

BAB I

PENDAHULUAN

Penulisan dalam skripsi ini diawali dengan pendahuluan yang berisi gambaran secara singkat mengenai isi skripsi ini sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang merinci kronologi munculnya suatu masalah yang akan diteliti; rumusan masalah yang terdiri dari tiga pertanyaan mengenai masalah yang diangkat dalam penelitian ini; tujuan penelitian yang mengindikasikan arah dari penelitian yang dilakukan; manfaat penelitian yang terinci secara teori, kebijakan, praktik, dan isu serta aksi sosial; terakhir dijelaskan mengenai struktur organisasi skripsi yang mencakup urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ekonomi kreatif tidak dapat terlepas dari generasi muda sebagai “gudang” inovasi. Generasi muda dengan produktivitas dan ide kreatifnya merupakan sumber daya berharga yang dapat membantu pemerintah menurunkan tingkat pengangguran di antara angkatan kerja produktif dengan memulai perusahaan mereka sendiri atau berwirausaha dengan ide-ide inovatif mereka. Konflik dalam perekonomian tidak ada habisnya, naiknya harga kebutuhan sandang, pangan, dan papan serta meningkatkan pengangguran muda di Indonesia. Banyak perusahaan besar maupun kecil mengalami kendala keuangan sehingga mengecilkan struktur pegawai dengan cara PHK (Pemutusan Hubungan Kerja).

Data yang dikutip dari Badan Pusat Statistik (BPS), hingga Februari 2023 terdapat 12% (sekitar 958,800) sarjana menjadi pengangguran. Ini dari total jumlah pengangguran sebanyak 7,99 juta. Berdasarkan data tersebut, perguruan tinggi memerlukan penataan kembali dan perbaikan agar pembelajaran di perguruan tinggi dapat lebih bermakna dan menciptakan suatu pengalaman yang berharga. Dari pengalaman ini dapat mengubah pola pikir mahasiswa bukan hanya sebagai pencari kerja melainkan membuka lapangan pekerjaan melalui kewirausahaan. Semakin banyak generasi muda yang terlibat dalam kewirausahaan, maka akan meningkatkan produktivitas yang dihasilkan sehingga dampaknya dapat memengaruhi pertumbuhan ekonomi negara.

David Mc Clelland seorang ahli psikologi sosial menyebutkan bahwa suatu negara dikatakan makmur dan maju apabila memiliki banyak masyarakat yang berwirausaha (Febrianurdi & Kurniawan, 2017:76). Maka dari itu, suatu negara memerlukan individu yang memiliki jiwa kewirausahaan untuk membantu negara maju dan makmur. Setiap individu pasti memiliki jiwa kewirausahaan, namun perkembangannya perlu dibentuk dan dilatih. Salah satu upaya untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan seseorang yaitu melalui pendidikan. Pendidikan tersebut dapat dikembangkan melalui pembelajaran formal dan informal, bukan hanya mempelajari sebuah materi isi buku namun dapat dikembangkan secara praktis sehingga menghasilkan hasil belajar yang bermakna.

Kewirausahaan menjadi salah satu kajian ilmu dalam Pendidikan IPS. Bukan hanya dilatih untuk mendalami suatu permasalahan sosial, Pendidikan IPS menekankan pada pendekatan interdisiplin ilmu sosial serta ilmu lainnya untuk dijadikan sebagai acuan pendidikan dan pembelajaran (Abbas, 2018:66). Pendidikan IPS memiliki karakteristik yang berfungsi dalam mengembangkan sumber daya manusia dalam mengelola pengetahuan tentang harkat dan martabat humaniora sebagai makhluk sosial, ahli dalam mengembangkan keterampilan tersebut, dan mampu berperilaku berlandaskan nilai dan norma. Tujuan Pendidikan IPS secara khusus adalah *knowledge, skill, attitude/value, participation, social participation* (Chapin & Messick, 1992:5).

Dilihat dari tujuan dalam pembelajaran IPS itu sendiri bahwa pembelajaran bukan hanya perihal menghafal melainkan pembelajaran untuk mendekatkan diri dalam lingkungan sekitar, meng-*handle* emosional, dan bersikap terampil serta berani bertanggung jawab. Maka dari itu, mahasiswa program studi Pendidikan IPS juga dilatih dan dibimbing untuk meningkatkan atau mengembangkan jiwa kewirausahaan di dalamnya melalui pembelajaran langsung dalam mata kuliah. Hal ini ditujukan sebagai alternatif bagi mahasiswa yang sudah lulus agar tidak berpaku sebagai guru melainkan memiliki karakter multitasking dalam mengembangkan suatu wirausaha yang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya.

Seorang ekonom Amerika Theodore Levit mendefinisikan bahwa kewirausahaan adalah proses yang berkaitan dengan kreativitas dan inovasi dalam

memahami peluang, mengorganisasi, dan mengelola sumber-sumber sehingga peluang itu terwujud menjadi suatu usaha yang mampu menghasilkan laba atau nilai untuk jangka waktu yang lama (Suryana, 2014:43). Definisi dari Levit tersebut menitikberatkan kepada aspek kreativitas dan inovasi, karena dengan karakter kreatif dan inovatif seseorang dapat menemukan peluang. Kreativitas merupakan berpikir sesuatu yang baru (*thinking new thing*) oleh karena itu Levit menambahkan bahwa kewirausahaan berarti berpikir dan bertindak sesuatu yang baru atau berpikir sesuatu yang lama dengan cara-cara baru.

