

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wirausaha yaitu seseorang yang memulai usaha atau bisnis dengan mengelola dan mengorganisasikan sendiri usaha yang dibangun. Semakin berkembangnya era modern seperti saat ini, sering sekali kita mendengar ajakan atau disarankan seseorang untuk wirausaha (*entrepreneur*). Wirausaha (*entrepreneur*) bisa dibilang sebagai suatu acuan atau satu diantara pendorong perekonomian dalam negara atau dengan kata lain, *entrepreneur* salah satu kunci pada perekonomian dalam perekonomian suatu negara. Seorang *entrepreneur* dapat melakukan banyak hal, seperti membuat produk baru, menentukan cara memproduksi produk baru dan menyusun operasi bisnis, sehingga mengatur modal usaha serta pemasaran produk dalam industri. Hal-hal tersebut yang bisa mendorong perekonomian negara untuk menciptakan lingkungan yang mendukung akselerasi inovasi berwirausaha. Saat ini, Indonesia terus membutuhkan calon wirausaha baru untuk memperkuat ketahanan perekonomian di Indonesia. Karena tingkat kewirausahaan Indonesia masih dibawah 5 persen dari jumlah penduduk.

Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (2006) dalam Idkhan (2017) menyusun tujuan Program Budaya Kewirausahaan untuk mendorong terciptanya wirausahawan baru. Pengenalan mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi menjadi sangat penting karena menurunnya kesempatan kerja berdampak pada banyaknya lulusan yang menganggur. Masalah pengangguran merupakan masalah nasional yang jika dibiarkan akan berdampak pada bertambahnya pengangguran produktif, maka pemerintah perlu segera mencari solusinya. Semakin berkembangnya Negara Indonesia dan dalam era persaingan global saat ini dibutuhkan tenaga terampil, bahkan jika tidak dibekali pengetahuan-pengetahuan lainnya, gelar sarjana saja tidak cukup untuk bersaing dengan tenaga asing.

Nadien Anwar Makarim (Mendikbud Ristek), percaya bahwa mahasiswa peserta program kewirausahaan merdeka adalah para calon pemimpin dan inovator bisnis yang dapat mengurangi pengangguran bahkan menambah lapangan kerja di Indonesia. Kewirausahaan Merdeka merupakan bagian dari program MBKM dan bertujuan untuk memberi mahasiswa kesempatan dalam belajar dan berkembang sebagai calon wirausahawan melalui kegiatan di luar kelas. Melalui kegiatan kewirausahaan merdeka, mahasiswa tidak hanya mengembangkan jiwa kewirausahaan, *soft skills* dan keterampilan manajerial, tetapi juga memiliki kesempatan untuk meningkatkan pengalaman kewirausahaan dan meningkatkan kemampuan kerja mereka. Hal ini diakui dan diimbangi dalam bentuk Satuan Kredit Semester (SKS). Melalui kegiatan ini diharapkan mahasiswa yang memiliki minat dan potensi kewirausahaan dapat terbina dengan baik, serta mendapatkan pendampingan dan dukungan dari para ahli dan praktisi wirausaha melalui Perguruan Tinggi, pakar Universitas dan praktisi wirausaha.

Program Studi Teknik Industri UAD berupaya agar lulusan yang dihasilkan tidak hanya memahami keilmuan teknik industri saja, tetapi juga memiliki keterampilan dan kemampuan berwirausaha. Program studi Teknik Industri merupakan salah satu program studi di UAD yang memiliki visi kewirausahaan. Demi terwujudnya visi tersebut, program studi Teknik Industri ini melakukan berbagai upaya yang salah satunya menyelenggarakan 2 mata kuliah kewirausahaan. Pada kurikulum 2016, kedua mata kuliah tersebut bernama Kewirausahaan yang merupakan mata kuliah institusional dan Kewirausahaan Lanjut yang merupakan mata kuliah program studi sebagai upaya perwujudan visi. Pada peninjauan kurikulum tahun 2021, sebagai bentuk konsistensi dalam hal kewirausahaan, maka mata kuliah kewirausahaan Lanjut terdapat adanya perubahan nama menjadi Mata Kuliah *Creativepreneurship* dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang konsep, bakat dan keterampilan yang mereka miliki serta

membantu mereka membuat perencanaan bisnis di bidang industri kreatif dengan tujuan meningkatkan pemahaman mereka tentang pola pikir kreatif dan inovatif saat ini. Salah satu tanggung jawab perguruan tinggi adalah menghasilkan sarjana teknik yang memenuhi standar sehingga Program Studi Teknik Industri UAD diharapkan dapat menciptakan lulusan teknik yang sesuai dengan kebutuhan di era persaingan global.

Mata Kuliah *Creativepreneurship* tercatat dilalui oleh mahasiswa semester 4 dengan bobot 2 SKS yang sudah mulai diterapkan pada Semester Genap 2021/2022. Pendidikan mata kuliah *creativepreneurship* di UAD bertujuan untuk mendukung Capaian Pembelajaran Prodi (CPL Prodi) yang berupa mampu menjelaskan dan menguasai prinsip kewirausahaan sebagai dasar merancang dan praktik bisnis atau kehidupan sehari-hari, dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang berupa mahasiswa memperoleh pemahaman tentang industri kreatif, pemahaman tentang ide, bakat dan keterampilan yang mereka miliki, bahkan kemampuan untuk membuat perencanaan bisnis yang berfokus pada industri kreatif. Dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut, maka mata kuliah *creativepreneurship* ini diharapkan dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. Salah satu cara mencapai tujuan dari CPMK *creativepreneurship* ini dengan menerapkan metode pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar mahasiswa Teknik Industri UAD.

Oleh karena itu, peneliti membagikan kuesioner awal pada mahasiswa angkatan 2021 Teknik Industri UAD yang sudah menempuh mata kuliah *creativepreneurship* untuk mengetahui apakah mata kuliah *creativepreneurship* yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan tingkat kreatifitas mahasiswa dalam berwirausaha dan didapatkanlah hasil bahwasanya mahasiswa setuju mata kuliah *creativepreneurship* dapat meningkatkan kekreatifan mahasiswa dalam wirausaha karena fokus pada perkembangan ide kreatif, strategi pemasaran inovatif, dan keterampilan manajemen bisnis yang mendukung kewirausahaan. Mahasiswa dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif dan menemukan solusi unik untuk

tantangan bisnis. Hal ini, menunjukkan bahwa mata kuliah *creativepreneurship* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam berwirausaha, yang berarti mata kuliah *creativepreneurship* ini memiliki manfaat dalam bidang wirausaha, tetapi jika minat belajar mahasiswa masih kurang maka manfaat dari mata kuliah *creativepreneurship* ini pun tidak dapat diterapkan dengan baik.

Menurut Taufiq (2015) minat belajar berperan penting dalam mendorong peserta didik untuk mencapai tujuannya pemahaman mengenai materi yang diajarkan. Mahasiswa yang memiliki minat tinggi ia akan lebih cenderung memilih dengan sukarela atas dasar kesukaannya akan belajar meskipun tanpa ada dorongan dari pihak luar, sehingga dari penjelasan ini dapat dikatakan bahwa minat belajar mahasiswa sangatlah penting dan perlu ditingkatkan lagi. Pada kuesioner awal didapatkan ada dua faktor utama yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa yaitu metode pembelajaran dan cara penyampaian, dengan begitu perlu kita lihat apakah faktor-faktor di atas benar-benar mempengaruhi minat belajar atau tidak.

Maka dari itu, berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran Mata Kuliah *Creativepreneurship* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa” yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran pada Mata Kuliah *Creativepreneurship* secara parsial dan simultan terhadap minat belajar Mahasiswa Teknik Industri UAD angkatan 2021 yang sudah menempuh Mata Kuliah *Creativepreneurship*. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu analisis regresi linear berganda dengan tujuan untuk menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa.

Regresi linear berganda adalah untuk meramalkan pengaruh dua variabel prediktor atau lebih terhadap satu variabel kriterium untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan fungsional antara dua variabel bebas (X) atau lebih dengan sebuah variabel terikat (Y) (Andrianto & Irawan, 2023). Dalam penelitian ini akan ada dua faktor atau variabel yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa pada mata kuliah

creativepreneurship, yaitu metode pembelajaran dan cara penyampaian. Variabel-variabel ini didapatkan dari hasil penyebaran kuesioner awal mengenai variabel atau faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa pada mata kuliah *creativepreneurship*. Penulis berharap hasil penelitian ini bermanfaat bagi Program Studi Teknik Industri UAD, serta bisa menjadi masukan untuk perancangan metode pembelajaran yang berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa. Saat ini, penelitian mengenai Pengaruh Metode Pembelajaran Pada Mata Kuliah *Creativepreneurship* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa belum pernah dilakukan oleh Program Studi Teknik Industri UAD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Pentingnya peningkatan minat belajar mahasiswa pada Mata Kuliah *Creativepreneurship*.
2. Belum pernah dilakukan penelitian mengenai minat belajar mahasiswa bagi mahasiswa yang sudah menempuh Mata Kuliah *Creativepreneurship* di Program Studi Teknik Industri UAD.

C. Batasan dan Asumsi

Batasan-batasan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret – November 2023.
2. Responden penelitian ini adalah mahasiswa Teknik Industri angkatan 2021 yang sudah menempuh mata kuliah *Creativepreneurship*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan beberapa survey yang sudah dilakukan terkait dengan adanya pembelajaran mata kuliah *creativepreneurship*, maka didapatkan masalah yang terjadi yaitu bagaimana pengaruh metode pembelajaran pada mata kuliah *creativepreneurship* secara parsial dan simultan terhadap minat belajar Mahasiswa Teknik Industri UAD Angkatan 2021?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran pada mata kuliah *creativepreneurship* secara parsial dan simultan terhadap minat belajar mahasiswa Teknik Industri UAD Angkatan 2021.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu bagi universitas, terutama jurusan Teknik Industri pada mata kuliah *creativepreneurship* ini dapat mengevaluasi dan membuat rancangan perbaikan metode pembelajaran dari mata kuliah *creativepreneurship*, serta memberi masukan untuk kedepannya agar dapat memperbaiki proses pembelajaran.