



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia ialah negara dengan banyak budaya yang tidak sama karena Indonesia merupakan negara kepulauan dimana Indonesia mempunyai banyak pulau. Dilansir dari news.detik.com saat ini jumlah pulau yang berada di Indonesia sebanyak 17 ribu pulau. Namun, hal tersebut juga menjadi masalah besar bagi Indonesia, karena Indonesia termasuk dalam kategori negara berpenduduk terpadat di dunia.



Jumlah Penduduk Hasil Sensus (Juta Jiwa)



1.1 Jumlah Penduduk Hasil Sensus

Sumber : beritasatu.com, 2021

Pada Gambar 1.1 menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia setiap tahunnya semakin meningkat, di tahun 2020 Indonesia memiliki jumlah penduduk

sebanyak 270 juta jiwa dengan presentase sebesar 1,25% terhadap laju pertumbuhan penduduk. Tinggi nya jumlah penduduk di Indonesia menjadikan Indonesia menempati peringkat keempat di dunia. Dari permasalahan tersebut muncul permasalahan lainnya yang dimana Indonesia juga merupakan negara dengan tingkat pengangguran yang tinggi. Pengangguran di Indonesia berjumlah 6,88 juta jiwa, angka tersebut tercatat di bulan Februari pada tahun 2020 yaitu sebelum pandemi terjadi. (CNN Indonesia, 2021). Jumlah pengangguran di Indonesia mempengaruhi tingkat perekonomian di Indonesia, yang dimana jika jumlah pengangguran di Indonesia bertambah maka tingkat perekonomian di Indonesia semakin turun. Pada tanggal 2 Maret 2020 Indonesia di landa dengan virus yang bernama virus covid 19. Virus ini membuat hampir seluruh negara di dunia kacau karena membawa dampak buruk pada tiap sector disuatu negara. Dengan terus meningkatnya virus covid 19 ini di Indonesia akhir nya pemerintah memutuskan untuk memberlakukan beberapa protocol yang disebut dengan 3M, yaitu Mencuci tangan, Menggunakan masker, Menjaga jarak. Tetapi rupanya protocol tersebut masih dikatakan kurang efektif dan akhir nya pemerintah melakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) pada kawasan tertentu dimana masyarakat dituntut untuk mengurangi aktivitas mereka diluar rumah. Dengan pemberlakuan PSBB tersebut membuat beberapa perusahaan, hingga pabrik berhenti cukup lama. Dampak yang terjadi dari pemberlakuan PSBB ini ialah mulai banyak perusahaan serta pabrik yang bangkrut yang berdampak juga pada para karyawan nya karena secara tidak langsung terkena PHK. Jumlah pengangguran di Indonesia selama pandemic COVID-19 ini meningkat sebanyak 3.7 juta orang (Kompas.com, 2020). Pengangguran telah lama menjadi masalah utama di Indonesia. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah orang yang bekerja mencapai 139,81 juta orang pada Februari 2021, meningkat 1,59 juta orang dibandingkan Agustus 2020.

Pendidikan Tertinggi Yang Ditamatkan + Total	Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan (Orang)
	2021
	Februari
Tidak/belum pernah sekolah	20 461
Tidak/belum tamat SD	342 734
SD	1 219 494
SLTP	1 515 089
SLTA Umum/SMU	2 305 093
SLTA Kejuruan/SMK	2 089 137
Akademi/Diploma	254 457
Universitas	999 543
Total	8 746 008

1.2 Data Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan yang Ditamatkan

Sumber : BPS, 2020

Penelitian Kartika Sari (2019) menyebutkan bahwa banyaknya lulusan yang menganggur merupakan lulusan sarjana karena jumlah lulusan yang semakin banyak belum diimbangi dengan kesempatan kerja yang ada akibat minimnya lapangan pekerjaan dan semakin ketatnya persaingan di era globalisasi (Wahyuningsih & Usma, 2020). Tabel 1.2 menunjukkan bahwa angka pengangguran terbuka pada pendidikan universitas masih tinggi dibandingkan dengan pendidikan sekolah dasar, sehingga tingkat pendidikan yang tinggi bukan merupakan jaminan orang memiliki pekerjaan. Pengangguran di Indonesia terjadi dikarenakan adanya ketidakseimbangan antara jumlah penduduk pencari kerja dengan lapangan pekerjaan.

