

## Keberkesanan Subjek Keusahawanan Digital Ke Atas Kompetensi Keusahawanan Pelajar di Institusi TVET MARA

*(The Effectiveness of the Digital Entrepreneurship Subject on the Entrepreneurial Competence of Students at MARA TVET Institutions)*

Asrul Nizam bin Abd. Rahim<sup>1\*</sup>, Siti Zuraidah Md Osman<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, Universiti Sains Malaysia 11800 USM, Pulau Pinang, Malaysia  
Email: asrul1979@student.usm.my

<sup>2</sup>Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, Universiti Sains Malaysia 11800 USM, Pulau Pinang, Malaysia  
Email: sitizuraidah@usm.my

### CORRESPONDING

#### AUTHOR (\*):

Asrul Nizam bin Abd. Rahim  
(asrul1979@student.usm.my)

### KATA KUNCI:

Kompetensi Keusahawanan  
Elemen Perancangan  
Elemen Kuasa  
Elemen Pencapaian

### KEYWORDS:

Digital Entrepreneurship  
Entrepreneurial Competence  
Planning Elements  
Power Elements  
Achievement Elements

### CITATION:

Asrul Nizam Abd. Rahim, & Siti Zuraidah Md Osman. (2025). Keberkesanan Subjek Keusahawanan Digital Ke Atas Kompetensi Keusahawanan Pelajar di Institusi TVET MARA. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 10(3), e003336. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v10i3.3336>

### ABSTRAK

Pendidikan keusahawanan digital merupakan satu subjek teras bagi pelajar. Subjek ini diwujudkan untuk memberikan motivasi dan pendedahan awal kepada pelajar Pendidikan dan Latihan Teknikal dan Vokasional (TVET) Majlis Amanah Rakyat (MARA) yang berminat menceburi bidang keusahawanan pada masa hadapan. Oleh itu, kajian ini bertujuan melihat keberkesanan pembelajaran subjek keusahawanan digital ke atas kompetensi keusahawanan termasuk elemen perancangan, kuasa dan pencapaian bagi pelajar terlibat. Seramai 117 orang pelajar TVET MARA sama ada peringkat Diploma atau Sijil terlibat dalam kajian ini. Setiap item bagi 65 soalan kompetensi keusahawanan boleh dipercayai berdasarkan kepada analisis kebolehpercayaan yang dilaksanakan. Manakala analisis min menunjukkan bahawa hasil pembelajaran subjek keusahawanan digital ke atas kompetensi keusahawanan personal dan elemen perancangan, kuasa dan pencapaian adalah tinggi. Selain itu, bagi melihat perbezaan faktor jantina, umur, program dan peringkat pengajian, terdapat perbezaan signifikan bagi faktor utama bagi kompetensi melihat dan merebut peluang, komitmen perjanjian kerja, membuat perancangan yang sistematik dan elemen perancangan manakala bagi faktor program menunjukkan terdapat perbezaan signifikan hanya kepada kompetensi kecekalan. Oleh yang demikian, hasil kajian ini boleh dijadikan rujukan oleh pihak bertanggungjawab untuk memperkasakan lagi subjek keusahawanan digital dalam kalangan pelajar yang berkecenderungan dalam bidang keusahawanan daripada aspek kompetensi keusahawanan dan elemen perancangan, kuasa dan pencapaian melalui pendekatan konsep mentoring bersama usahawan diperkenalkan.

### ABSTRACT

Digital entrepreneurship education is a core subject for students. This subject was created to provide motivation and early exposure to students of Technical and Vocational Education and Training (TVET) under the Majlis Amanah Rakyat (MARA) who are interested in venturing into entrepreneurship in the future. Therefore, this study aims to examine the effectiveness of learning the digital entrepreneurship subject on entrepreneurial competencies, including elements of planning, power, and achievement for the involved students. A total of 117 TVET MARA students, either at the Diploma or Certificate level, were involved in this study. Each item for the 65 entrepreneurship competency questions is reliable based on the conducted reliability analysis. Meanwhile, the mean analysis shows that the learning outcomes of the digital entrepreneurship subject on personal entrepreneurship competencies and the elements of planning, power, and achievement are high. Additionally, to examine the differences in factors such as gender, age, program, and level of study, there are significant differences in the main factors for the competencies of identifying and seizing opportunities, work commitment, systematic planning, and planning elements, while for the program factor, significant differences are only observed in the resilience competency. Therefore, the results of this study can be used as a reference by the responsible parties to further strengthen the subject of digital entrepreneurship among students inclined towards entrepreneurship in terms of entrepreneurial competencies and planning elements, power, and achievement through the introduction of a mentoring concept with entrepreneurs.

---

**Sumbangan/Keaslian:** Kajian ini adalah salah satu daripada kajian yang telah menyiasat keberkesanan kompetensi keusahawanan personal yang dibangunkan oleh McClelland pada tahun 1987 serta Management Systems International (MSI) dan pasukan McBer bagi pelajar TVET MARA melalui subjek keusahawanan digital. Kajian ini membantu dalam mengenalpasti amalan terbaik yang boleh dicadangkan dalam meningkatkan aspek pembelajaran keusahawanan digital.

## 1. Pengenalan

Keusahawanan digital (KD) bermaksud mencipta usaha baru untuk mengubah perniagaan yang sudah ada. Dengan penggunaan teknologi digital yang terbaru, usahawan dapat meningkatkan kesedaran tentang pentingnya keusahawanan, belajar berdikari dan bekerjasama dalam pasukan, saling membantu, menganalisis dan membuat keputusan, serta mencari penyelesaian baru untuk menyelesaikan masalah. (Ayob et al., 2023). Dalam menjalankan aktiviti perniagaan atau menjual produk secara online, aspek keusahawanan digital yang ditekankan merangkumi pengetahuan, aspek kemahiran informasi, penggunaan teknologi komunikasi (ICT), dan internet serta

kemahiran perniagaan atas talian (Harisfathillah & Tambi, 2023). Sehubungan dengan itu, kejayaan platform bergantung pada penglibatan semua pihak berkepentingan apabila ia berkaitan dengan penciptaan nilai dan platform digital adalah untuk menyampaikan dorongan pelengkap sejajar dengan kepentingan pihak yang terlibat (Fernandes et al., 2022).

Majlis Amanah Rakyat (MARA) adalah sebuah agensi di bawah Kementerian Kemajuan Desa dan Wilayah (KKDW) (TVET MARA, 2021). MARA mempunyai tiga pusat pendidikan, iaitu Bahagian Pendidikan Tinggi, Bahagian Kemahiran dan Teknikal, serta Bahagian Pendidikan Menengah (Mohamad et al., 2022). Bahagian Kemahiran dan Teknikal (BKT), iaitu bertanggungjawab ke atas Kolej Kemahiran Tinggi MARA (KKTm), Institut Perindustrian Jepun MARA (MJII) dan Institut Kemahiran MARA (IKM), MARA diamanahkan untuk melahirkan pekerja psikomotor yang mahir dengan domain afektif yang diperlukan oleh industri dan graduan ini dijangka memperoleh pendapatan yang lebih baik gaji yang setimpal dengan kemahiran yang mereka miliki (Sarip, 2022) dan juga terlibat dalam bidang keusahawanan (Sani et al., 2023). KKTm / MJII/IKM merupakan institusi pengajian latihan teknikal di bawah TVET Majlis Amanah Rakyat (MARA) yang menawarkan peringkat pengajian secara sijil dan diploma mengikut kluster program pengajian teknikal (TVET MARA, 2021). Buat masa kini, terdapat 10 buah KKTm dan 14 buah IKM di seluruh Malaysia (TVET MARA, 2021). Misi utama dalam pendidikan TVET MARA adalah "...membentuk individu yang sepuh dalam bidang TVET dan mempunyai nilai-nilai keusahawanan..." (TVET MARA, 2023). Ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan keusahawanan yang ditekankan oleh pihak pengurusan MARA ke atas pelajar TVET MARA.

