

## Pengetahuan Entrepreneurship Terhadap Aplikasi Dalam Bidang Olahraga

**Ilham Arvan Junaidi**  
Universitas PGRI Palembang  
arvan\_coky@yahoo.com

### ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya pengetahuan entrepreneurship terhadap aplikasi dalam bidang olahraga mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan *entrepreneurship* terhadap aplikasi dalam bidang olahraga. Penelitian ini tergolong pada jenis penelitian deskriptif yaitu bertujuan untuk mengetahui tentang pengetahuan *entrepreneurship* terhadap aplikasi dalam bidang olahraga mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa jurusan pendidikan olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang yang berjumlah 334 orang, penarikan sampel ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* sehingga didapatkan sampel sebanyak 40 orang. Teknik pengambilan data adalah dengan observasi dan menyebarkan soal kepada mahasiswa yang menjadi sampel penelitian. Analisis data penelitian menggunakan teknik distribusi frekuensi dengan perhitungan persentase  $P = F/N \times 100\%$ .

Berdasarkan jawaban dari 40 mahasiswa yang menjadi responden didapatkan pengetahuan *entrepreneurship* terhadap aplikasi dalam bidang olahraga mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang dikategorikan baik.

Kata Kunci: Pengetahuan Entrepreneurship, Aplikasi dalam bidang olahraga

### ENTREPRENEURSHIP KNOWLEDGE ON THE APPLICATION IN SPORTS

**Ilham Arvan Junaidi**  
"Universitas PGRI Palembang"  
arvan\_coky@yahoo.com

### ABSTRACT

Problems in this research is still low knowledge of entrepreneurship to application in sports field student of Sport Education of FKIP University PGRI Palembang. This study aims to determine the knowledge of entrepreneurship to applications in the field of sports. This research belongs to descriptive research type that is aim to know about entrepreneurship knowledge to application in sports field student of FKIP Sport Education Universitas PGRI Palembang.

Population in this research is student of education of sport of Faculty of Medicine Universitas PGRI Palembang which amounted to 334 people, this sampling is done by purposive sampling technique so that the sample is 40 people. Technique of data retrieval is by observation and disseminate matter to student which become sample of research. Analysis of research data using frequency distribution technique with percentage calculation  $P = F / N \times 100\%$ .

Based on answers from 40 students who became respondents, result is the knowledge of entrepreneurship to the application in the field of sports students FKIP Sports Education University PGRI Palembang is categorized Good.

Keywords: Enterpreneurship Knowledge, Application in sports field

## PENDAHULUAN

Harapan untuk diterima di dunia kerja tentunya tidaklah keliru, namun tidak dapat dipungkiri bahwa kesempatan kerja sangat terbatas dan tidak berbanding linear dengan lulusan lembaga pendidikan baik dasar, menengah maupun pendidikan tinggi. Oleh sebab itu semua pihak harus terus berpikir dan mewujudkan karya nyata dalam mengatasi kesenjangan antara lapangan kerja dengan lulusan institusi pendidikan.

Kesenjangan ini merupakan penyebab utama peningkatan angka pengangguran. Sedangkan pengangguran adalah salah satu permasalahan pembangunan yang sangat kritis khususnya di negara Indonesia termasuk di daerah-daerah di pelosok nusantara.

Salah satu solusinya adalah dengan mencetak lulusan lembaga pendidikan yang memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilannya menjadi usaha mandiri. Selain menjadi solusi bagi dirinya, seringkali usaha mandiri ini mendatangkan berkah bagi orang lain yang direkrut sebagai karyawan ataupun buruh pada usaha yang dirintisnya.

Pertumbuhan ekonomi suatu Negara pada dasarnya tidak terlepas dari meningkatnya jumlah penduduk yang berjiwa wirausaha. Kurangnya mahasiswa olahraga

yang memiliki jiwa wirausaha dan pengetahuan tentang *entrepreneurship*, antara lain disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang budaya kewirausahaan, etos kerja yang kurang menghargai kerja keras. Dalam hal ini, sikap mental yang baik dalam mendukung pembangunan, khususnya pertumbuhan perekonomian, perlu ditanamkan pada diri individu masing-masing masyarakat dan khususnya oleh mahasiswa olahraga.

Isu hangat saat ini adalah tuntutan lapangan kerja semakin kompetitif dan tingginya angka pengangguran. Tantangan tersebut semakin menggunung bila dikaitkan dengan apa yang dialami oleh lulusan perguruan tinggi yang tidak mendapat lapangan kerja.

Untuk melepaskan keterbelengguan yang dihadapi agar lulusan perguruan tinggi memiliki jiwa dan budaya kewirausahaan (*entrepreneurship*) yang selama ini hanya bertumpu pada aspek sosial ekonomi dan teknologi saja, maka sekarang penciptaan dan pertumbuhan *entrepreneurship* dibutuhkan suatu keterpaduan yang senergik antra penguasaan IPTEKS dengan keahlian pemasaran, keuangan dan manajemen produksi yang secara keseluruhan.

Pengangguran bukan saja menjadi momok yang menakutkan bagi setiap individu, tetapi juga bagi kepala pemerintah karena pengangguran merupakan fenomena yang tidak kunjung selesai. Beberapa waktu lalu Indonesia mengalami guncangan politik yang sangat hebat yang memporak-porandakan tatanan pemerintah dan sendi-sendi ekonomi sehingga terjadi pemutusan hubungan kerja (PHK) secara besar-besaran dan sekaligus mempertinggi tingkat pengangguran yang sudah ada.

Sebagai mahasiswa khususnya olahraga yang ingin membangun jiwa wirausaha, harus mampu belajar merubah sikap mental yang kurang baik dan perlu dimulai dengan kesadaran dan kemauan untuk mempelajari ilmu kewirausahaan kemudian menghayati dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan tersebut agar mahasiswa olahraga mendapat bekal bagaimana pengetahuan *entrepreneurship* dan memahami konsep dan karakteristik apa yang harus disiapkan menjadi mahasiswa pengusaha dan mahasiswa dapat mempersiapkan strategi individu untuk memulai sebuah usaha dan menggunakan tes kecenderungan kewirausahaan sebagai alat uji kemampuan mahasiswa dalam memahami permasalahan.

Sedangkan kemampuan manajemen wirausaha dalam diri mahasiswa dipersiapkan

melalui pengenalan dalam bangku perkuliahan. Oleh karena itu perlu pemahaman kewirausahaan yang dimulai sejak dini baik di lingkungan pendidikan maupun di lingkungan keluarga.

Pengetahuan merupakan hasil dari usaha manusia untuk tahu. Pekerjaan tahu tersebut adalah hasil dari kenal, insaf, mengerti, dan pandai (Salam, 2005). Menurut Notoatmodjo (2003), pengetahuan (*knowledge*) adalah hasil tahu dari manusia yang sekedar menjawab pertanyaan "What". Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan, penciuman, rasa, dan raba. Pengatahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*).

Menurut Bloom dan Skinner pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan kembali apa yang diketahuinya dalam bentuk bukti jawaban baik lisan atau tulisan, bukti atau tulisan tersebut merupakan suatu reaksi dari suatu stimulasi yang berupa pertanyaan baik lisan atau tulisan (Notoatmodjo, 2003).

Pendekatan 'entrepreneur' dalam bahasa Inggris berasal dari perkataan Prancis 'entreprendre' yang berarti memikul tugas atau mencoba. Sedangkan *entrepreneurship* dalam istilah bahasa Indonesia yang telah dikenal sejak tahun 1970 an disebut dengan

kewirausahaan. Untuk lebih mempopulerkan konsep kewirausahaan ini Departemen Koperasi dan UKM bersama Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2000 telah mendefinisikan bahwa kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam mengurus usaha dan mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja teknologi produk baru untuk meningkatkan efisiensi jasa pelayanan yang lebih baik disamping memperoleh keuntungan besar.

Argene (2006) Defenisi Sport *Entrepreneurship* (Kewirausahaan olahraga) adalah suatu kegiatan kewirausahaan di bidang keolahragaan sebagai tanggapan terhadap peluang usaha yang mensenergikan *SOCIO-TECHNO-ECONOMY (STC)* dalam seperangkat tindakan dan membuahkan hasil berupa organisasi usaha baru keolahragaan yang kreatif, inovatif, produktif dan melembaga secara resmi/legal.

Robert Argene (2003: 1) mengartikan wirausaha sebagai usaha-usaha yang mempunyai keunggulan tertentu untuk memodifikasi produk lama menjadi produk baru, dengan menciptakan lapangan pekerjaan, yang memanfaatkan pemberdayaan manusia dan kekayaan alam lainnya. Sedangkan Surya (2003) Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Inti dari

kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berfikir kreatif dan inovatif. Ada beberapa sifat dasar kemampuan yang biasanya ada pada diri seorang wirausaha. Meredith (2000:5), mengemukakan bahwa seorang wirausaha memiliki ciri-ciri/karakteristik sebagai berikut:

Tabel I. Karakteristik Wirausaha

No.	Ciri-Ciri	Watak
1.	Percaya diri	Keyakinan, ketidak tergantungan, individualitas, optimisme
2.	Berorientasikan tugas dan hasil	Kebutuhan akan prestasi, berorientasi laba, ketekunan dan ketabahan, tekat kerja keras, mempunyai dorongan kuat, energetic, dan inisiatif
3.	Pengambilan risiko	Kemampuan mengambil risiko, suka pada tantangan.
4.	Kepemimpinan	Bertingkah laku sebagai pemimpin, dapat bekerja sama dengan orang lain, menanggapi saran-saran dan kritik.
5.	Keorisinilan	Inovatif dan kreatif, fleksibel, punya banyak sumber, serba bisa, mengetahui banyak hal.
6.	Orientasi masa depan	Pandangan kedepan, perseptif.

Seorang *Entrepreneurship* memiliki kepribadian sebagai berikut (Machfoedz, 2002): a) Mengetahui target sasaran yang

diinginkan;b) Mempunyai daya ingat yang baik;c) Tenang dalam berusaha;d) Optimis dalam berbicara; e) Diplomatis dalam berbicara; f) Tidak tergesa-gesa dalam mengambil keputusan; g) Bersikap ramah dan sopan; h) Bersikap tegas; i) Berpengetahuan luas

Shane (2003) menjelaskan, dalam pembentukan karakter *Entrepreneurship* dipengaruhi oleh beberapa faktor baik secara *internal* maupun secara *eksternal* seperti Lingkungan keluarga dan masa kecil sangat berpengaruh terhadap pembentukan semangat berwirausaha, hal ini disebabkan oleh pengaruh pekerjaan orang tua yang terus membayangi anak untuk melanjutkan usaha orang tua nya ataupun karena naluri bisnis yang sudah terbentuk selama membantu pekerjaan orang tuanya. Faktor pendidikan juga tak kalah memainkan peran penting dalam penumbuhan semangat kewirausahaan.

Pendidikan tidak hanya mempengaruhi seseorang untuk melanjutkan usahanya namun juga membantu dalam mengatasi masalah dalam menjalankan usahanya. Faktor nilai-nilai personal akan mewarnai usaha yang dikembangkan seorang wirausaha dimana nilai inilah yang akan membedakan seorang *entrepreneur* dengan *entrepreneur* lainnya terutama dalam proses pengaturan organisasi usahanya serta menjalin hubungan dengan pelanggan, supplier, dan pihak-pihak lain yang berhubungan dengan usahanya. Faktor

pengalaman kerja dapat menjadi sebuah motivasi bagi seseorang untuk menjadi seorang *entrepreneur*, dimana hal ini berhubungan dengan pengalaman ketidakpuasan seseorang saat menjadi bawahan atau pegawai yang lebih sering disuruh-suruh. Dari pengalaman ketidakpuasan inilah yang mendorong seseorang dalam mengembangkan suatu usaha baru sebagai seorang *entrepreneur*.

Dalam *entrepreneurship* semua orang dapat berwirausaha. *Entrepreneurship* tidak memandang pendidikan, status maupun jenis kelamin. Berbagai macam orang dapat berkecimbung di dalamnya. Banyak sekali orang sukses *entrepreneurship* yang tidak lulus sekolah dan yang berasal dari kalangan menengah ke bawah. Yang dibutuhkan dalam memulai usaha itu memang sungguh luar biasa sulit. Tidak hanya diperlukan modal, tetapi juga tekad, keterampilan, pengetahuan, naluri dan ketekunan, tak lupa berdoa agar kita tetap berpegang teguh. Sebagai mahasiswa kreatif yang ingin berwirausaha pasti memiliki semuanya. Tinggal bagaimana menumbuhkan jiwa *entrepreneurship* itu.

Salah satu alternatif untuk membangkitkan jiwa wirausaha mahasiswa adalah dengan memberikan pendidikan dan pelatihan tentang kewirausahaan. Mungkin setiap mahasiswa yang akan lulus dari perguruan tinggi, perlu dikasih wawasan dan bekal tentang kewirausahaan. Pembekalan

secara teoritis tentang kewirausahaan bisa dilakukan secara bersama-sama dalam satu gedung pertemuan selama beberapa hari, lalu dilanjutkan dengan survey ke beberapa perusahaan atau tempat usaha yang mungkin bisa diaplikasikan oleh para mahasiswa.

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui Pengetahuan Entrepreneurship Terhadap Aplikasi Dalam Bidang Olahraga mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Pendidikan Olahraga angkatan 2016 yang berjumlah 344 orang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 orang dengan menggunakan teknik *random sampling*.

Dalam penelitian ini instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah menggunakan instrument tes pilihan ganda. responden menjawab pertanyaan yang sesuai dengan Pengetahuan *Entrepreneurship* Terhadap Aplikasi Dalam Bidang Olahraga, disamping sebagai penguat data, juga teknik wawancara terbatas dan konserpasi lapangan.

Setelah data yang terkumpul dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menjawab pertanyaan peneliti yang telah dikemukakan sebelumnya dengan menggunakan rumus persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dilakukan analisis data tentang informasi yang diperoleh dari responden yakni secara berurutan mengenai: (1) diskripsi data dari masing-masing indikator, "Pengetahuan *Entrepreneurship* terhadap aplikasi dalam bidang olahraga mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang ", (2) pembahasan yang berkaitan dengan informasi yang diperoleh responden, mengambil data, kemudian data dan informasi yang diperoleh dari lapangan, diolah dengan teknik analisis deskriptif. Dengan memberikan 36 enam pertanyaan dari 6 indikator kepada 40 orang mahasiswa. Agar lebih jelasnya data yang diperoleh dari penyebaran soal dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 2. Data Hasil Pengetahuan *Entrepreneurship* terhadap aplikasi dalam bidang olahraga

No	Indikator	N	Mean	Pengetahuan (%)	Klasifikasi
1	Karakteristik	40	4.00	66.67	Baik
2	Kepribadian	40	4.45	74.17	Baik
3	Faktor kegagalan	40	5.32	88.75	Baik Sekali
4	Motivasi	40	5.37	89.58	Baik Sekali
5	Inovasi	40	4.12	68.75	Baik
6	Manfaat	40	5.07	84.58	Baik Sekali
<b>Rata-rata</b>		40	4.72	78.75	Baik

Berdasarkan hasil penelitian, Sesuai dengan pertanyaan penelitian yang dikemukakan diklasifikasikan baik yaitu dengan rata-rata pengetahuan tersebut sebesar

78.75%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pengetahuan yang baik terhadap *entrepreneurship* dalam aplikasi dibidang olahraga.

## PEMBAHASAN

Hasil analisis yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat pengetahuan *entrepreneurship* dalam aplikasi dibidang olahraga. Sesuai dengan pertanyaan penelitian yang dikemukakan berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pengetahuan yang baik terhadap *entrepreneurship* dalam aplikasi dibidang olahraga.

Pengetahuan mahasiswa terhadap kegiatan *entrepreneurship* sangat mendukung mahasiswa untuk berdiri sendiri, berdaulat, merdeka lahir batin, sumber peningkatan kepribadian, suatu proses dimana orang mengajar peluang, merupakan sifat mental dan sifat jiwa yang selalu aktif, dituntut untuk mampu mengelola, menguasai, mengetahui dan berpengalaman untuk memacu kreatifitas. Siswa yang memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik atas *entrepreneurship*, akan melaksanakan kegiatan *entrepreneurship* tersebut dengan baik dan benar.

Alasan mahasiswa mempelajari *entrepreneurship* merupakan motivasi dari dalam berbuat dan bertindak terhadap kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa. Alasan ini timbul atas dasar motivasi mahasiswa dalam mempelajari *entrepreneurship*. Dalam

memahami *entrepreneurship* juga ditentukan oleh beberapa hal seperti karakteristik, kepribadian, faktor kegagalan, motivasi, inovasi, dan manfaat. Apabila mahasiswa mampu mengetahui hal-hal tersebut maka mahasiswa akan mampu mengelola *entrepreneurship* dengan baik dan menghasilkan sebuah kesuksesan.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa, setiap orang dalam dirinya memiliki suatu usaha untuk mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan suatu tindakan atau kegiatan untuk mencapai suatu tujuan, kepuasan, menghindari hal-hal yang tidak menyenangkan, mengikuti aspek kognitif, motirik, afektif. Untuk itu dosen agar dapat memotivasi mahasiswanya dalam upaya meningkatkan pengetahuan tentang *Entrepreneurship*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “pengetahuan *entrepreneurship* mahasiswa terhadap aplikasi dalam bidang olahraga mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang”, maka dapat disimpulkan keseluruhan indikator diperoleh (mean) = 4,72 dengan pengetahuan 78,75% diklasifikasikan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan *entrepreneurship* mahasiswa terhadap aplikasi dalam bidang olahraga mahasiswa Pendidikan

Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang berada pada kategori baik.

## **SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan Mahasiswa dapat mengikuti proses perkuliahan pengetahuan *entrepreneurship* mahasiswa terhadap aplikasi dalam bidang olahraga mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang dengan baik agar bisa meningkatkan prestasinya. Dosen harus bisa meningkatkan pengetahuan *entrepreneurship* mahasiswa terhadap aplikasi dalam bidang olahraga mahasiswa Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan. Rineka. Cipta. Jakarta
- Salam, Burhanuddin, Pengantar Filsafat, Bumi Aksana, Jakarta, 2005
- Machfoedz, Mas'ud dan Machmud Machmoedz.2002.Kewirausahaan.Yogyakarta: UPP AMP YKPN
- Meredith, Geoffrey G. 2000. Kewirausahaan. Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo.