

**KARAKTERISTIK KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA UNIVERSITAS  
JENDERAL SOEDIRMAN (SUATU SURVEI PENDAHULUAN)**

Eliada Herwiyanti\*

Permata Ulfah†

**ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine the entrepreneurial characteristics of students in University of Jenderal Soedirman to Entrepreneurship subject. Sampling was done by using a convenience sampling method. Respondents consisted of 55 students from various faculties at the University of Jenderal Sudirman. Data analysis techniques were done by using IBM SPSS 22 software. Final data that can be analyzed is 50 while 5 were excluded from the sample because of data categorized as outliers. The results showed 50 respondents are interested to follow an entrepreneurial course even though 40% of whom there are already into business. Furthermore, result of analysis showed that the greatest reason for the respondents follows entrepreneurship subjects due to desire to develop themselves and to gain extra knowledge. The average respondent have the entrepreneurial characteristics of 83.33%. Surveys show that the most desirable areas of entrepreneurship are fashion, art, and research and development.

**Keywords:** entrepreneurial characteristics, GKN, survey method

**1. PENDAHULUAN**

Program Gerakan Kewirausahaan Nasional (GKN) merupakan salah satu terobosan dari pemerintah untuk menggairahkan masyarakat dalam berwirausaha. Ide dasar GKN adalah terbukanya peluang untuk mengembangkan bisnis karena Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah, pertumbuhan ekonomi

---

\* Universitas Jenderal Soedirman

† Universitas Jenderal Soedirman

yang tinggi, dan pendapatan nasional yang semakin besar. GKN secara khusus membidik kawula muda yang memiliki peluang besar untuk menciptakan lapangan kerja.

Pada faktanya, Indonesia masih tertinggal jauh dari negara-negara maju. Sumber daya alam dan sumber daya manusia di Indonesia jauh lebih melimpah dibandingkan negara-negara industri, seperti Jepang, Korea Selatan, dan Taiwan. Indonesia semestinya sadar akan ketimpangan ekonomi yang terjadi ini. Kini saatnya semua pihak, baik pemerintah, swasta, kalangan pendidik, dan masyarakat untuk menggalakkan semangat berwirausaha.

Informasi dari Media Informasi Online mengatakan bahwa Gerakan Kewirausahaan Nasional (GKN) tahun 2015 memiliki target dan fokus berbeda dengan GKN tahun-tahun sebelumnya. Bila tahun-tahun sebelumnya bertujuan mengentaskan pengangguran, tahun ini GKN memiliki fokus mendorong pelaku usaha yang ada agar bisa naik kelas. Dari usaha mikro menjadi kecil, dari usaha kecil menjadi menengah, dari menengah menjadi besar. Sampai akhir tahun lalu, program GKN yang disinergikan pelaksanaannya dengan instansi lain berhasil mendongkrak jumlah wirausaha hingga berjumlah 1,65 persen dari total populasi masyarakat di Tanah Air.

GKN digaungkan di kampus-kampus di berbagai tempat, di antaranya di Bali (Universitas Udaya dan Universitas Ngurah Rai), Bandung (ITB), dan Malang (Universitas Brawijaya). Dunia pendidikan, khususnya institusi pembelajaran, kini dilibatkan dalam membekali dan memupuk semangat berwirausaha kepada mahasiswanya. Universitas Jenderal Soedirman (Unsoed) sebagai institusi pendidikan turut berperan dalam memajukan kesejahteraan bangsa Indonesia. Pendirian berbagai fakultas dengan program studi dirancang sedemikian rupa agar dapat memenuhi tuntutan *stakeholder*. Kurikulum dan materi pembelajaran disusun agar selaras dengan kebutuhan *stakeholder*.

Berdasarkan uraian diatas maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik wirausaha apakah yang terdapat dalam diri mahasiswa yang tertarik mengikuti matakuliah Kewirausahaan.
2. Bidang kewirausahaan apakah yang diminati mahasiswa yang tertarik mengikuti matakuliah Kewirausahaan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui karakteristik wirausaha yang terdapat pada diri mahasiswa yang tertarik mengikuti matakuliah Kewirausahaan.
2. Mengetahui bidang kewirausahaan yang diminati mahasiswa yang tertarik mengikuti matakuliah Kewirausahaan.