Subjek keusahawanan adalah salah satu mata pelajaran penting yang diajar di peringkat sijil dan di peringkat Diploma. Kurikulum keusahawanan dibangunkan bagi memenuhi misi utama TVET MARA. Kurikulum keusahawanan di KKTm /MJII dan IKM terbahagi kepada dua peringkat iaitu peringkat memulakan perniagaan dan peringkat pengembangan perniagaan berdasarkan kepada buku panduan kurikulum dan silibus peringkat Diploma dan Sijil Januari 2023 (Bahagian Kemahiran & Teknikal, 2023). Melalui kurikulum subjek keusahawanan seperti di Jadual 1, pelajar KKTm dan IKM secara amnya akan didedahkan dengan dua fasa iaitu fasa permulaan perniagaan dan fasa pengembangan perniagaan.

Jadual 1: Fasa kurikulum subjek keusahawanan digital

Fasa	Penerangan
<b>Pertama (semester permulaan)</b>	Projek perniagaan secara bukan talian ( <i>offline</i> ) dan secara dalam talian ( <i>online</i> ). Pendaftaran lesen perniagaan melalui Skim Pendaftaran Perniagaan Prihatin (SPPP). Pendedahan kepada pelajar melalui simulasi projek perniagaan secara bukan talian ( <i>offline</i> ) dan secara dalam talian ( <i>online</i> ).
<b>Kedua (semester berikutnya)</b>	Projek perniagaan secara dalam talian ( <i>online</i> ) melalui platform digital yang kompleks. Pendedahan kepada pelajar melalui praktikal projek perniagaan.

Sumber : Bahagian Kemahiran dan Teknikal MARA (2023)

Bagi kajian ini, subjek keusahawanan digital pada fasa kedua yang mana pelajar mengikuti pengajaran dan pembelajaran pada semester kedua selama 2 jam seminggu dan selama 18 minggu di dalam kelas. Terdapat 4 topik perlu dipelajari oleh pelajar bagi

subjek ini iaitu topik 1 : Pengenalan kepada keusahawanan digital; topik 2 : Pemasaran sosial media, topik 3 : Alat pemasaran alaf baru dan topik 4 : Pembangunan laman web (Bahagian Kemahiran & Teknikal, 2023).

### 1.1. Objektif Kajian

Secara umumnya, kajian ini ingin melihat sejauh mana pembelajaran tentang keusahawanan digital di KKTM/MJII/IKM berkesan. Tujuan kajian ini secara khusus adalah seperti berikut:

- i. Menentukan tahap pembelajaran subjek keusahawanan digital ke kompetensi keusahawanan personal pelajar KKTM/MJII/IKM.
- ii. Menentukan hubungan subjek keusahawanan digital ke atas elemen perancangan, kuasa dan pencapaian pelajar KKTM/MJII/IKM.

### 2. Sorotan Literatur

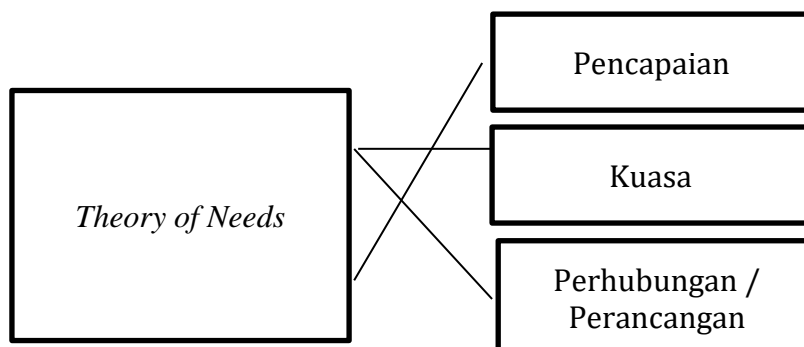
Kompetensi keusahawanan (KK) adalah tentang memiliki kemahiran, pengalaman, pengetahuan, sikap, dan sifat yang penting serta sangat diperlukan oleh usahawan muda untuk memastikan perniagaan mereka dapat berkembang dan berjaya. (Alfitri et al., 2023). Ianya juga membantu menggariskan sikap dan tingkah laku seseorang usahawan (Azizan & Othman, 2024). Dengan menjadi usahawan, seseorang akan mempunyai kebolehan dan kecekapan yang lebih daripada orang lain yang mempunyai kelulusan dan pengetahuan yang sama (Afandi & Azizan, 2024). KK ini membantu usahawan mengekalkan postur perniagaan mereka dalam pasaran kompetitif (Briones et al., 2021). Di samping itu, KK sangat membantu dalam pengesanan serta analisis titik kuat dan lemah serta penunjuk tingkah laku yang berguna dalam pengukuhan potensi keusahawanan (Cruz et al., 2023). Hal ini kerana usahawan yang lebih kompeten dan cekap mampu bersaing lebih efektif dengan usahawan lain yang mempunyai pengetahuan yang sama (Alfitri et al., 2023). KK telah dibangunkan dan diadaptasikan dari karya McClelland (1987) serta *Management Systems International* (MSI) dan pasukan McBer seperti yang dipetik mana KK mesti dimasukkan dalam pembelajaran dalam memberikan kesedaran kepada pelajar kepentingan keusahawanan dalam menjalankan perniagaan (Romero & Nalangan, 2023). Terdapat tiga belas (13) KK dan dibahagikan kepada tiga elemen utama bagi setiap KK iaitu pencapaian, perancangan dan kuasa yang mana pencapaian meliputi mencari maklumat, perancangan sistematik dan penyelesaian masalah, perancangan merangkumi kecekalan, komitmen untuk perjanjian kerja, penekanan ke atas kualiti kerja, melihat dan merebut peluang dan orientasi kecekapan dan kuasa adalah mempengaruhi orang lain, menggunakan strategi pengaruh, inisiatif dan ketegasan (Degaga & Hadaro, 2021).

KK merupakan elemen pengajaran dan penaksiran yang sesuai diperkenalkan di peringkat TVET. Dalam kurikulum keusahawanan, KK merujuk satu set kualiti yang menggariskan sikap dan tingkah laku (Lynn et al., 2022) pelajar semasa melalui proses pembelajaran keusahawanan. Pendidikan kurikulum dan luar kurikulum bagi subjek keusahawanan mempunyai kesan yang tidak seimbang kepada pelajar dari sudut kursus formal dan aktiviti kokurikulum mempunyai peranan sederhana (Cui et al., 2021) dalam pembentukan kompetensi keusahawanan personal. Ini boleh menyebabkan pelajar tidak berminat untuk menjadikan keusahawanan sebagai pilihan kerjaya di masa depan, pelajar perlu lebih bersedia untuk menghadapi risiko yang datang dengan menjadi usahawan kerana pelajar tidak memiliki kompetensi keusahawanan yang diperlukan (Khalil et al., 2021). Kesannya perniagaan pelajar tidak mampu berkembang sekiranya

pelajar gagal mengambil risiko dalam perniagaan setelah tamat belajar (Lynn et al., 2022). Oleh yang demikian, KK adalah penting dan diperlukan oleh pelajar untuk berjaya melancarkan usaha perniagaan dan tahap kemahiran terkini graduan baru untuk perniagaan dan program keusahawanan (Bauman & Lucy, 2021).

