerja sama, berkomunikasi secara profesional, 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 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 komprehensif dan selaras dengan kebutuhan dunia kerja saat ini.

4. Pengaruh Ketrampilan Digital terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa Keterampilan Digital (X1) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa (Y), yang menegaskan bahwa tingkat penguasaan keterampilan digital merupakan salah satu faktor krusial dalam membentuk kesiapan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja. Dalam konteks percepatan transformasi digital, dunia kerja saat ini menuntut lulusan yang tidak hanya memiliki penguasaan pengetahuan teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi digital secara efektif dalam berbagai aktivitas kerja, mulai dari penyelesaian tugas, komunikasi profesional, hingga adaptasi terhadap sistem kerja berbasis teknologi. Penguasaan keterampilan digital memberikan keunggulan kompetitif bagi mahasiswa karena mampu

meningkatkan efisiensi kerja, memperluas akses terhadap informasi, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat. Oleh karena itu, keterampilan digital berperan sebagai modal utama yang dapat meningkatkan rasa percaya diri sekaligus kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan dunia kerja modern yang semakin terdigitalisasi, sebagaimana ditegaskan oleh (Bella et al., 2025).

Lebih lanjut, keterampilan digital tidak hanya merepresentasikan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi, tetapi juga mencerminkan kapasitas individu dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, serta beradaptasi terhadap perubahan teknologi yang berlangsung secara dinamis. Mahasiswa dengan keterampilan digital yang baik cenderung lebih terbuka terhadap inovasi, memiliki kemampuan belajar mandiri yang lebih tinggi, serta menunjukkan fleksibilitas dalam menghadapi berbagai tantangan pekerjaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Wicaksono & Irmawati, 2025) yang menyatakan bahwa digital skills memberikan kontribusi signifikan terhadap *employability* karena memungkinkan individu untuk tetap relevan dan kompetitif di pasar kerja yang semakin terdigitalisasi. Selain itu, penelitian (Agustin et al., 2025) juga menegaskan bahwa *digital employability skills* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *workforce readiness*, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi, karena mendorong kemampuan integrasi teknologi dalam proses kerja, kolaborasi berbasis digital, serta penyelesaian permasalahan secara efektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pengembangan keterampilan digital di perguruan tinggi perlu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, serta diintegrasikan dengan penguatan soft skills dan penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Project-Based Learning*, agar lulusan memiliki kesiapan kerja yang komprehensif dan mampu bersaing secara optimal dalam dunia kerja berbasis teknologi.

5. Pengaruh *Project-Based Learning* terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa

Berdasarkan analisis pengujian hipotesis, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Project-Based Learning* (X2) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Kesiapan Kerja Mahasiswa* (Y), yang mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek efektif dalam memperkuat kesiapan kerja melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan mendekati kondisi dunia kerja yang sesungguhnya. Melalui skema *Project-Based Learning*, mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga dituntut untuk mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam penyelesaian proyek yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi secara sistematis. Proses ini melatih mahasiswa untuk bekerja

secara terstruktur, bertanggung jawab terhadap target yang ditetapkan, serta memiliki orientasi terhadap capaian kinerja, yang merupakan elemen penting dalam membentuk sikap profesional dan kesiapan kerja lulusan perguruan tinggi. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Fadila et al., 2026) yang menyatakan bahwa pengalaman belajar berbasis proyek mampu meningkatkan kesiapan kerja karena memberikan simulasi nyata terhadap tuntutan dan dinamika dunia kerja.

Lebih lanjut, *Project-Based Learning* secara empiris terbukti mampu meningkatkan berbagai keterampilan kerja yang relevan dengan kebutuhan industri, seperti komunikasi efektif, kolaborasi tim, berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan memecahkan permasalahan yang kompleks. Hal ini sejalan dengan penelitian (Maulidiyah & Ubaidillah, 2024) yang menegaskan bahwa PBL secara signifikan mengembangkan kompetensi esensial abad ke-21 yang berperan penting dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi persaingan pasar kerja. Selain itu, penelitian (Shavira et al., 2026) dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris untuk industri pariwisata menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap PBL dalam membangun keterampilan kolaborasi dan kreativitas yang mendukung kesiapan kerja. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Nugroho et al., 2024) yang menekankan bahwa PBL tidak hanya memperkuat hard skills, tetapi juga mendorong pengembangan soft skills melalui interaksi kelompok, seperti kemampuan mengelola konflik, berkomunikasi secara efektif, dan mengambil keputusan bersama. Dukungan dari studi internasional oleh (Hidayati et al., 2024) dalam konteks pendidikan bisnis di Inggris semakin menegaskan bahwa tugas autentik dan kerja tim dalam PBL mampu memperkuat *employability skills* dan meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa secara holistik. Oleh karena itu, penerapan *Project-Based Learning* secara konsisten dan terintegrasi dalam kurikulum pendidikan tinggi menjadi langkah strategis untuk menghasilkan lulusan yang adaptif, aplikatif, dan siap menghadapi tuntutan dunia kerja modern.