### **Manfaat**

Penelitian ini memberikan manfaat teoretis dan praktis terkait dengan kewirausahaan. Dari perspektif teoretis, penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan karakteristik wirausaha, terkait konektivitas antarkarakteristik wirausaha yang diteliti. Dari perspektif praktis, penelitian ini memberikan sumbangan saran, khususnya bagi Kementerian Koperasi dan UKM dan Kementerian Pariwisata, terkait bidang wirausaha yang paling diminati.

## **2. TELAAH PUSTAKA**

### **2.1 Profil Universitas Jenderal Soedirman (Unsoed)**

Visi Unsoed dalam pengembangannya akan mewujudkan visi yang telah dirumuskan untuk diwujudkan pada tahun 2034, yaitu “Diakui dunia sebagai pusat pengembangan sumberdaya perdesaan dan kearifan lokal”. Misi Unsoed adalah sebagai berikut:

1. menyelenggarakan pembelajaran berkualitas tinggi untuk menghasilkan lulusan yang berkarakter, berkualitas, dan berdaya saing tinggi;
2. mengembangkan penelitian dan inovasi unggul untuk pengembangan ilmu dan peningkatan daya saing bangsa;

3. mengembangkan program pemberdayaan masyarakat dan transfer teknologi berkualitas tinggi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat;
4. meningkatkan kualitas kerja sama dengan mitra untuk meningkatkan kemandirian dan partisipasi institusi pada pengembangan masyarakat;
5. mengembangkan tatapamong universitas yang baik.

Tujuan pengembangan Unsoed adalah sebagai berikut:

1. meningkatkan akses, mutu, dan relevansi pembelajaran;
2. meningkatkan kualitas penelitian dan inovasi unggulan;
3. meningkatkan mutu publikasi ilmiah dan perolehan HKI;
4. meningkatkan kualitas program pemberdayaan masyarakat dan transfer teknologi;
5. meningkatkan kualitas kerja sama dengan melalui pengembangan sinergi Academic-Business-Community-Government (A-B-C-G);
6. meningkatkan kemandirian PT;
7. mewujudkan tatapamong universitas yang baik.

Sasaran pengembangan Unsoed adalah sebagai berikut:

1. meningkatnya efisiensi dan produktivitas pembelajaran;
2. meningkatnya kualitas dan daya saing lulusan;
3. meningkatnya akses pembelajaran lanjut sesuai dengan kebutuhan pengembangan ilmu dan pengguna;
4. meningkatnya kualitas penelitian dan publikasi ilmiah;
5. meningkatnya kualitas inovasi dan perolehan HKI;
6. meningkatnya kualitas program pemberdayaan masyarakat dan transfer teknologi;
7. meningkatnya sinergi Academic-Business-Community-Government (A-B-C-G);
8. meningkatnya kemandirian PT;
9. mewujudnya tatapamong universitas yang baik;
10. meningkatnya akreditasi program studi dan institusi.

## 2.2 Mata Kuliah Kewirausahaan

Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ditjen Pendidikan Tinggi mendeskripsikan mata kuliah Kewirausahaan merupakan pelajaran yang membentuk karakter wirausaha atau minimal mahasiswa menambah pengetahuan mahasiswa mengenai seluk-beluk bisnis baik dari sisi *soft skill* maupun *hard skill* sehingga mahasiswa mampu memanfaatkan peluang-peluang yang ada di sekitarnya dalam menciptakan usaha sendiri setelah lulus atau saat masih kuliah. Tujuan pembelajaran kompetensi kewirausahaan adalah mahasiswa dapat memahami, menerapkan, dan menjadikan pola hidup berwirausaha dengan kemampuan berkomunikasi, memimpin, dan menerapkan manajemen usaha dalam mengelola usahanya dengan baik dan benar.

Buku *Pedoman Fakultas Ekonomi Universitas Jenderal Soedirman* mendeskripsikan Kewirausahaan sebagai matakuliah yang memberikan pemahaman dan mengkaji hakikat, pengertian, dan lingkup peluang usaha sehingga mampu menciptakan peluang usaha bagi dirinya dan masyarakat. Mahasiswa diharapkan akan mampu membangun usaha mandiri dengan mempunyai kemampuan manajerial dan metodologi yang relevan dalam menghadapi persaingan bisnis yang sangat tajam.