Kerangka McClelland's (1961) *Theory of Needs* diadaptasi dari McClelland (1961) merujuk kepada keperluan pencapaian sebagai keperluan individu bagi pencapaian yang ketara, penguasaan kompetensi, kawalan atau standard yang tinggi dan individu yang berjaya dan hebat perlu menunjukkan usaha yang lebih tinggi untuk melakukan aktiviti perniagaan serta mencabar untuk diri mereka sendiri dan mereka mengambil risiko untuk mencapainya sasaran yang ditetapkan itu (Ademiluyi & Salami, 2022). Teori ini dapat membantu usahawan mencapai keperluan mereka dan keinginan dalam bidang keusahawanan (Ramdan et al., 2023). Teori keperluan adalah terbahagi kepada 3 elemen iaitu pencapaian, kuasa dan perancangan / perhubungan (Briones et al., 2021). Elemen pencapaian melibatkan keperluan untuk pencapaian bagi melibatkan keinginan untuk menguasai objek secara bebas, idea dan orang lain bagi meningkatkan harga diri (Acquah et al., 2021). Elemen perhubungan atau perancangan melibatkan individu yang mengambil inisiatif untuk memasukkan diri mereka dalam kumpulan, dengan ketepatan mendapatkan untuk mengenali dan berinteraksi dengan rakan sekerja mereka dan individu yang mempunyai keperluan ini berusaha untuk menyampaikan imej yang baik dan positif dengan siapa dia berhubung, untuk membina perkongsian dan berasa lebih baik pada kedudukan atau sesuai dengan organisasi (de Andrade Baptista et al., 2021). Manakala elemen motivasi autoriti/kuasa merupakan keperluan untuk dikawal atas kerja sendiri atau kerja orang lain yang mana individu adalah bermotivasi untuk kuasa, kepimpinan, meningkatkan status peribadi, mengawal dan mempengaruhi orang lain (Acquah et al., 2021). Ketiga-tiga elemen ini adalah penting dalam pembangunan kompetensi keusahawanan personal yang mana elemen perancangan akan membantu individu menjadi pemain dalam pasukan dalam persekitaran perniagaan, elemen pencapaian menyatakan bahawa orang ramai tidak bertindak yang mencapai keputusan, seperti perubahan sosio-persekitaran, adalah bukan didorong oleh wang itu sendiri, tetapi gunakan wang sebagai kebaikan kaedah untuk mengekalkan tahap pencapaian mereka dan elemen kuasa diperlukan kerana ia menunjukkan individu itu keinginan untuk mempengaruhi orang lain (de Andrade Baptista et al., 2021). Oleh itu, elemen ini boleh membantu seseorang dalam perniagaan berdasarkan pengalaman sebenar yang mereka hadapi (Kasali & Titilope, 2023). Rajah 1 merupakan Kerangka McClelland's (1961) *Theory of Needs*.

Rajah 1: Kerangka *Theory of Needs*



### 3. Metod Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah kajian kuantitatif. Justifikasi menggunakan kaedah kuantitatif adalah kerana saiz sampel adalah besar. Lokasi kajian adalah seluruh Malaysia yang melibatkan pelajar TVET MARA yang mengambil subjek keusahawanan digital berjumlah 500 orang pelajar pada sesi Jan-Jun 2024. Namun hanya terdapat 117 orang sahaja pelajar yang mengisi borang soal selidik berkenaan. Prosedur pensampelan sebanyak 117 mengikut teknik pensampelan oleh [Krejcie dan Morgan \(1970\)](#) dipetik dari [Oladeji dan Sophia \(2022\)](#).

Instrumen kajian menggunakan kaedah soal selidik. Soal selidik yang dibangunkan merangkumi dua bahagian yang perlu dijawab iaitu bahagian demografi dan bahagian yang berkaitan dengan soalan kompetensi keusahawanan yang perlu dijawab oleh pelajar. Item dalam bahagian demografi yang dikenal pasti berdasarkan kepada kajian adalah seperti institusi, program pengajian, sesi pengajian, umur, jantina dan subjek dan kod subjek. Soal selidik item dalam bahagian kompetensi keusahawanan terdiri daripada soalan item yang diterima pakai dan telah dibangunkan oleh [Butt dan Thechatakerng \(2015\)](#) yang diadaptasi daripada [McClelland \(1961\)](#). Soal selidik menggunakan 65 item soalan pernyataan tingkah laku berdasarkan kepada kompetensi keusahawanan. Dalam soal selidik berkenaan terdapat 13 KK yang digunakan merangkumi kompetensi seperti inisiatif, melihat dan merebut peluang, kecekalan, mencari maklumat, menitik beratkan mutu kerja yang tinggi, komitmen terhadap perjanjian kerja, berorientasi ke arah kecekapan, membuat perancangan yang sistematik, penyelesaian masalah, keyakinan diri, ketegasan, meyakinkan orang lain dan menggunakan strategi pengaruh ([Alagappar et al., 2023](#)). Menurut [Rosita \(2023\)](#), melalui responden diminta menilai sejauh mana setiap satu pernyataan menggambarkan dia pada skala Likert lima mata (dengan 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = agak, 2 = sangat sedikit dan 1 = tidak sama sekali).

Kaedah pengumpulan data dijalankan secara atas talian melalui WhatApps menggunakan 'google form' kerana lokasi kajian adalah seluruh Malaysia dan jarak adalah jauh dari pusat kajian. Kaedah bancian digunakan bagi mengutip maklumat yang berkaitan dengan bantuan pensyarah keusahawanan TVET MARA yang mengajar subjek keusahawanan digital sama ada daripada peringkat Diploma atau Sijil. Menganalisis data dengan menggunakan perisian SPSS versi 26. Statistik deskriptif dianalisis dengan cara mencari nilai purata, kekerapan, sisihan piawai, dan peratusan. Purata nilai skor akan dianalisis menggunakan jadual untuk melihat tahap 13 KK serta elemen perancangan, kuasa, dan pencapaian dalam subjek keusahawanan digital. Pengelasan tahap ini dilakukan mengikut skala pengurusan purata yang diubahsuai daripada cara interpretasi skor purata dalam Skala Likert. ([Afandi & Azizan, 2024](#)). Kajian ini telah mendapatkan kelulusan daripada Bahagian Kemahiran & Teknikal MARA yang merupakan Jabatan di Ibu Pejabat MARA yang mengawal aktiviti pengajaran dan pembelajaran di pusat TVET MARA seluruh Malaysia.

### 4. Hasil Kajian

Sebelum melaksanakan ujian analisa statistik, analisa kebolehpercayaan akan dilaksanakan. Skor kebolehpercayaan yang boleh diterima untuk kajian ini ditetapkan adalah 0.7 dan soal selidik dianggap boleh dipercayai kerana keputusan alfa melebihi 0.7 ([Hair et al., 2010](#)) dipetik dalam [Rattanaburi dan Vongurai \(2021\)](#). Ini membolehkan

data diterima untuk analisis selanjutnya (Shakir & Adzhar, 2024). **Jadual 2** menerangkan kekuatan nilai pekali kolerasi

**Jadual 2: Jadual Kekuatan Nilai Pekali Kolerasi**

Saiz Pekali Kolerasi	Kekuatan Kolerasi
0.91 hingga 1.00	Sangat Kuat
0.71 hingga 0.90	Kuat
0.51 hingga 0.70	Sederhana
.31 hingga 0.50	Lemah
0.01 hingga 0.30	Sangat Lemah
0.00	Tiada kolerasi

Sumber : Chien et al. (2022)

**Jadual 3** adalah statistik kebolehpercayaan bagi kompetensi keusahawanan dan menunjukkan bahawa item bagi setiap soalan adalah boleh dipercayai kerana nilai melebihi nilai alpha sebanyak 0.7 dan kebolehpercayaan sangat kuat. Ini menunjukkan bahawa setiap item soalan boleh dipercayai. Kompetensi pujukan mempunyai nilai yang lebih tinggi iaitu dengan nilai alpha sebanyak 0.986.

**Jadual 3: Analisis Kesahan Konstruk Bagi Setiap Item Kompetensi Keusahawanan**

Pemboleh ubah	Korelasi Item dengan Jumlah Skor	Bilangan Item Soalan
Mencari maklumat	.985	5
Perancangan sistematik	.985	5
Penyelesaian masalah	.985	5
Inisiatif	.985	5
Pujukan	.986	5
Menggunakan strategi pengaruh	.985	5
Keyakinan Diri	.985	5
Kecekalan	.985	5
Komitmen untuk perjanjian kerja	0.85	5
Penekanan ke atas kualiti kerja	.985	5
Melihat dan merebut peluang	.985	5
Orientasi kecekapan	.985	5
<b>Keseluruhan</b>	<b>.984</b>	<b>65</b>

**Jadual 4** menunjukkan kesahan konstruk bagi setiap item elemen perancangan, kuasa dan pencapaian. Berdasarkan kepada elemen berkenaan mendapati semua item soalan kompetensi keusahawanan di bawah elemen perancangan, kuasa dan pencapaian mempunyai nilai kebolehpercayaan yang tinggi dan ini menunjukkan bahawa item boleh dipercayai dan digunakan untuk analisa kajian seterusnya.