Terdapat data status pekerjaan berdasarkan populasi yang ada terkait

banyaknya penduduk dengan status pekerjaan utama per Agustus 2021. Status pekerjaan utama dilihat dari buruh atau karyawan atau pegawai, usaha sendiri, usaha buruh tidak tetap, pekerja keluarga, pekerja bebas non petani, pekerja bebas pertanian, usaha buruh tetap. Karyawan adalah pekerjaan individu yang secara permanen terkait dengan suatu instansi atau perusahaan dan mengambil tugas berdasarkan posisi dan menerima gaji berdasarkan posisi. Jumlah yang tercatat merupakan jumlah total dari pegawai negeri dan pegawai swasta. Berikut ialah data kependudukan berdasarkan status pekerjaan utama di Indonesia selama dua tahun terakhir.

No.	Status Pekerjaan Utama	2020		2021
		Februari	Agustus	Februari
1	Berusaha Sendiri	25.102.200	26.174.008	25.647.945
2	Berusaha Dibantu Buruh Tidak Tetap/Buruh Tidak Dibayar	22.116.390	20.073.455	21.611.700
3	Berusaha Dibantu Buruh Tetap/Buruh Dibayar	4.905.664	4.050.688	4.397.238
4	Buruh/Karyawan/Pegawai	52.885.045	46.721.161	48.520.667
5	Pekerja Bebas di Pertanian	4.982.052	5.919.782	5.007.143
6	Pekerja Bebas di Non Pertanian	5.890.888	7.197.716	6.700.776
7	Pekerja Keluarga/Tak Dibayar	17.410.627	18.317.374	19.178.836
8	Tak Terjawab			
	Total	133.292.866	128.454.184	131.064.305

1.3 Data Jumlah Penduduk berdasarkan Status Pekerjaan Utama

Sumber : BPS, 2020

Pada Gambar 1.3, jumlah *entrepreneur* di Indonesia dari bulan Agustus 2020 hingga bulan Februari 2021 mengalami penurunan itu tandanya masyarakat Indonesia masih kurang memiliki minat untuk berwirausaha dan harapan pemerintah mengenai lahirnya wirausaha yang nantinya dapat membuka lapangan pekerjaan belum sepenuhnya terwujud.

Dalam permasalahan tersebut maka harus terdapat solusi yang diberikan

oleh pemerintah. Solusi yang tepat untuk menaikkan tingkat perekonomian di Indonesia ialah dengan meningkatkan minat berwirausaha khususnya pada kalangan mahasiswa solusi tersebut juga akan mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia. Berwirausaha atau sering disebut dengan *entrepreneur* ialah seseorang yang dapat membangun suatu perusahaan dari awal berdiri hingga bertumbuh dengan selalu melakukan inovasi yang terkini. Pengusaha menciptakan profit dan inovasi, lapangan kerja dan pusat pertumbuhan ekonomi, dan distribusi

kekayaan berdasarkan kerja keras dan berani untuk mengambil resiko. Tetapi rupanya dilansir dari merdeka.com minat mahasiswa di Indonesia untuk berwirausaha masih sangat minim, seperti yang ditunjukkan saat ini dengan jumlah wirausahawan di Indonesia sebesar 3,47 persen dari total penduduk (Aditya, 2021)



1.4 Jumlah Entrepreneur di Indonesia Dibanding Negara Lain

Sumber : endangcahayapermana.wordpress.com, 2017

Dari grafik 1.4 diatas menunjukkan bahwa negara Indonesia merupakan negara dengan tingkat entrepreneur terendah dibandingkan dengan negara lainnya seperti USA, China, Jepang, Korea, Singapura, Malaysia, dan Thailand. Hal tersebut cukup disayangkan, dikarenakan kewirausahaan dalam pertumbuhan ekonomi pada suatu negara merupakan sebagai salah satu indikator yang sangat penting, selain itu dengan adanya kewirausahaan akan menjadi lapangan-lapangan pekerjaan yang dapat mengatasi masalah pengangguran.