## 2.3 Rerangka Teoretis

Istilah wirausaha (*entrepreneur*) pertama kali dipopulerkan oleh J.B. Say pada tahun 1800-an (Drucker, 1986). Wirausaha didefinisikan sebagai pergeseran sumber daya ekonomi dari daerah rendah ke wilayah dengan produktivitas dan keuntungan yang lebih tinggi. Dalam definisi tersebut tidak dijelaskan siapakah yang dimaksud sebagai wirausaha. Frederick *et al.* (2006) merangkum berbagai definisi wirausaha yang dikemukakan oleh Schumpeter (tahun 1951), Cole (tahun 1959), dan Shapero (tahun 1975). Pada akhirnya berbagai definisi tersebut disarikan oleh Frederick *et al.* (2006) sebagai berikut.

Kewirausahaan merupakan proses dinamis yang melibatkan visi, perubahan, dan penciptaan. Kewirausahaan memerlukan energi dan

gairah menuju pembentukan ide baru serta solusi kreatif. Hal tersebut mensyaratkan keinginan mengambil risiko berupa waktu, modal, dan karir; kemampuan merumuskan tim yang efektif, kreativitas menggunakan sumber daya; kemampuan dasar membangun perencanaan bisnis yang solid; serta visi untuk mengenali kesempatan pada saat orang lain melihatnya sebagai kekacauan, kontradiksi, dan kebimbangan.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* mendefinisikan wirausaha atau wiraswasta sebagai orang yang pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya. Secara umum, dapat dikatakan bahwa wirausaha adalah orang yang mempunyai karakteristik wirausaha. Dalam perkembangannya, wirausaha yang berhasil adalah wirausaha yang kreatif. Wirausaha kreatif dibutuhkan untuk menjadi rekan dan penunjang kesuksesan perusahaan besar. Untuk unggul dalam persaingan, bisnis tidak lagi hanya mengandalkan teknologi, tetapi melibatkan faktor lain yang menjadi kunci sukses dalam memulai bisnis dan dapat dijadikan peluang, yakni kemampuan berpikir kreatif serta pemikiran untuk menciptakan produk atau jasa yang kreatif (Hendro, 2011).

Di Indonesia industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Kemenparekraf, 2012 dalam Alifuddin dan Razak, 2015). Industri kreatif berbeda dengan industri pada umumnya. Industri kreatif merupakan kelompok industri yang terdiri atas berbagai jenis industri dan memiliki keterkaitan dalam proses pengeksploitasian ide atau kekayaan intelektual menjadi nilai ekonomi tinggi yang dapat menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan.

Industri kreatif dipelopori oleh Inggris yang mengelompokkan industri kreatif dalam tiga belas sektor, yaitu periklanan, arsitektur, seni dan barang antik,

kerajinan, desain, fesyen, film dan video, piranti lunak interaktif (*games*), musik, seni pertunjukkan, penerbitan, komputer dan piranti lunak, televisi, serta radio. Di Indonesia, industri kreatif dikelompokkan menjadi empat belas sektor, yaitu arsitektur; desain; fesyen; film, video, dan fotografi; kerajinan; komputer dan piranti lunak; musik; barang seni; penerbitan dan percetakan; periklanan; permainan interaktif; riset dan pengembangan; seni pertunjukan; televisi dan radio.

### **3. METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Data, Populasi, dan Sampel Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode survei. Jenis data yang digunakan adalah data primer. Data diperoleh secara langsung dari responden penelitian melalui penyebaran kuesioner. Populasi penelitian adalah mahasiswa Unsoed. Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan *convenience sampling*, yaitu prosedur pengambilan sampel kuantitatif dengan peneliti memilih sendiri peserta karena mereka bersedia dan tersedia untuk dipelajari (Creswell, 2012).

#### **3.2. Definisi Operasional Variabel**

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah karakteristik wirausaha dan subsektor industri kreatif. Dalam penelitian ini karakteristik wirausaha yang diteliti seperti yang disajikan pada Tabel 1. berjumlah delapan belas, yang terdiri atas empat karakteristik wirausaha menurut Alifuddin dan Razak (2015), enam karakteristik wirausaha menurut McClelland (dalam Suryana dan Bayu 2010), dan delapan karakteristik wirausaha menurut Kasmir (2011).