**Jadual 5** menunjukkan latar belakang responden, Responden berdasarkan jantina adalah terdiri daripada 109 orang lelaki (93.2) dan 8 orang perempuan (6.8). Majoriti pelajar berdasarkan lingkungan umur adalah sebanyak 67 (57.3%) bagi lingkungan umur 18-21 tahun berbanding dengan mereka yang berumur 22-25 tahun (44 atau 37.6%), lingkungan umur 26-29 tahun (5 atau 4.3%) dan 30 ke atas (1 atau 0.9 peratus). Bagi pusat pengajian respons pelajar dari IKM iaitu 75 orang pelajar atau 64.1% lebih besar

berbanding dengan responden pelajar dari KKTU / MJII iaitu sebanyak 42 orang pelajar atau 35.90%. Bagi peringkat Diploma adalah lebih tinggi berbanding dengan peringkat Sijil dengan bilangan responden 107 orang pelajar diploma atau 91.5% berbanding dengan 10 orang pelajar sijil atau 8.5 %. Ini adalah kerana pihak Bahagian Kemahiran & Teknikal MARA (BKT MARA) dalam proses menaiktaraf program Sijil ke peringkat Diploma. Ini adalah kerana faktor kompetensi yang diperlukan oleh industri dan kemahiran yang dimiliki oleh graduan.

Jadual 4: Analisis Kesahan Konstruk Bagi Setiap Item Kompetensi Keusahawanan Melalui Elemen Perancangan, Kuasa Dan Pencapaian

Pembolehubah	Korelasi Item dengan Jumlah Skor	Bilangan Item Soalan
Perancangan	.984	20
Kuasa	.984	15
Pencapaian	.984	30

Jadual 5: Taburan Demografi

Butiran	Penerangan	Bilangan	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	109	93.2
	Perempuan	8	6.8
Umur	18-21	67	57.3
	22-25	44	37.6
	26-29	5	4.3
	30 ke atas	1	0.9
Pusat	IKM	75	64.1
	KKTU	42	35.9
Peringkat	Sijil	10	8.5
	Diploma	107	91.5

Bagi menguji tahap KK dan elemen pencapaian, kuasa dan perancangan ke atas subjek keusahawanan digital dinilai berdasarkan [Jadual 6](#). Berdasarkan kepada [Jadual 6](#), tahap optimum yang rendah bagi sesuatu analisis antara julat 1.00-2.34, tahap optimum yang sederhana bagi julat 2.35-3.67 dan tahap optimum yang tinggi antara julat 3.68-5.00 ([Azman & Noor, 2023](#)). Sekiranya min pemboleh ubah ujian adalah lebih tinggi secara signifikan daripada ujian nilai, maka tahap optimisme yang dirasakan adalah tinggi, min pemboleh ubah ujian adalah jauh lebih rendah daripada nilai ujian, maka tahap optimisme yang dirasakan adalah rendah dan akhir sekali Jika tiada perbezaan yang ketara secara statistic antara kedua-dua nilai, maka tahap yang ditanggapi optimisme adalah sederhana ([Alkharusi, 2022](#)).

Jadual 6: Tahap Penilaian Berdasarkan Kepada Skor Min

Julat Skor Min	Tahap
1.00 -2.34	Rendah
2.35 -3.67	Sederhana
3.68 -5.00	Tinggi

Sumber : [Azman dan Noor \(2023\)](#)

Merujuk kepada [Jadual 7](#), secara keseluruhannya bagi keberkesanan subjek keusahawanan digital ke atas KK ke atas responden yang dikaji, tahap KK pada tahap



yang tinggi. KK yang tinggi adalah pada ciri kompetensi inisiatif (3.92), kompetensi melihat dan kompetensi merebut peluang (4.22), kompetensi kecekalan (3.89), kompetensi mencari maklumat (3.98), kompetensi menitikberatkan mutu kerja yang tinggi (3.93), kompetensi komitmen terhadap perjanjian kerja (4.11), kompetensi berorientasikan ke arah kecekapan (3.89), kompetensi membuat perancangan yang sistematik (4.05), kompetensi penyelesaian masalah (3.97), kompetensi keyakinan diri (3.87), kompetensi ketegasan (3.82), kompetensi kemampuan meyakinkan orang lain (3.82) dan kompetensi menggunakan strategi pengaruh (3.96). Manakala min KK secara keseluruhan dengan nilai 3.96. Ini menunjukkan bahawa kompetensi keusahawanan personal adalah penting dan diperlukan oleh pelajar untuk berjaya mengusahakan perniagaan selepas tamat graduasi (Bauman & Lucy, 2021). Manakala kompetensi melihat dan merebut peluang merupakan kompetensi yang paling penting dan perlu diaplikasikan oleh pelajar-pelajar KKT/MJII/IKM. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Romero dan Nalangan (2023), pelajar yang mempunyai kompetensi melihat dan merebut peluang merupakan seorang pelajar yang sangat mengambil bahagian dan aktif dalam meneliti sebarang jurang atau isu dalam persekitaran yang mempunyai kemungkinan untuk mengubahnya menjadi permulaan perniagaan.

Jadual 7: Min dan Sisihan Piawai Bagi Kompetensi Keusahawanan

Pemboleh ubah	Min	Sisihan Piawai	Interpretasi Tahap Min
Inisiatif	3.92	0.70	Tinggi
Melihat Dan Merebut Peluang	4.22	0.63	Tinggi
Kecekalan	3.89	0.68	Tinggi
Mencari Maklumat	3.98	0.64	Tinggi
Menitikberatkan Mutu Kerja Yang Tinggi	3.93	0.66	Tinggi
Komitmen Terhadap Perjanjian Kerja	4.11	0.65	Tinggi
Berorientasikan Ke Arah Kecekapan	3.89	0.70	Tinggi
Membuat Perancangan Yang Sistematik	4.05	0.67	Tinggi
Penyelesaian Masalah	3.97	0.70	Tinggi
Keyakinan Diri	3.87	0.69	Tinggi
Ketegasan	3.82	0.69	Tinggi
Kemampuan Meyakinkan Orang Lain	3.82	0.79	Tinggi
Mampu Menggunakan Strategi Pengaruh	3.93	0.69	Tinggi
Keseluruhan	3.96	0.60	Tinggi

Merujuk kepada [Jadual 8](#), keberkesanan subjek keusahawanan digital ke atas elemen perancangan, kuasa dan pencapaian berada pada tahap yang tinggi. Elemen perancangan dengan nilai min 3.98, elemen kuasa dengan nilai min 3.87 dan elemen pencapaian dengan nilai min 3.98. Oleh itu, ketiga-tiga elemen ini adalah penting dalam pembangunan KK yang mana elemen perancangan akan membantu individu menjadi pemain dalam pasukan dalam persekitaran perniagaan, elemen kuasa diperlukan kerana ia menunjukkan individu itu keinginan untuk mempengaruhi orang lain elemen pencapaian menyatakan bahawa orang ramai tidak bertindak yang mencapai keputusan, seperti perubahan sosio-persekitaran, adalah bukan didorong oleh wang itu sendiri, tetapi gunakan wang sebagai kebaikan kaedah untuk mengekalkan tahap pencapaian

mereka (de Andrade Baptista et al., 2021). Ini menjelaskan bahawa dalam menguruskan sesuatu persekitaran perniagaan, elemen yang kuat mampu membantu pelajar dalam menguruskan aktiviti perniagaan secara berkesan. Menurut de Andrade Baptista et al. (2021), seseorang pelajar sebagai individu yang berada dalam persekitaran perniagaan mampu berurusan dengan konsep pembelajaran dan penyelesaian masalah dan ini menunjukkan bahawa dalam situasi tertentu individu itu boleh mengubah interaksi mereka dengan orang lain, bukan terhad hanya kepada keperluan mereka sendiri, tetapi kepada cara tertentu mengharungi persekitaran perniagaan. Oleh yang demikian, pelajar yang berprestasi tinggi juga harus memilih aktiviti yang berkaitan dengan kemahiran dan usaha, memberikan maklum balas prestasi yang jelas, beliau juga berhujah bahawa keusahawanan mempunyai lebih banyak atribut ini daripada bekerja dengan orang lain (Asmara, 2024).