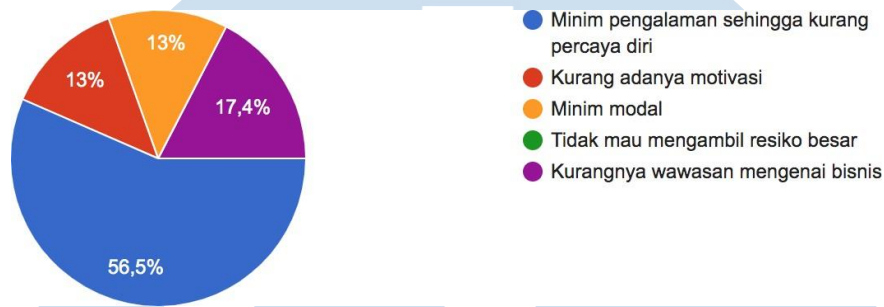
Data Alumni UMN yang merupakan Entrepreneur				
No	Tahun	Jumlah Responden		Entrepreneur
		Menjawab	Tidak Menjawab	
1	2017	357	200	19%
2	2018	494	178	17%
3	2019	612	96	13%
4	2020	555	101	16%

1.5 Data Alumni UMN yang merupakan Entrepreneur

Sumber : CDC Universitas Multimedia Nusantara

Data 1.5 menunjukkan alumni yang berkarir sebagai wirausaha sebagai lulusan pendidikan tinggi di Universitas Multimedia Nusantara yang berlokasi di Tangerang Selatan. Dari tahun ke tahun rupa nya jumlah mahasiswa yang lulusan dengan berwirausaha menurun tetapi pada tahun 2020 terdapat peningkatan, namun angka tersebut masih dapat dikatakan rendah. Padahal di Universitas Multimedia Nusantara pada setiap jurusannya terdapat mata kuliah technopreneruship yang dimana diajarkan mengenai berwirausaha dizaman yang serba teknologi seperti sekarang ini.

Peneliti melakukan pra-survey terhadap 30 mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai seputar kewirausahaan. Pada pertanyaan pertama mendapatkan hasil bahwa dari 30 mahasiswa sebanyak 21 mahasiswa ingin menjadi karyawan setelah lulus nanti. Terdapat beberapa alasan mereka memilih untuk menjadi karyawan yang dimana tiga alasan tertinggi ialah minimnya pengalaman sehingga kurang percaya diri untuk membuka bisnis, kedua kurangnya wawasan mengenai bisnis jadi tidak tahu harus memulai dari mana, dan yang ketiga kurangnya motivasi dan minim modal memiliki persentase yang sama. Hasil pra-survei ditunjukkan pada gambar 1.6 dibawah ini.