Tabel 1. Daftar Karakteristik Wirausaha

Alifuddin dan Razak (2015)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kreatif dan inovatif</li> <li>2. Jeli melihat peluang</li> <li>3. Pantang menyerah</li> <li>4. Berani mengambil risiko</li> </ol>
McClelland (dalam Suryana dan Bayu, 2010)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyukai pekerjaan dengan risiko yang realistis</li> <li>2. Bekerja lebih giat dalam tugas-tugas yang memerlukan kemampuan mental</li> <li>3. Tidak bekerja lebih giat karena imbalan uang</li> <li>4. Ingin bekerja pada situasi di mana dapat diperoleh pencapaian pribadi</li> <li>5. Menunjukkan kinerja yang lebih baik dalam kondisi yang memberikan umpan balik yang jelas dan positif</li> <li>6. Berpikir ke masa depan serta jangka panjang</li> </ol>
Kasmir (2011)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berani memulai</li> <li>2. Berani menanggung risiko</li> <li>3. Penuh perhitungan</li> <li>4. Memiliki rencana yang jelas</li> <li>5. Tidak cepat puas dan putus asa</li> <li>6. Optimis dan penuh keyakinan</li> <li>7. Memiliki tanggung jawab</li> <li>8. Memiliki etika dan moral</li> </ol>

### 3.3. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui penghitungan frekuensi jawaban dari responden penelitian. Frekuensi jawaban terhadap karakteristik wirausaha yang didasarkan urutan besaran angka mengindikasikan karakteristik wirausaha yang paling hingga tidak paling dimiliki. Frekuensi jawaban terhadap subsektor industri

kreatif yang didasarkan urutan besaran angka mengindikasikan karakteristik wirausaha yang paling diminati hingga tidak paling diminati. Data dianalisis dengan bantuan *software* IBM SPSS 22.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang berhasil dikumpulkan selama penelitian berjumlah 55, yang berasal dari mahasiswa berbagai fakultas di Unsoed. Data akhir yang diolah berjumlah 50, 5 di antaranya tidak digunakan karena terkategori sebagai outlier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki ketertarikan untuk mengikuti mata kuliah Kewirausahaan meskipun 20 orang (40%) dari 50 responden sudah atau sedang terjun dalam bisnis. Hasil penelitian terhadap karakteristik wirausaha disajikan dalam Tabel 2, dan hasil penelitian terhadap subsektor industri kreatif disajikan dalam Tabel 3.

Dari Tabel 2 diketahui bahwa responden memiliki karakteristik wirausaha dengan rata-rata 83,33%. Karakteristik wirausaha yang paling mendominasi dan dimiliki oleh semua responden adalah kreatif dan inovatif, jeli melihat peluang, menyukai pekerjaan dengan risiko yang realistis, bekerja lebih giat dalam tugas-tugas yang memerlukan kemampuan mental, memiliki tanggung jawab, serta memiliki etika dan moral.

Dari Tabel 3 dapat diketahui bahwa responden memiliki minat paling besar pada subsektor industri kreatif fesyen, barang seni, dan riset dan pengembangan. Ada delapan responden yang abstain dalam mengisi pilihan subsektor industri kreatif. Hal ini karena mereka memiliki minat pada subsektor kuliner yang ternyata tidak termasuk subsektor industri kreatif versi Kemenparekraf.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Karakteristik Wirausaha

Karakteristik Wirusaha	Ya	%	Tidak	%
1. Kreatif dan inovatif	50	100	0	0
2. Jeli melihat peluang	50	100	0	0
3. Pantang menyerah	48	96	2	4
4. Berani mengambil risiko	36	72	14	28
1. Menyukai pekerjaan dengan risiko yang realistis	50	100	0	0
2. Bekerja lebih giat dalam tugas-tugas yang memerlukan kemampuan mental	50	100	0	0
3. Tidak bekerja lebih giat karena imbalan uang	12	24	38	76
4. Ingin bekerja pada situasi di mana dapat diperoleh pencapaian pribadi	36	72	14	28
5. Menunjukkan kinerja yang lebih baik dalam kondisi yang memberikan umpan balik yang jelas dan positif	35	70	15	30
6. Berpikir ke masa depan serta jangka panjang	42	84	8	16
1. Berani memulai	31	62	19	38
2. Berani menanggung risiko	34	68	16	32
3. Penuh perhitungan	48	96	2	4
4. Memiliki rencana yang jelas	42	84	8	16
5. Tidak cepat puas dan putus asa	45	90	5	10
6. Optimis dan penuh keyakinan	41	82	9	18
7. Memiliki tanggung jawab	50	100	0	0
8. Memiliki etika dan moral	50	100	0	0
<b>Jumlah</b>	750	83,33	150	16,67