Jadual 8: Min dan Sisihan Piawai Bagi Elemen Perancangan, Kuasa dan Pencapaian

Pembolehubah	Min	Sisihan Piawai	Intrepretasi tahap min
Perancangan	3.98	0.59	Tinggi
Kuasa	3.87	0.66	Tinggi
Pencapaian	3.98	0.62	Tinggi

Jadual 9 menunjukkan hubungan KK dengan umur. Nilai signifikan (p) yang ditetapkan adalah nilai  $p < 0.05$  (Nafi & Shahid, 2023). Berdasarkan kepada Jadual 9 mendapati hanya kompetensi melihat dan merebut peluang, kompetensi komitmen terhadap perjanjian kerja dan kompetensi membuat perancangan yang sistematik sahaja yang signifikan dan ini menunjukkan bahawa subjek keusahawanan digital memberikan implikasi ke atas kompetensi berkenaan sahaja. Ini bermaksud bahawa aktiviti pengajaran dan pembelajaran hanya mampu meningkatkan kompetensi keusahawanan di atas sahaja bagi subjek keusahawanan digital.

Jadual 9: Hubungan Kompetensi Keusahawanan Personal dengan Umur

Pembolehubah	Nilai F	Nilai Signifikan (p)	Tahap Kekuatan Hubungan
Inisiatif	1.558	0.204	Tidak signifikan
Melihat Dan Merebut Peluang	3.818	0.012	Signifikan
Kecekalan	0.578	0.631	Tidak signifikan
Mencari Maklumat	2.440	0.068	Tidak signifikan
Menitikberatkan Mutu Kerja Yang Tinggi	0.348	0.791	Tidak signifikan
Komitmen Terhadap Perjanjian Kerja	2.885	0.039	Signifikan
Berorientasikan Ke Arah Kecekapan	1.780	0.155	Tidak Signifikan
Membuat Perancangan Yang Sistematik	3.902	0.011	Signifikan
Penyelesaian Masalah	2.565	0.058	Tidak signifikan
Keyakinan Diri	1.105	0.350	Tidak signifikan
Ketegasan	0.879	0.454	Tidak signifikan
Kemampuan Menyakinkan Orang Lain	0.525	0.666	Tidak signifikan
Mampu Menggunakan Strategi Pengaruh	0.931	0.428	Tidak signifikan
Keseluruhan	1.708	0.169	Tidak signifikan

**Jadual 10** menunjukkan bahawa faktor perancangan mempunyai hubungan yang signifikan dan memberi kesan ke atas aktiviti pembelajaran subjek keusahawanan digital. Ini bermaksud pelajar mengaplikasi elemen perancangan dalam pembelajaran aktiviti bagi subjek keusahawanan digital dengan memilih dan menentukan aktiviti utama yang mesti dilakukan dijalankan untuk mencapai matlamat tertentu, meletakkan dan mengedarkannya dalam masa tertentu rangka, dan mengatur daya yang ada untuk mencapainya objektif (Jardim, 2021).

Jadual 10: Min dan Sisihan Piawai Bagi Elemen Perancangan, Kuasa dengan Umur

Pemboleh ubah	Nilai F	Nilai Signifikan (p)	Tahap Kekuatan Hubungan
Perancangan	2.805	0.043	Signifikan
Kuasa	0.854	0.467	Tidak signifikan
Pencapaian	1.605	0.192	Tidak signifikan

**Jadual 11** menunjukkan hubungan KK dengan jantina. Berdasarkan analisis yang dijalankan menunjukkan bahawa jantina tidak mempunyai hubungan yang signifikan dalam KK pelajar bagi subjek keusahawanan digital. Ini disokong dengan kajian yang dilaksanakan oleh Nafi dan Sahid (2023) yang menyatakan bahawa jantina bukanlah faktor penyebab utama kepada implikasi bidang kerjaya dan peningkatan KK di kalangan pelajar.

Jadual 11: Hubungan Kompetensi Keusahawanan dengan Jantina

Pemboleh ubah	Nilai F	Nilai Signifikan (p)	Tahap Kekuatan Hubungan
Inisiatif	.490	.486	Tidak signifikan
Melihat Dan Merebut Peluang	.880	.350	Tidak signifikan
Kecekalan	1.529	.219	Tidak signifikan
Mencari Maklumat	.162	.688	Tidak signifikan
Menitikberatkan Mutu Kerja Yang Tinggi	.910	.342	Tidak signifikan
Komitmen Terhadap Perjanjian Kerja	.007	.933	Tidak signifikan
Berorientasikan Ke Arah Kecekapan	.461	.498	Tidak signifikan
Membuat Perancangan Yang Sistematis	.610	.436	Tidak signifikan
Penyelesaian Masalah	.015	.903	Tidak signifikan
Keyakinan Diri	.375	.542	Tidak signifikan
Ketegasan	.009	.924	Tidak signifikan
Kemampuan Menyakinkan Orang Lain	.143	.706	Tidak signifikan
Mampu Menggunakan Strategi Pengaruh	.439	.509	Tidak signifikan
Keseluruhan	.001	.979	Tidak signifikan

Manakala bagi **Jadual 12** menunjukkan bahawa tiada hubungan yang signifikan bagi elemen perancangan, kuasa dan pencapaian pelajar dengan pengajaran dan pembelajaran subjek keusahawanan digital berdasarkan kepada faktor jantina. Ini menunjukkan bahawa semua pelajar lelaki dan perempuan mampu mencapai dan melaksanakan elemen berkenaan semasa pembelajaran subjek keusahawanan digital.

Jadual 12: Min dan Sisihan Piawai Bagi Elemen Perancangan, Kuasa dengan Jantina

Pemboleh ubah	Nilai F	Nilai Signifikan (F)	Tahap Kekuatan Hubungan
Perancangan	.019	.891	Tidak signifikan
Kuasa	.072	.789	Tidak signifikan
Pencapaian	.004	.947	Tidak signifikan

Jadual 13 menunjukkan hubungan KK dengan program. Berdasarkan dapatan dibuat mendapati hanya kompetensi kecekalan sahaja yang mempunyai hubungan signifikan mengikut program pengajian iaitu Diploma atau Sijil melalui subjek keusahawanan digital. [Salun et al. \(2021\)](#) mendapati kecekalan mempunyai kesan yang besar terhadap minat seseorang pelajar untuk menjadi usahawan. Kajian yang dilakukan mendapati pelajar mempunyai kompetensi kecekalan yang kuat menunjukkan pelajar tabah dan tidak mudah berputus asa terhadap matlamat peribadi mereka ([Romero & Nalangan, 2023](#)).

Jadual 13: Hubungan Kompetensi Keusahawanan dengan Program

Pembolehubah	Nilai F	Nilai Signifikan (p)	Tahap Kekuatan Hubungan
Inisiatif	.473	.493	Tidak signifikan
Melihat Dan Merebut Peluang	.401	.528	Tidak signifikan
Kecekalan	4.371	.039	Signifikan
Mencari Maklumat	1.789	.184	Tidak signifikan
Menitikberatkan Mutu Kerja Yang Tinggi	1.337	.250	Tidak signifikan
Komitmen Terhadap Perjanjian Kerja	1.119	.292	Tidak signifikan
Berorientasikan Ke Arah Kecekapan	.608	.437	Tidak signifikan
Membuat Perancangan Yang Sistematis	2.528	.115	Tidak signifikan
Penyelesaian Masalah	1.865	.175	Tidak signifikan
Keyakinan Diri	1.088	.299	Tidak signifikan
Ketegasan	.068	.795	Tidak signifikan
Kemampuan Menyakinkan Orang Lain	.774	.381	Tidak signifikan
Mampu Menggunakan Strategi Pengaruh	2.691	.104	Tidak signifikan
Keseluruhan	1.396	.240	Tidak signifikan

Berdasarkan [Jadual 14](#), hasil kajian mendapati subjek keusahawanan digital tidak memberi kesan kepada elemen perancangan, kuasa dan pencapaian berdasarkan kepada program. Ini bermaksud bahawa semua pelajar sama sijil atau diploma mampu untuk menguasai elemen perancangan, kuasa dan pencapaian dalam pembelajaran subjek keusahawanan digital.

[Jadual 15](#) menjelaskan hubungan KK dengan pusat pengajian. Berdasarkan kepada analisa yang dibuat menunjukkan bahawa pusat pengajian tidak mempengaruhi atau memberi kesan kepada KK pelajar melalui subjek keusahawanan digital. Ini menunjukkan bahawa pelajar sama ada peringkat diploma atau sijil mampu untuk memiliki KK melalui subjek keusahawanan digital atau penyediaan tugas perniagaan.

Jadual 14: Min dan Sisihan Piawai Bagi Elemen Perancangan, Kuasa dan Pencapaian dengan Program

Pembolehubah	Nilai F	Nilai Signifikan (F)	Tahap Kekuatan Hubungan
Perancangan	1.855	.176	Tidak signifikan
Kuasa	1.903	.170	Tidak signifikan
Pencapaian	.658	.419	Tidak signifikan

Jadual 15: Hubungan Kompetensi Keusahawanan dengan Pusat Pengajian

Pembolehubah	Nilai F	Nilai Signifikan (p)	Tahap Kekuatan Hubungan
Inisiatif	1.476	.227	Tidak signifikan
Melihat Dan Merebut Peluang	.495	.483	Tidak signifikan
Kecekalan	.080	.778	Tidak signifikan
Mencari Maklumat	.409	.524	Tidak signifikan
Menitikberatkan Mutu Kerja Yang Tinggi	.421	.518	Tidak signifikan
Komitmen Terhadap Perjanjian Kerja	.274	.602	Tidak signifikan
Berorientasikan Ke Arah Kecekapan	.077	.781	Tidak signifikan
Membuat Perancangan Yang Sistematis	.212	.646	Tidak signifikan
Penyelesaian Masalah	1.404	.239	Tidak signifikan
Keyakinan Diri	.081	.776	Tidak signifikan
Ketegasan	.005	.944	Tidak signifikan
Kemampuan Menyakinkan Orang Lain	.248	.619	Tidak signifikan
Mampu Menggunakan Strategi Pengaruh	.189	.665	Tidak signifikan
Keseluruhan	.136	.713	Tidak signifikan

Jadual 16 menunjukkan hubungan elemen perancangan, kuasa dan pencapaian dengan pusat pengajian. Berdasarkan kepada analisa yang dibuat menunjukkan bahawa elemen perancangan, kuasa dan pencapaian yang dimiliki oleh pelajar tidak dipengaruhi oleh faktor pusat pengajian sama ada KKTMM/MJII atau IKM. Ini menunjukkan bahawa pelajar tidak kira latar belakang pengajian mampu untuk memiliki elemen perancangan, kuasa dan pencapaian bagi subjek keusahawanan digital.

Jadual 16: Min dan Sisihan Piawai Bagi Elemen Perancangan, Kuasa dengan Pusat Pengajian

Pembolehubah	Nilai F	Nilai Signifikan (p)	Tahap Kekuatan Hubungan
Perancangan	.008	.929	Tidak signifikan
Kuasa	.345	.558	Tidak signifikan
Pencapaian	.261	.610	Tidak signifikan

## 5. Perbincangan Kajian

Hasil dapatan kajian bagi subjek keusahawanan digital melalui min setiap KK dan elemen perancangan, pencapaian serta kuasa menunjukkan bahawa keberkesanan subjek ini dalam meningkatkan kompetensi keusahawanan serta elemen perancangan, kuasa dan pencapaian di kalangan pelajar TVET MARA adalah tinggi. Ini adalah kerana tiga belas (13) KK akan disokong dengan tiga kategori elemen utama iaitu perancangan, pencapaian dan kuasa (Briones et al., 2021) yang membantu memberi kepuasan kepada pelajar bagi membina perasaan positif tentang pengalaman pembelajaran dan membangunkan motivasi berterusan untuk proses pembelajaran (Mahande & Akram, 2021). Bagi menilai hubungan signifikan faktor yang mempengaruhi KK dan elemen perancangan, kuasa dan pencapaian dengan subjek keusahawanan digital, faktor umur, jantina, pusat dan peringkat program telah diambil kira. Hasil analisa yang dibuat mendapati jantina dan pusat didapati tidak mempengaruhi keberkesanan subjek keusahawanan digital ke atas KK dan elemen perancangan, kuasa dan pencapaian. Bagi peringkat umur, KK seperti kompetensi melihat dan merebut peluang, kompetensi komitmen terhadap perjanjian kerja, kompetensi membuat perancangan sistematik dan elemen perancangan merupakan faktor yang signifikan. Manakala bagi peringkat program, terdapat perbezaan yang signifikan di antara tahap kecekalan pelajar TVET MARA sama ada peringkat Diploma dan Sijil. Ini menunjukkan bahawa terdapat jurang di antara KK dan elemen yang perlu ditambahbaik dalam subjek keusahawanan digital. Penekanan komponen seperti kompetensi (melatih dan membangunkan kecekapan yang diinginkan dalam diri pelajar masa kini), kaedah pembelajaran (penggabungan pembelajaran baharu kaedah) yang disokong dengan penggunaan teknologi maklumat dan infrastruktur (pelaksanaan ICT semasa dan baru muncul) dan infrastruktur (penggunaan infrastruktur yang inovatif untuk menambah baik proses pengajaran-pembelajaran) (Dangprasert, 2023).

## 6. Kesimpulan

Subjek keusahawanan digital adalah penting dalam memupuk dan memberikan pendedahan kepada penggunaan teknologi dalam pemasaran di alaf baru kepada pelajar KKTm/MJII/IKM. Asas keusahawanan digital melibatkan kaedah asas dalam memulakan perniagaan dengan pemasaran digital seperti mula menentukan matlamat pemasaran, sasaran pemasaran, menentukan platform digital untuk penggunaan, menentukan belanjawan dan mencipta kandungan yang boleh menarik perhatian pengguna (Redjeki & Affandi, 2021). Berdasarkan kajian mendapati KK dan elemen perancangan, kuasa dan pencapaian amat diberikan penekanan dalam pembelajaran subjek keusahawanan digital bagi pelajar KKTm/MJII/IKM. Pelaksanaan subjek keusahawanan digital adalah selari dengan matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) dalam pembangunan modal insan secara menyeluruh dan bersepadu serta mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu pelajar melalui elemen keusahawanan diperkenalkan bagi memenuhi keperluan aspirasi pelajar untuk mencapai objektif Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025) di Institut Pengajian Tinggi (IPT) serta melahirkan usahawan di kalangan rakyat terutama graduan keluaran IPT (Sulaiman & Othman, 2022). Di samping itu, kajian mendapati kebanyakan faktor seperti umur, jantina pusat pengajian dan program tidak banyak mempengaruhi aspek pembelajaran subjek keusahawanan digital ke atas KK dan elemen perancangan, kuasa dan pencapaian. Oleh yang demikian, dalam meningkatkan aspek kompetensi keusahawanan serta 3 elemen berkenaan dalam subjek ini, kemahiran penggunaan teknologi dan pengalaman pembelajaran berupaya mendorong pelajar menjadi usahawan digital

(Khalil et al., 2021). Pendekatan ini dapat membantu pelajar belajar lebih banyak dan menjadi lebih mahir dalam perniagaan dalam talian menggunakan pelbagai aplikasi media sosial untuk menjual produk dan perkhidmatan yang mereka tawarkan. (Din, 2022). Di samping itu, bagi memastikan subjek keusahawanan digital dan elemen perancangan, kuasa dan pencapaian dapat dipertingkatkan dalam pembelajaran keusahawanan digital, dicadangkan pelajar didedahkan dengan aspek pembelajaran pengalaman bersama usahawan yang bertindak sebagai mentor. Pedagogi pengalaman pembelajaran sememangnya boleh menjadi lebih berkesan daripada pedagogi tradisional untuk membangunkan KK pelajar dan ia dapat mempengaruhi hubungan antara kecekapan dan status pekerjaan graduan (Kozlinska et al., 2023). Bagi subjek keusahawanan digital, penekanan berkaitan pembelajaran melalui pengalaman menjadi lebih penting terutamanya dalam pendidikan perniagaan berikutan perubahan zaman dan tekanan yang semakin meningkat untuk melahirkan graduan yang mempunyai kompetensi pada abad ke-21 (Obi & Christopher, 2021). Objektif pengajaran pengalaman boleh diklasifikasikan kepada empat objektif: 1) perkembangan pengetahuan dan kesedaran tentang keusahawanan, ciri pedagogi tradisional; 2) Pembangunan kecekapan untuk keusahawanan, ciri pedagogi pengalaman; 3) pembangunan personaliti keusahawanan untuk kehidupan secara umum dan, mungkin, menubuhkan perusahaan sendiri pada satu ketika pada masa hadapan; 4) mewujudkan kesesuaian dengan keusahawanan sebagai alternatif kerjaya (Kozlinska et al., 2023). Akhir sekali, kajian ini dapat diteruskan untuk melihat sendiri keberkesanan modul keusahawanan digital melalui pembangunan modul yang boleh menarik lagi minat pelajar dalam bidang keusahawanan digital.

### **Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)**

Para penyelidik menggunakan garis panduan etika penyelidikan yang disediakan oleh Jawatankuasa Etika Penyelidikan Manusia (JEPeM), Universiti Sains Malaysia (USM). Semua prosedur yang dilakukan dalam kajian ini yang melibatkan subjek manusia telah dijalankan mengikut piawaian etika jawatankuasa penyelidikan institusi. Kebenaran dan persetujuan mengikuti kajian turut diperoleh daripada semua peserta kajian.

### **Penghargaan (*Acknowledgement*)**

Para penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, Universiti Sains Malaysia untuk sokongan teknikal

### **Kewangan (*Funding*)**

Kajian ini tidak menerima sebarang geran penyelidikan

### **Konflik Kepentingan (*Conflict of Interest*)**

Penulis melaporkan tiada sebarang konflik kepentingan berkenaan penyelidikan, pengarang atau penerbitan kajian ini.

## Rujukan

- Acquah, A., Nsiah, T. K., Antie, E. N. A., & Otoo, B. (2021). Literature Review On Theories Of Motivation. *EPRA International Journal Of Economic And Business Review*, 9(5), 25-29. <https://doi.org/10.36713/epra2012>.
- Ademiluyi, L. F., & Salami, S. S. (2022). Achievement Needs As Correlates Of Entrepreneurial Readiness Of Business Education Students In Colleges Of Education. *KWASU Journal Of The Business Of Education*, 3(1), 67-74.
- Afandi, N. A. A., & Azizan, A. Z. (2024). Hubungan Antara Kompetensi Pengurusan Keusahawanan Dengan Niat Inovatif Memulakan Perniagaan Dalam Kalangan Pelajar Di Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM). *Research In Management Of Technology And Business*, 5(1), 527-542. <https://doi.org/10.30880/rmtb.2024.05.01.038>
- Alagappan, P. N., Nadarajah, J. V., & Xavier, J. A. (2023). An Investigation Of Patterns Of Entrepreneurial Competencies Among Undergraduates At A Malaysian Public University. In *Handbook Of Research On Designing Sustainable Strategies To Develop Entrepreneurial Intention* (Pp. 29-49). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-8781-5.ch002>
- Alfitri, N. A., Ishak, S., Omar, A. R. C., & Manaf, A. A. (2023). Hubungan Kompetensi Keusahawanan, Orientasi Keusahawanan Individu dan Prestasi Perniagaan Belia. *e-BANGI Journal*, 20(2). : <https://doi.org/10.17576/ebangi.2023.2002.11>
- Alkharusi, H. (2022). A descriptive analysis and interpretation of data from Likert scales in educational and psychological research. *Indian Journal of Psychology and Education*, 12(2), 13-16.
- Asmara, H. W. (2024). Relationship between Need for Achievement and Interest in Entrepreneurship for the students of the Sharia Business Management Study Program at UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 7(3), 290-297.
- Ayob, N. A., Aziz, M. A., Ayob, N. H., Abd Hamid, S. N. F., & Ahmad, Y. (2023). Role of Institutions in Women Entrepreneurship Development: A Literature Review on Human Capital, Competitiveness, and Digital Entrepreneurship Peranan Institusi dalam Pembangunan Keusahawanan Wanita: Kajian Literatur Modal Insan, Daya Saing dan Keusahawa. *Journal of Administrative Science*, 20(1), 191-212. <https://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v14-i5/21008>
- Azizan, N., & Othman, H. (2024). Self-Assessment Of Entrepreneurship Competency Level Among Students In The Technical Field At Kuala Lumpur Malaysian Spanish Institute University. *Research And Innovation In Technical And Vocational Education And Training*, 4(1), 76-85. <https://doi.org/10.30880/ritvet.2024.04.01.008>
- Azman, T. F. E., & Noor, N. M. (2023). Tahap Kemahiran Penggunaan Alat Teknologi Pendidikan dalam Kalangan Guru Sains Dan Matematik di Sekolah Menengah: Pedagogi dan Teknikal. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 7(1), 90-105. <https://doi.org/10.11113/itlj.v7.127>
- Bauman, A., & Lucy, C. (2021). Enhancing Entrepreneurial Education: Developing Competencies For Success. *The International Journal Of Management Education*, 19(1), 100293. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2019.03.005>
- Bahagian Kemahiran dan Teknikal MARA. (2023). *Detailed Assesment Bagi Sijil Dan Diploma Teknologi Kejuruteraan*. Majlis Amanah Rakyat (MARA).
- Briones, G. P. E., Duldulao, F. R., & Agustin, M. A. B. (2021). Characterizing Young Ilocano Entrepreneurs. *The Vector: International Journal of Emerging Science, Technology and Management (IJESTM)*, 30(1). <https://doi.org/10.69566/ijestm.v30i1.76>