1.6 Hasil Survei Alasan Mahasiswa Kurang Berminat Dengan Wirausaha

Sumber : Data Pribadi

Cara yang efektif dalam menangani permasalahan minat berwirausaha pada kalangan mahasiswa ialah dengan menumbuhkan serta meningkatkan jiwa entrepreneur kepada para calon lulusan di universitas maka tidak lagi menjadikan mahasiswa sebagai pencari pekerja tetapi lebih mengutamakan untuk membangun pekerjaan. Terdapat beberapa factor pendorong yang dapat membuat minat itu tumbuh dalam diri mahasiswa yaitu pendidikan kewirausahaan, motivasi, serta efikasi diri. Pendidikan merupakan lembaga yang membentuk pola pikir seseorang, yang dimana seseorang diberikan pengetahuan, keterampilan yang dijadikan bekal untuk bekerja nantinya. Dengan ada nya pendidikan kewirausahaan ini akan muncul motivasi serta kepercayaan diri pada mahasiswa untuk kedepannya dalam membangun bisnis. Motivasi ialah suatu dorongan yang membuat seseorang bergerak untuk mencapai keinginannya. Motivasi tidaklah cukup untuk membangun suatu bisnis tetapi diperlukan juga yang namanya *self efficacy* atau kepercayaan diri karena dlaam dunia bisnis seseorang sering menemukan hal-hal yang tidak sesuai dan sering membuat goyah. Di dalam kehidupan seseorang, *self-efficacy* cukup berpengaruh terhadap persepsi diri karena *self-efficacy* mempengaruhi keputusan seseorang untuk bertindak dalam rangka mencapai tujuan

pribadi. *Self efficacy* ini juga sebagai indicator seseorang bahwa ia mampu dalam membangun serta mengelola suatu bisnis. Jika keyakinan seseorang tidak kuat maka akan mempengaruhi keberhasilannya (Schmutzler1, 2019). Dengan adanya pendidikan kewirausahaan yang tidak hanya sekedar teori tetapi praktek juga maka akan menumbuhkan motivasi serta self efficacy pada diri mahasiswa yang akan membuat mahasiswa berminat dalam berwirausaha.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyuningsih & Usman (2020) yang berjudul “The Effect of Enterpreneurship Education, Motivation, and Self-Efficacy of Entrepreneurs Interest in Students of Faculty of Economics, State University of Jakarta” mengatakan bahwa dalam hasil penelitiannya memiliki hubungan yang positif yang dimana pendidikan kewirausahaan ialah variabel yang mempunyai pengaruh besar dengan minat dalam melakukan wirausaha, motivasi berpengaruh pada minat seseorang dalam melakukan wirausaha dan self efficacy mempengaruhi kepentingan dalam berbisnis sehingga ketiga hal tersebut memiliki dampak yang sama penting. Namun di lain sisi, menurut Mahendra, Djatmika, dan Hermawan (2017) dalam penelitiannya menjelaskan tidak adanya pengaruh yang positif dengan pendidikan kewirausahaan dan minat seorang mahasiswa dalam melakukan wirausaha.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menginginkan penelitian ulang kepada mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki tujuan agar dapat mengetahui apakah ada hubungan positif dengan minat mahasiswa berwirausaha dan pendidikan kewirausahaan, motivasi, dan self efficacy sehingga peneliti memilih judul penelitian “Pengaruh Entrepreneurship Education, Motivation, dan Self Efficacy Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara”.

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Pengangguran selalu menjadi salah satu masalah utama di Indonesia, terkait dengan pandemic COVID-19, jumlah pengangguran di Indonesia meningkat karena banyak perusahaan yang harus tutup. Jumlah pengangguran di Indonesia didominasi oleh lulusan sarjana, hal tersebut sangat disayangkan. Dengan masalah pengangguran, juga mengakibatkan perekonomian di Indonesia pun juga menurun. Salah satu cara supaya mengurangi pengangguran sekaligus meningkatkan perekonomian di Indonesia ialah dengan meningkatkan entrepreneurship di Indonesia. Dimana tingkat entrepreneurship di Indonesia cukup tertinggal jauh dengan negara ASEAN lainnya. Permasalahan tersebut dikarenakan kurangnya motivasi serta kepercayaan diri pada seseorang dalam membangun serta mengelolah suatu bisnis maka dari itu banyak masyarakat lebih memilih menjadi karyawan. Motivasi serta kepercayaan diri merupakan bagian utama yang penting dalam membangun bisnis. Terdapat 2 faktor pendorong sebagai pengaruh dalam minat mahasiswa untuk melakukan kegiatan wirausaha yaitu internal dan eksternal. *Entrepreneur education* merupakan factor pendorong eksternal yang dimana mahasiswa dibentuk untuk memiliki jiwa entrepreneur dengan berlandaskan teori serta praktek sehingga dapat dipercayai minat berwirausaha dalam mahasiswa akan tumbuh.

Dalam uraian permasalahan diatas, maka terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan, yaitu :

1. Apakah *Entrepreneur Education* mempunyai pengaruh positif terhadap Minat Berwirausaha?
2. Apakah *Motivation* mempunyai pengaruh positif terhadap Minat Berwirausaha?
3. Apakah *Self Efficacy* mempunyai pengaruh positif terhadap Minat Berwirausaha?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dalam rumusan masalah diatas, terdapat beberapa tujuan sebagai capaian yang diinginkan oleh peneliti diantaranya :

1. Untuk mengetahui pengaruh *Entrepreneur Education* dengan Minat Berwirausaha Mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara
2. Untuk mengetahui pengaruh *Motivation* dengan Minat Berwirausaha Mahasiswa mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara
3. Untuk mengetahui pengaruh *Self Efficacy* dengan Minat Berwirausaha Mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini semoga nantinya dapat menjadikan manfaat bagi para praktisi maupun akademis. Dengan harapan manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Akademis

Peneliti berharap dengan melakukan penelitian hasil yang diperoleh dapat menjadi pengetahuan dan informasi serta referensi bagi penelitian selanjutnya. Dan diharapkan penelitian sejenis dapat mengembangkan penelitiannya, dalam mengetahui minat berwirausaha pada seseorang dengan beberapa sumber *entrepreneur education, motivation, dan self efficacy* terhadap minat berwirausaha.

1.4.2. Manfaat Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memiliki harapan agar dapat memberikan saran serta informasi terkait dengan pengaruh dari *entrepreneurship education, motivation, dan self efficacy* terhadap minat berwirausaha yang dapat dijadikan sebagai acuan pertimbangan pemerintah supaya dapat meningkatkan jumlah entrepreneur di Indonesia.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, batas-batas lingkungan penelitian ditetapkan sesuai dengan ruang lingkup dan latar belakang serta standar yang terkait. Adapun batasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Responden merupakan mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara dan sudah pernah mendapatkan mata kuliah yang berkaitan dengan entrepreneur.
2. Dalam penyebaran mengenai kuesioner dilakukan secara *online*

melalui *Google Form*.

3. Penelitian dibatasi dengan tiga variabel yaitu : *entrepreneurship education, motivation, dan self efficacy*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini memiliki judul “Pengaruh *Entrepreneurship Education*, *Motivation*, dan *Self Efficacy* Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara”. Sistematika penulisan dalam penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan latar belakang dan berbagai permasalahan yang sudah dirumuskan melalui rumusan masalah yang ada, dimana selain rumusan masalah juga terdapat pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara akademis maupun praktis, batasan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisikan beberapa landasan dalam berbagai teori sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian. Berbagai teori berhubungan dengan persoalan yang akan dirumuskan mengenai *entrepreneurship education*, *motivation*, dan *self efficacy* terhadap minat berwirausaha.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III berisikan mengenai gambaran umum dalam melakukan suatu penelitian mengenai objek yang akan diteliti, metode yang akan digunakan oleh penulis dalam melakukan pengujian antar variabel dependen dan independen, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sample, serta teknik dalam menganalisis.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisikan pembahasan hasil dalam sebuah analisis dan pemaparan hasil penelitian yang telah disebarakan melalui kuesioner kepada responden dalam menanggapi dan mendapatkan jawaban yang telah diajukan pada bab III.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisikan kesimpulan yang telah diambil penulis dari penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil jawaban dari tiap responden. Dengan berbagai kesimpulan yang ada, terdapat beberapa saran yang telah diberikan penulis untuk pembaca dan beberapa yang terlibat.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA