

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sustainable Development Goals atau SDGs (Tujuan Pembangunan Berkelanjutan) adalah kesepakatan pembangunan baru yang mendorong perubahan-perubahan kearah pembangunan berkelanjutan berdasarkan hak asasi manusia dan kesetaraan untuk mendorong pembangunan sosial, ekonomi dan lingkungan hidup. *Sustainable Development Goals* (SDGs) merupakan suatu rencana aksi global yang disepakati oleh para pemimpin dunia, termasuk Indonesia, guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan dan melindungi lingkungan. SDGs berisi 17 Tujuan dan 169 Target yang diharapkan dapat dicapai pada tahun 2030.

Sustainable Development Goals atau SDG's memiliki 17 Tujuan berkelanjutan salah satunya tujuan 8 bertujuan untuk Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi dan pada nomor 4 Pendidikan Berkualitas poin SDG's 4.4 berisikan poin "Peningkatan secara signifikan jumlah pemuda dan orang dewasa yang memiliki keterampilan yang relevan, termasuk keterampilan teknik dan kejuruan, untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak dan kewirausahaan. Menjamin Kualitas Pendidikan yang Inklusif dan Merata serta Meningkatkan Kesempatan Belajar Sepanjang Hayat untuk Semua." Pendidikan dewasa ini merupakan hak mendasar di dalam nilai kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menunjang kehidupan manusia karena pada dasarnya manusia dalam melaksanakan kehidupannya tidak lepas dari pendidikan. Implementasi dan

pengembangan kajian pendidikan juga harus disesuaikan dengan kondisi serta situasi sosial yang ada di masyarakat. Sebab, pendidikan laksana eksperimen yang tidak pernah selesai sampai kapan pun, sepanjang ada kehidupan manusia di dunia ini. Dikatakan demikian karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang. Hal ini sejalan dengan pembawaan manusia yang memiliki potensi kreatif dan inovatif.

Pendidikan tidak hanya berperan menciptakan generasi muda sebagai *agent of change* yang membawa perubahan, namun generasi muda harus bisa menjadi *agent of producer* yang mampu menciptakan perubahan yang nyata. Pendidikan harus bisa menjadi patron bukan hanya dalam hal pendidikan formal tapi yang dimaksud adalah pendidikan yang mampu mengubah pola pikir anak bangsa dan pendidikan inovatif yang mendorong kreativitas dan daya inovatif anak bangsa. Pendidikan merupakan salah satu faktor pendukung kemajuan suatu negara. Negara maju adalah negara yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas dibentuk dan dihasilkan melalui pendidikan di sekolah. Melalui pendidikan individu dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sehingga menjadi individu yang memiliki kualitas yang maksimal untuk menguasai kemajuan ilmu dan pengetahuan dan teknologi yang berkembang di masyarakat serta mampu menjadi pribadi yang tangguh dan ikut serta membangun negaranya.

Data terbaru Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa per Februari 2022, tingkat pengangguran Indonesia tercatat sebesar 5,83 persen dari total penduduk usia kerja sejumlah 208,54 juta orang. Yang mencengangkan, dari 5,83

persen tersebut hampir 14 persen adalah penduduk lulusan jenjang diploma dan sarjana (S1). Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Agustus 2022 sebesar 5,86 persen, turun sebesar 0,63 persen poin dibandingkan dengan Agustus 2021.

Ketersediaan lapangan pekerjaan di Indonesia yang tidak sebanding dengan banyaknya jumlah tenaga kerja menuntut setiap orang untuk keluar dari zona nyaman dan mulai berwirausaha. Dengan berwirausaha, lapangan pekerjaan akan terus bertumbuh dan berkembang dengan inovasi di berbagai sektor kehidupan. Namun, terbatasnya pengetahuan, pengalaman, keterampilan, serta motivasi masyarakat Indonesia menjadi suatu tantangan tersendiri dalam mewujudkan hal tersebut, terlebih lagi persaingan di era digital semakin ketat.

Perkembangan teknologi tak dapat dipisahkan dari kehidupan generasi muda. Maka dari itu, generasi muda harus mampu memanfaatkan teknologi dengan baik agar dalam praktiknya para generasi muda berdaya guna dan berhasil guna dalam mengurangi tingkat pengangguran di Indonesia. Hal tersebut tentunya memerlukan edukasi dan pelatihan kompetensi sebagai pembekalan awal. Dengan ide yang kreatif dan inovatif, generasi muda pasti mampu meningkatkan daya saingnya dan mau bercrepta dan berkarya demi kepentingan masyarakat luas.

Digital entrepreneurship merupakan suatu gambaran mengenai bagaimana kewirausahaan akan ditransformasikan oleh teknologi menuju dunia digital, mulai dari cara merancang serta memasarkan suatu produk, menjangkau dan memberikan pelayanan kepada konsumen, mengelola arus keuangan, berkolaborasi dengan mitra, serta menganalisis peluang, strategi, risiko, target pemasaran, dan sebagainya. Berwirausaha di era digital memiliki berbagai keunggulan, diantaranya

lebih mudah, cepat, dan terjangkau, menciptakan banyak kesempatan untuk berkolaborasi, serta lebih efektif. Yusnita Putri (2021)

Dilihat dari sudut pandang kepentingan mahasiswa pendirian dan pembentukan unit- unit usaha mahasiswa dilingkungan kampus yang sangat kental dengan pendidikan di sini memang tepat, dengan alasan pertama adalah bahwa dalam kurikulum di beberapa fakultas di lingkungan UNJ selain mata kuliah dasar pendidikan terdapat pula mata kuliah Kewirausahaan sebagai mata kuliah pilihan bahkan merupakan mata kuliah wajib bagi semua mahasiswa di beberapa fakultas di UNJ. Kedua, dalam aktivitas perkuliahan yang terencana tiap semesternya perlu ada aktivitas lain seperti kegiatan *entrepreneurship* yang memberikan pengalaman mahasiswa dalam kegiatan sosial lainnya. Ketiga, sebagai wadah resmi dan beretika bagi beberapa dosen dan juga mahasiswa yang memiliki usaha lain selain mengajar dan melatih. Widyaningsih, H. (2016).

Menjadi seorang pembisnis yang sukses dan mengambil keputusan dalam menentukan jalan menuju kesuksesan yaitu menjadi seorang wirausahawan olahraga adalah hal yang mestinya didapat dan di ambil bagi para mahasiswa atau alumni yang sudah mempunyai minat atau belum dan mempunyai skill atau belum, karena menjadi seorang wirausahawan olahraga adalah bentuk perjuangan atau konsistensi yang dapat dijalani oleh pelaku bisnis tersebut. Wirausaha dapat dilakukan oleh siapa saja, termasuk mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta dengan potensi mahasiswa dalam bidang keolahragaan dan sudah mumpuni dalam segi keilmuannya. Disamping itu, mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta selain unggul di bidang

keolahragaan sebagai *masseur*/pelatih/konsultan olahraga/*personal trainer online*, juga mengacu pada program Bidang III Kemahasiswaan FIK UNJ dan Kampus merdeka mengenai kewirausahaan berpotensi dalam segi bisnis pemasaran jual/beli online barang olahraga seperti toko: Sahabat Olahraga, gaklarang, sepatu olahraga ori #EXCITEDSPORT, peisport, afstoreee.id, lutfren. store, ebongsport, lowfits_id, potball, kreatifisport, irvan trainer dan masih banyak lagi toko yang dibuat oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, hal ini merupakan kesempatan besar bagi semua mahasiswa yang ingin belajar dan mempunyai bisnis dengan melihat potensi yang sudah ada baik dari mahasiswa, alumni, dan dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Potensi yang dimiliki para mahasiswa tersebut dirasa masih sedikit dalam menunjang perekonomian atau kreatifitas mahasiswa yang ada. Di samping FIK UNJ memiliki SDM yang unggul dan berkualitas juga harus mempunyai kreatifitas dan inovasi dalam bidang keolahragaan seperti berbisnis atau berwirausaha seputar bisnis olahraga seperti menjual barang/jasa olahraga. Hal ini mengacu pada sedikitnya minat dan bakat mahasiswa FIK UNJ dalam berbisnis olahraga. Potensi dalam berwirausaha olahraga itu sangat besar, kampus FIK UNJ memiliki mata kuliah kewirausahaan dan menjadi salah satu bentuk atau peran kampus dalam menumbuhkan rasa minat dalam berwirausaha. Minat dalam berwirausaha merupakan bentuk keinginan yang timbul dari diri sendiri atau dari luar, penting ketika seseorang telah mempunyai minat dalam berwirausaha semua yang dijalani dalam proses untuk menjadi seorang wirausaha akan berjalan sesuai dengan keinginannya.

Gerakan atau tindakan yang dilakukan mahasiswa FIK UNJ dalam menjadi seorang entrepreneur di bidang olahraga sesuai dengan kemampuan atau minat yang dimiliki mahasiswa, mahasiswa dapat mengeksplorasi diri dengan menentukan bidang atau fokus pengembangan minat atau skill yang akan dimilikinya berupa sebuah wirausaha yang berintegritas sebagai mahasiswa dan menjadi salah satu dukungan dalam meningkatkan perekonomian Indonesia, dengan menjadi salah satu terobosan dalam menunjang perekonomian Indonesia jauh lebih baik lagi dan mempunyai daya saing dengan Negara lain. Semua itu tak luput dari situasi, kondisi, dan kesadaran diri sendiri maka dari itu pentingnya juga dorongan dari luar maupun dalam diri, dalam hal ini peneliti memberikan solusi berupa akses dalam pembelajaran upaya menjadi seorang entrepreneur yang sukses berupa aplikasi *Sport Entrepreneur*. Aplikasi yang memberikan sebuah edukasi dan kesempatan berkonsultasi dengan ahli di bidang wirausaha yang mana sumber ilmu tersebut didapatkan dari mahasiswa, alumni, dan dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

B. Fokus Peneliti

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka fokus dalam penelitian ini adalah pembuatan aplikasi berbasis android dan meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana pembuatan perangkat aplikasi guna meningkatkan minat berwirausaha pada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penulis berharap adanya penelitian ini akan memberi manfaat dalam meningkatkan minat dalam berwirausaha dan menjadi seorang entrepreneur yang sukses, adapun kegunaan hasil penelitian lainnya antara lain :

1. Bagi peneliti, peneliti dapat menjadikan aplikasi sebagai pembelajaran pembuatan model dan pengembangan model aplikasi yang bisa terus di kembangkan dan peneliti mampu mengembangkan wawasan dalam menjadi seorang *sport entrepreneur*.
2. Bagi mahasiswa, mahasiswa mendapatkan edukasi atau pengetahuan untuk menjadi seorang entrepreneur olahraga yang dapat bersaing secara profesional dengan pemanfaatan aplikasi, mahasiswa dapat tergugah dalam pengembangan diri secara konsisten dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat.
3. Bagi kampus FIK UNJ, aplikasi yang telah peneliti buat dapat berguna dalam mendukung pembelajaran kewirausahaan mahasiswa dalam mengembangkan soft skill dan hard skill dalam berwirausaha pada mahasiswa FIK UNJ serta mendukung program kemahasiswaan yaitu kewirausahaan dan kampus merdeka.