Sumber: Data diolah untuk penelitian

Tabel 3. Ringkasan Hasil Subsektor Industri Kreatif

Sub Sektor Industri Kreatif	Jumlah	%
1. Arsitektur	2	4
2. Desain	3	6
3. Fesyen	13	26
4. Film, video, dan fotografi	0	0
5. Kerajinan	0	0
6. Komputer dan piranti lunak	3	6
7. Musik	2	4
8. Barang seni	9	18
9. Penerbitan dan percetakan	1	2
10. Periklanan	0	0
11. Permainan interaktif	0	0
12. Riset dan pengembangan	9	18
13. Seni pertunjukan	0	0
14. Televisi dan radio	0	0
<b>Jumlah</b>	42	84

Sumber: Data diolah untuk penelitian

## 5. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Mahasiswa di Unsoed memiliki ketertarikan untuk mengikuti mata kuliah Kewirausahaan. Mahasiswa yang memiliki ketertarikan pada mata kuliah Kewirausahaan telah memiliki karakteristik wirausaha. Mahasiswa paling tertarik pada subsektor industri kreatif fesyen, barang seni, dan riset dan pengembangan. Dari perspektif teoretis, penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan karakteristik wirausaha, terkait konektivitas antarkarakteristik wirausaha yang diteliti. Bahwasannya karakteristik wirausaha yang paling mendasar adalah kreatif dan inovatif, jeli melihat peluang, menyukai pekerjaan dengan risiko yang realistis, bekerja lebih giat dalam tugas-tugas yang memerlukan kemampuan mental, memiliki tanggung jawab, serta memiliki etika dan moral. Dari perspektif praktis, penelitian ini memberikan sumbangan saran,

khususnya bagi Kementerian Koperasi dan UKM dan Kementerian Pariwisata, terkait bidang wirausaha yang paling diminati. Bahwasannya subsektor industri kreatif yang paling diminati adalah fesyen, barang seni, dan riset dan pengembangan. Adanya abstain pengisian subsektor industri kreatif dapat menjadi rujukan untuk peninjauan ulang pengelompokan subsektor industri kreatif. Penambahan subsektor industri kreatif berupa kuliner dapat dipertimbangkan lebih lanjut oleh Kemenparekraf.

Penelitian yang akan datang diharapkan menggunakan metode pemilihan sampel yang berbeda dengan memperbanyak jumlah sampel penelitian agar dapat dicapai hasil penelitian yang lebih valid. Topik penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut agar hasil penelitian lebih menarik dan memberikan kontribusi lebih nyata, khususnya bagi Unsoed.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alifuddin, M. dan Razak, M. (2015). *Kewirausahaan Teori dan Aplikasi: Strategi Membangun Kerajaan Bisnis*. Jakarta: MagnaScript Publishing.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Fourth Edition. Boston. USA: Pearson Education Inc.
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ditjen Pendidikan Tinggi. (2013). *Kewirausahaan: Modul Pembelajaran*. Jakarta.
- Drucker, P. F. *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*. New York: William Heinemann Ltd.
- Frederick, Howard, et al. (2006). *Entrepreneurship: Theory, Process, Practice*. Australia: Cengage Learning.
- Hendro. (2011). *Dasar-Dasar Kewirausahaan: Panduan bagi Mahasiswa untuk Mengenal, Memahami, dan Memasuki Dunia Bisnis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kasmir. (2011). *Kewirausahaan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- McClelland, D. C, et al. (1976). *The Achievement Motive*. Appleto-Century Crofts. New York: Irvington Publisher Inc.
- Suryana, Y. dan Bayu, K. (2010). *Kewirausahaan, Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses*. Jakarta: Kencana.
- Universitas Jenderal Soedirman. (2013). *Buku Pedoman Fakultas Ekonomi 2013/2014*. Purwokerto.
- <http://kbbi.web.id/>
- <http://mediasionline.com/news/gerakan-kewirausahaan-nasional-gkn-2015-fokus-agar-pelaku-usaha-naik-kelas/>
- <http://www.kemenpar.go.id/>