

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode regresi linier berganda dengan menggunakan 120 sampel pada variabel *creativity*, *proactive personality* dan *entrepreneurial self-efficacy* terhadap *entrepreneurial intention* pada mahasiswa dan mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan profil responden dengan mayoritas sebagai berikut:
 - a) Terdapat responden dari fakultas bisnis dengan jumlah responden 47 orang atau 39.2%.
 - b) Terdapat responden dari fakultas ilmu komunikasi dengan jumlah responden 26 orang atau 21.7%.
 - c) Terdapat responden dari fakultas seni & desain dengan jumlah responden 22 orang atau 18.3%.
 - d) Terdapat responden dari fakultas TI dengan jumlah responden 25 orang atau 20.8%.
 - e) Terdapat responden dari angkatan 2016 dengan jumlah responden 18 orang atau 15%.
 - f) Terdapat responden dari angkatan 2017 dengan jumlah responden 82 orang atau 68.3%.

- g) Terdapat responden dari angkatan 2018 dengan jumlah responden 8 orang atau 6.7%.
- h) Terdapat responden dari angkatan 2019 dengan jumlah responden 12 orang atau 10%.

2. Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) H_1 : Menyatakan bahwa variabel *creativity* memiliki pengaruh positif terhadap variabel *entrepreneurial intention* pada mahasiswa dan mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara. Dengan hasil dari uji signifikan parameter individual (uji t) yang menunjukkan bahwa t_{hitung} 3.474 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1.660. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas individu memiliki pengaruh untuk menjadi *entrepreneur*.
- b) H_2 : Menyatakan bahwa variabel *proactive personality* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel *entrepreneurial intention* pada mahasiswa dan mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara. Dengan hasil dari uji signifikan parameter individual (uji t) yang menunjukkan bahwa t_{hitung} 0.671 lebih kecil dari t_{tabel} yaitu 1.660. Hal ini menunjukkan bahwa inisiatif tidak memiliki pengaruh untuk menjadi *entrepreneur*.

- c) H₃ : Menyatakan bahwa variabel *entrepreneurial self-efficacy* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel *entrepreneurial intention* pada mahasiswa dan mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara. Dengan hasil dari uji signifikan parameter individual (uji t) yang menunjukkan bahwa t_{hitung} 1.021 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1.660. Hal ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri tidak memiliki pengaruh untuk menjadi *entrepreneur*.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Untuk Universitas Multimedia Nusantara

Brainstorming* Pada Mahasiswa Sehingga Menimbulkan *Creativity

Untuk menimbulkan *creativity* dalam diri individu peneliti menyarankan pengajar Universitas untuk melakukan *brainstorming* terhadap mahasiswa dengan memberikan studi kasus yang dapat dibahas antar mahasiswa dan dosen serta dapat ditugaskan melalui tugas kelompok sehingga mahasiswa dan mahasiswi memiliki berbagai pandangan serta dapat mendorong sisi inovatif, dapat memecahkan masalah dan salah satunya dapat membangun sisi kreativitas dalam diri mereka.

Brainstorming merupakan metode mengajar yang dilaksanakan dosen dengan metode melontarkan sesuatu permasalahan ke kelas oleh dosen, setelah itu mahasiswa menanggapi, melaporkan komentar, ataupun berikan pendapat

sehingga membolehkan permasalahan tersebut tumbuh jadi permasalahan baru. Tata cara *brainstorming* mendorong siswa agar meningkatkan serta mengemukakan sebanyak bisa jadi gagasan buat membongkar permasalahan. *Brainstorming* bertujuan untuk menghabiskan habis seluruh suatu yang dipikirkan oleh orang dalam menjawab permasalahan yang dilontarkan guru kepadanya.

Menumbuhkan Perilaku *Assertive* Untuk Mengembangkan *Self Efficacy*

Dalam Diri Mahasiswa

Perilaku asertif adalah perilaku yang merefleksikan rasa percaya diri dan menghormati diri sendiri dan orang lain. Perilaku asertif meningkatkan kesetaraan dalam hubungan sesama manusia, yang memungkinkan kita untuk menunjukkan minat terbaik kita, berdiri sendiri tanpa harus merasa cemas, mengekspresikan perasaan kita dengan jujur dan nyaman, melatih kepribadian kita yang sesungguhnya tanpa menolak kebenaran dari orang lain. Sehingga dengan hadirnya perilaku *assertive* tersebut membuat individu menjadi lebih percaya diri sehingga individu dapat lebih percaya diri saat memimpin tim nya dengan penuh semangat serta meminimalisir rasa takut untuk gagal.

5.2.2 Saran Untuk Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan beberapa saran untuk peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya yaitu:

- a) Peneliti menyarankan agar responden yang diteliti tidak hanya meneliti mahasiswa dan mahasiswi di Universitas saja melainkan siswa dan siswi SMA sehingga dapat menanggulangi masalah-masalah yang dapat menghambat individu menjadi entrepreneur sebelum terjun ke dunia kerja.
- b) Berdasarkan uji koefisiensi determinasi (R^2) dan mendapatkan nilai pada adjusted R square sebesar 0.355, nilai tersebut membuktikan bahwa variabel entrepreneurial intention dapat dipaparkan sebesar 35.5% dipengaruhi oleh variabel *creativity*, *proactive personality* dan *entrepreneurial self efficacy* sedangkan 64.5% dipengaruhi oleh variabel lain, oleh karena ini peneliti menyarankan untuk meneliti variabel *social environment* untuk mengetahui apakah lingkungan sekitar seperti keluarga, teman, aktivitas dan lain-lain dapat mempengaruhi niat individu untuk menjadi *entrepreneur*.
- c) Saya menyarankan peneliti selanjutnya dapat memberikan *screening* yang lebih spesifik lagi terhadap calon responden agar sesuai dengan penelitian.