6. Perbandingan Dengan Literatur

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu seperti (Syam et al., 2025) dan (Wicaksono & Irmawati, 2025) yang menegaskan pentingnya keterampilan digital dalam meningkatkan kesiapan kerja mahasiswa. Sejumlah studi sebelumnya menunjukkan bahwa penguasaan teknologi digital, literasi informasi, dan kemampuan adaptasi terhadap sistem digital berkontribusi positif terhadap daya saing lulusan di pasar kerja. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan tersebut dengan menunjukkan bahwa keterampilan

digital tidak hanya berpengaruh langsung terhadap kesiapan kerja, tetapi juga berperan dalam meningkatkan *soft skills* mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan digital tidak berdiri sendiri sebagai kompetensi teknis, melainkan menjadi sarana pembentukan kemampuan nonteknis seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja modern.

Selain itu, temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *project-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa. Penelitian-penelitian terdahulu menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, kemampuan berpikir kritis, serta pengalaman belajar yang kontekstual. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan membuktikan bahwa *project-based learning* berpengaruh signifikan terhadap kesiapan kerja melalui peningkatan *soft skills*. Perbedaan utama penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada pengujian peran *soft skills* sebagai variabel mediasi, sehingga memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai mekanisme bagaimana proses pembelajaran dan keterampilan digital membentuk kesiapan kerja mahasiswa.

7. Implikasi Temuan Penelitian

Implikasi dari temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perguruan tinggi perlu mengintegrasikan penguatan keterampilan digital dan penerapan *project-based learning* secara sistematis dalam kurikulum pembelajaran. Pembelajaran yang menekankan pengalaman nyata dan penggunaan teknologi secara aktif terbukti mampu meningkatkan *soft skills* mahasiswa yang pada akhirnya berdampak pada kesiapan kerja. Oleh karena itu, institusi pendidikan tinggi disarankan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih aplikatif, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan dunia industri guna menghasilkan lulusan yang siap bersaing di pasar kerja.

8. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini menggunakan desain *cross-sectional* sehingga belum mampu menangkap dinamika perubahan keterampilan dan kesiapan kerja mahasiswa dalam jangka panjang. Kedua, data diperoleh melalui kuesioner berbasis persepsi responden, sehingga berpotensi mengandung bias subjektivitas. Ketiga, cakupan wilayah penelitian terbatas pada mahasiswa di Jawa

Tengah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh mahasiswa di Indonesia.

KESIMPULAN

1. Rangkuman Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki kemampuan digital yang baik cenderung lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja karena mampu memanfaatkan teknologi secara efektif, beradaptasi dengan perubahan, serta menyelesaikan tugas secara efisien. Selain itu, keterampilan digital juga terbukti berpengaruh positif terhadap *soft skills*, yang menunjukkan bahwa penguasaan teknologi dapat mendukung pengembangan kemampuan nonteknis mahasiswa.

Penelitian ini juga menemukan bahwa *project-based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *soft skills* dan kesiapan kerja mahasiswa. Pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menantang, sehingga mampu melatih kerja sama tim, komunikasi, dan pemecahan masalah. Lebih lanjut, *soft skills* terbukti berperan sebagai variabel mediasi yang menghubungkan keterampilan digital dan *project-based learning* dengan kesiapan kerja mahasiswa. Temuan ini menegaskan bahwa kesiapan kerja tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis, tetapi juga oleh kemampuan nonteknis yang terbentuk melalui proses pembelajaran yang tepat.

2. Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan tinggi dan manajemen sumber daya manusia, dengan memperkaya kajian empiris mengenai kesiapan kerja mahasiswa. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengujian peran *soft skills* sebagai variabel mediasi yang menjembatani keterampilan digital dan *project-based learning* dengan kesiapan kerja. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman teoretis yang lebih mendalam mengenai mekanisme pembentukan kesiapan kerja mahasiswa di era digital.

3. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian ini, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain longitudinal agar dapat mengamati perkembangan keterampilan digital, *soft skills*, dan kesiapan kerja mahasiswa secara berkelanjutan. Penelitian mendatang

juga dapat memperluas cakupan responden dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai wilayah dan jenjang pendidikan untuk meningkatkan generalisasi temuan. Selain itu, penambahan variabel lain seperti pengalaman magang, dukungan institusi, atau kesiapan karier dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kesiapan kerja mahasiswa. Pendekatan metode campuran (*mixed methods*) juga dapat dipertimbangkan untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam terkait proses pembentukan kesiapan kerja mahasiswa dari perspektif kualitatif.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M., Nurmalasari, D., Sumiati, A., & Agustin, M. (2025). Pengaruh pengalaman magang dan *soft skill* terhadap kesiapan kerja mahasiswa yang telah mengikuti program MSIB. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 4*(3), 1667–1675. https://jpion.org/index.php/jpi