- Butt Ruangkrit, S., & Thechatakerng, P. (2015). Characteristics Of Community Entrepreneurs In Chiangmai, *World Journal of Management*, 6(1), 58-74.
- Chien, T. C., Sahid, S., & Othman, N. (2021). Tahap Nilai Perniagaan Keusahawanan Cina dan Hubungannya terhadap Tingkah Laku Keusahawanan Masyarakat Cina di Malaysia. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(3), 91-103. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i3.696>
- Cruz, E. N. D., Dizon, J. T. D., Bacongus, R. T., Quimbo, M. A. T., & Depositario, D. P. T. (2023). Personal Entrepreneurial Competencies Of Dairy Buffalo Entrepreneurs In Nueva Ecija, Phillipines. *American Journal Of Social Development And Entrepreneurship*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.54536/ajsde.v2i1.1172>
- Cui, J., Sun, J., & Bell, R. (2021). The Impact Of Entrepreneurship Education On The Entrepreneurial Mindset Of College Students In China: The Mediating Role Of Inspiration And The Role Of Educational Attributes. *The International Journal Of Management Education*, 19(1), 100296. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2019.04.001>
- Dangprasert, S. (2023). The Development Of A Learning Activity Model For Promoting Digital Technology And Digital Content Development Skills. *International Journal Of Information And Education Technology*, 13(8), 1242-1250. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.8.1926>
- De Andrade Baptista, J. A., Formigoni, A., Da Silva, S. A., Stettiner, C. F., & De Novais, R. A. B. (2021). Analysis Of The Theory Of Acquired Needs From McClelland As A Means Of Work Satisfaction. *Timor Leste Journal Of Business And Management*, 3, 54-59.
- Degaga, A., & Hadaro, F. (2021). The Link Between Personal Entrepreneurial Competencies (PECS) And Individual And Firm Level Variables: Evidence From Micro And Small Enterprise [MSES] Operators In Addis Ababa. *Ethiopia*, 8(4), 98-105.
- Din, N. A. C (2022). Kecenderungan Pelajar Jabatan Perdagangan Di Politeknik Mersing, Johor Terhadap Keusahawanan Digital Semasa Pasca Covid-19. *Teori, Amalan Dan Inovasi Dalam Organisasi Dan Industri (136-142)*. Penerbit Kaizentrenovation Sdn Bhd Tanjung Malim
- Fernandes, C., Ferreira, J. J., Veiga, P. M., Kraus, S., & Dabić, M. (2022). Digital entrepreneurship platforms: Mapping the field and looking towards a holistic approach. *Technology in Society*, 70, 101979. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2022.101979>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis (7th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Harisfathillah, N. H., & Tambi, N. (2023). Kecenderungan Kerjaya Keusahawanan Era COVID-19. *Akademika*, 93(1), 317-330. <https://doi.org/10.17576/akad-2023-9301-23>
- Jardim, J. (2021). Entrepreneurial skills to be successful in the global and digital world: Proposal for a frame of reference for entrepreneurial education. *Education Sciences*, 11(7), 356. <https://doi.org/10.3390/educsci11070356>
- Kasali, A. R., & Titilope, A. F. (2023). Entrepreneurial Activities And Economic Survival: A Study Of Undergraduate Students Of Fountain University, Osogbo, Nigeria. *Journal Of Arid Zone Economy*, 1(1), 64-75.
- Khalil, N. F., Buang, N. A., & Othman, N. (2021). Literasi Media Sosial Pelajar Politeknik Terhadap Aspirasi Kerjaya Keusahawanan Digital. *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities (MJSSH)*, 6(2), 22-32. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i2.651>

- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30, 607-610. <https://doi.org/10.1177/0013164470030003>
- Kozlinska, I., Rebmann, A., & Mets, T. (2023). Entrepreneurial Competencies And Employment Status Of Business Graduates: The Role Of Experiential Entrepreneurship Pedagogy. *Journal Of Small Business & Entrepreneurship*, 35(5), 724-761. <https://doi.org/10.1080/08276331.2020.1821159>
- Lynn, L. A. M., Roland, S. O. H., & George, T. E. O. (2022, May). The Effectiveness Of Business Essentials Through Action Module In Developing Entrepreneurial Thinking. In *Tenth International Conference On Entrepreneurship And Business Management 2021* (ICEBM 2021, pp. 364-369). Atlantis Press.
- McClelland, D. C. (1961). *Achieving society* (Vol. 92051). Simon and Schuster.
- McClelland, D. C. (1987). *Human Motivation*. University of Cambridge.
- Mahande, R. D., & Akram, A. (2021). Motivational Factors Underlying The Use Of Online Learning System In Higher Education: An Analysis Of Measurement Model. *Turkish Online Journal Of Distance Education*, 22(1), 89-105. <https://doi.org/10.17718/tojde.849888>
- Mohamad, A. H. F., Ismail, S., Fathi, M. S., & Zaki, N. I. M. (2022). Building Information Modelling Industry Centre Of Excellence (BIM Icoe) For Kolej Kemahiran Tinggi MARA (KKTMM), Majlis Amanah Rakyat (MARA). *Civil Engineering and Architecture*, 10(4), 1547 – 1555. <https://doi.org/10.13189/cea.2022.100424>.
- Nafi, S. N. M., & Sahid, S. (2023). Persepsi, Sikap dan Tanggapan Ibu Bapa Terhadap Bidang Kerjaya Keusahawanan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(7), e002360-e002360. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i7.2360>
- Obi, B. I. M. N., & Christopher, U. C. (2021). Challenges Of Experiential Learning For Enhancing Skills Acquisition In Business Education. *AGORA-A Journal Of Philosophical & Theological Studies*, 2(1).
- Oladeji, D. O., & Sophia, V. A. (2022). *Electronic Information Resources Use And Research Productivity Of Lecturers In Private Universities In Oyo State*. Library Philosophy & Practice. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/7298>
- Ramdan, N. F., Ali, S. A. M., & Kadir, M. A. B. A. (2023). Using McClelland's Theory Of Need To Determine The Relationship Between The Motivational Factor And Social Entrepreneurship Activity Among People With Disabilities. *Information Management And Business Review*, 15(4 (SI) I), 577-585. [https://doi.org/10.22610/imbr.v15i4\(SI\)I.3639](https://doi.org/10.22610/imbr.v15i4(SI)I.3639)
- Rattanaburi, K., & Vongurai, R. (2021). Factors Influencing Actual Usage Of Mobile Shopping Applications: Generation Y In Thailand. *The Journal Of Asian Finance, Economics And Business*, 8(1), 901-913. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2021.vol8.no1.901>
- Redjeki, F., & Affandi, A. (2021). Utilization Of Digital Marketing For MSME Players As Value Creation For Customers During The COVID-19 Pandemic. *International Journal Of Science And Society*, 3(1), 40-55. <https://doi.org/10.200609/ijsoc.v3i1.264>
- Romero, R. S., & Nalangan, R. M. (2023). Assessment Of Personal Entrepreneurial Competencies Of University Of Mindanao Graduating Business Students. *International Journal Of Industrial Management*, 17(1), 50-59. <https://doi.org/10.15282/ijim.17.1.2023.9213>
- Rosita, N (2023). Personal Entrepreneurial Competences Among English Students In Entrepreneurship Education. *International Journal Of Educational Spectrum*, 5(2), 132-145. <https://doi.org/10.47806/ijesacademic.1261445>

- Salun, M., Zaslavska, K., Vaníčková, R., & Šindelková, K. (2021). Formation Of Entrepreneurial Skills In Students In A Changing World. *In Shs Web Of Conferences*, Vol. 90, P. 02009). <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219002009>
- Sarip, S. (2022). Work-Based Learning To Improve TVET MARA Employability. *In Proceedings Of International Conference On Engineering Business Management (ICEBM2022)* 20–21 August 2022 (P. 53). <https://doi.org/10.11113/oiji2022.10n2.237>
- Sani, F. M., Sumintono, B., & Abdullah, Z. (2023). The Implementation Of Professional Learning Community: A Study In Tvet Mara College In Malaysia. *International Online Journal Of Educational Leadership*, 7(1), 19-33.
- Shakir, A. A. A. A., & Adzhar, N. (2024). Incorporating Multiple Linear Regression in Analysing Factors Influencing Consumers Purchase Intention for Online Shopping in Malaysia. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 47(1), 257-267. <https://doi.org/10.37934/araset.47.1.257267>
- Sulaiman, N. A., & Othman, N. (2022). Hubungan Pendidikan Keusahawanan Dan Kebolehpasaran Graduan Kolej Felcra: Persepsi Pelajar Kolej Felcra. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(4), 449-464. <https://doi.org/10.55057/jdpd.2022.3.4.36>
- TVET MARA. (2021). *Informasi Korporat*. TVET MARA. <https://www.tvetmara.edu.my/index.php/visi-misi-objektif>
- TVET MARA. (2023). *Institusi Tvetmara @ Kktm, Mjii & Ikm*. TVET MARA. <https://www.tvetmara.edu.my/index.php/kemasukan/programsepenuhmasa>