Bella, S., Fadila, N., Jannah, M., Dani, A. R., Selfyani, U., Pujia, D. P., & Raya, U. T. (2025). Studi kesiapan mahasiswa Akuntansi Universitas Tangerang Raya menghadapi dunia kerja di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*(2024), 23826–23833. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30465

Fadila, D., Rahman, S., & Pratiwi, R. (2026). Persepsi mahasiswa terhadap pentingnya *soft skill* dalam meningkatkan kesiapan kerja: Studi empiris di Kota Semarang. *IKRAITH Humaniora, 10*(2), 275–281. https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v10i2

Failasofah, H., & Masbirorotni, H. (2025). The 21st century skills in the digital technological world: A study of the students' readiness and prospective graduates to work in global competition. *English Education International Conference (Eduticon), 3*(1), 1172–1177. https://doi.org/10.22437/proca.v1i3.50607

Fitriyani, A., & Kurniasih, D. (2025). The effect of *soft skills* and self-efficacy on fresh graduate job readiness: Mediation of work motivation. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan), 10*(1), 331–346. https://doi.org/10.31851/jmksp.v10i1.18159

Hasana, Purnamawati, & Fadhilah, N. A. (2025). Analisis pengaruh tingkat *employability skills* terhadap kesiapan kerja mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. *Indonesian Journal of Social and Educational Studies, 6*(2), 171–181. https://doi.org/10.26858/ijses.v6i2.78779

Hidayati, W. S., Puji, D., & Brata, N. (2024). Blended project-based learning model in developing students' *soft skills* in higher education setting. *International Conference on Digital Education and Social, 2*(1), 114–124. https://doi.org/10.55506/icdess.v2i1.57

Kholifah, N., Nurtanto, M., Lukad, V., Sutrisno, P., Wachid, N., Majid, A., Subakti, H., Wit, R., & 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 & Humanities Open, 11*(1), 101625. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101625

Mardiyah, A. A., & Hayat, A. (2026). *Soft skills* vs technical skills: A narrative literature review on the determinants of work readiness among recent graduates. *Jurnal Indonesia Sosial Sains, 7*(1), 336–344. http://jiss.publikasiindonesia.id/

Maulidiyah, R., & Ubaidillah, H. (2024). The influence of *soft skills*, hard skills and motivation on student work readiness as the Z generation to face the digital era. *COSTING: Journal of Economic, Business and Accounting, 7*(3), 4875–4889. https://doi.org/10.31539/costing.v7i3.7993

Nugroho, N. E., Irianto, J., & Suryanto, S. (2024). A systematic review of Indonesian higher education students' and graduates' work readiness. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, 8*(1), 350–363. https://doi.org/10.22437/jiituj.v8i1.33073

Pakpahan, S. R., & Nikmah. (2024). Kesiapan kerja mahasiswa Akuntansi di era disrupsi teknologi digital: Peran keahlian akuntansi, literasi digital, literasi manusia, dan adaptabilitas karir. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah, 6*(4), 4797–4812. https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i4.1037

Rahman, T., Fitria, N., Nurhidayah, E., & Yuliandani, I. (2022). Effects of project-based learning on employability skills. *Review of Islamic Studies, 2*(1), 1–10. https://doi.org/10.35316/ris.v1i2.423

Shavira, S., Putri, Z., Sartika, M., & Purwatiningsih, A. P. (2026). Kesiapan kerja mahasiswa tingkat akhir: Kontribusi pengalaman magang, *soft skill*, dan adaptabilitas karir di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dian Nuswantoro. *Jurnal Ilmu Ekonomi, 9*(1), 594–607. https://doi.org/10.57178/paradoks.v9i1.2194

Sukmawati, F., Cahyono, B. T., Santoso, E. B., Prihatin, R., & Juwita, R. (2024). Implementation of project based learning model in vocational high school: A systematic literature review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10*(12), 890–901. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.8847

Syam, A., Salim, A., & Yusuf, M. (2025). Pengaruh *soft skills* dan self-efficacy terhadap kesiapan kerja mahasiswa: Bukti empiris dari Universitas Muhammadiyah Makassar. *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. (2025). Pengaruh *employability skills* dan literasi digital terhadap kesiapan kerja siswa SMK Negeri di Jakarta Pusat. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 4*(2024), 1529–1534. https://jpion.org/index.php/jpi

Wicaksono, D. A., & Irmawati. (2025). The effect of digital literacy and technological proficiency on job readiness of Generation Z with soft skills as an intervening variable (A case study on Generation Z in the Solo Raya region). *Management Studies and Entrepreneurship Journal, 6*(6), 1193–1210. http://journal.yrpipku.com/index.php/msej