Kewirausahaan dapat meningkatkan kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang sukses. Memiliki jiwa kewirausahaan berarti mendorong adanya karakter mandiri, kreatif, inovatif, bertanggungjawab, disiplin, dan tidak mudah menyerah. Karakter-karakter tersebut akan lebih baik apabila tertanam pada generasi muda yang penuh dengan ide, jiwa petualang, dan menyukai tantangan. Hal tersebut secara umum memiliki kesamaan dengan konsep wirausaha yang menjawab tantangan dan memanfaatkan peluang.

Salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari adalah kemajuan teknologi yang dapat menciptakan media baru. Flew (dalam Watie, 2016:70) menjelaskan bahwa media baru atau *new media* sebagai pembaharuan dari adanya media lama yang menyediakan jaringan untuk pemuatan dan pengiriman pesan serta digitalisasi, konvergensi, interaktivitas, dan pengembangan. Karena media baru ini bersifat interaktif, penggunaannya dapat memilih informasi apa yang ingin mereka terima, memiliki kuasa atas bagaimana informasi diproduksi, dan membuat keputusan sendiri.

Bentuk media baru salah satunya adalah media sosial. Banyaknya jumlah pengguna media sosial saat ini tentu dipengaruhi juga oleh pertumbuhan pesat dari penggunaan internet. Katadata Media Network menjelaskan bahwa terdapat 212,9 juta pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2023. Jumlah ini mewakili 77% dari 276,4 juta penduduk Indonesia. Sebanyak 167 juta diantaranya, atau 60,4% dari keseluruhan populasi, menggunakan media sosial (Septiani, 2023). Data tersebut akan bertambah seiring perkembangan teknologi yang semakin

pesat. Hal tersebut dimanfaatkan oleh banyak orang sebagai peluang besar dalam kewirausahaan sebagai media promosi bisnis dengan menggunakan internet dan media sosial sebagai media perantara, sehingga jangkauannya akan lebih luas.

Akses ke jejaring sosial adalah salah satu kriteria keberhasilan yang paling penting dalam berwirausaha. Semakin luasnya jaringan yang dijangkau maka akan semakin berhasil juga aktivitas wirausaha yang dibangun. Aktivitas bisnis yang dilakukan melalui internet (*e-business/e-commerce*) ini menghasilkan berbagai keuntungan baik bagi para pelaku usaha maupun konsumen. Pelaku usaha diuntungkan melakukan pemasaran dengan jangkauan konsumen yang lebih beragam pula. Sedangkan bagi konsumen, mereka akan dimudahkan dalam mendapatkan informasi mengenai apa yang mereka butuhkan. Proses promosi hingga transaksi secara *online* kini dapat dilakukan bukan hanya melalui aplikasi belanja *online* seperti *e-commerce* namun juga melalui media sosial.

Media sosial saat ini banyak sekali jenisnya dengan memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Mutia (2022) menjelaskan tentang survei yang dilakukan oleh Kementrian Kominfo dan *Katadata Insight Center (KIC)*, masyarakat Indonesia banyak menghabiskan waktu menggunakan internet untuk bermedia sosial terutama pada aplikasi *WhatsApp* dan *TikTok*. Popularitas *TikTok* sebagai *platform* media sosial di Indonesia dapat dilihat dari angka rata-rata durasi penggunaannya dari waktu ke waktu. Aplikasi *TikTok* digunakan lebih dari 2 jam per-hari oleh 47,4% dari jumlah populasi masyarakat Indonesia, angka tersebut mengalahkan aplikasi media sosial lainnya seperti *Facebook* dan *Instagram*.

Aplikasi ini pada mulanya hanya berfungsi sebagai media hiburan yang memberikan banyak kebebasan kepada penggunanya untuk berkreasi membuat video pendek yang menarik. Seiring perkembangannya, aplikasi *TikTok* kini menyediakan berbagai fitur baru salah satunya yaitu *TikTok Shop* dimana fitur tersebut membuka peluang besar bagi pemilik bisnis untuk bisa meluaskan pemasarannya. Melalui fitur tersebut, penggunanya dapat melakukan transaksi belanja *online* seperti pada aplikasi *e-commerce* pada umumnya. Hasilnya, aplikasi *TikTok* dipandang sebagai *platform* yang bermanfaat untuk membangun jaringan dan pengembangan perusahaan.

Aplikasi *TikTok* populer di segala kalangan usia, terutama pada generasi muda. Terbukti dengan laporan yang dikemukakan oleh *We are Social Data Indonesia*, pengguna *TikTok* di dunia mencapai 1,08 miliar pengguna pada Juli 2023. Mayoritas penggunanya adalah masyarakat berusia 18-24 tahun, dimana usia tersebut merupakan usia rata-rata seorang mahasiswa sebagai generasi muda. Generasi muda merupakan bagian dari masyarakat yang memiliki tingkat produktivitas yang paling tinggi, namun sayangnya kurang dimanfaatkan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan masih banyaknya dari segelintir pemuda yang melakukan ataupun terlibat dalam tindak perilaku negatif seperti, pencurian, narkoba, tawuran, hingga pergaulan bebas.

Meningkatkan mental generasi muda dalam berwirausaha adalah salah satu cara untuk membangun jiwa kewirausahaan yang tangguh demi mengurangi tindak perilaku negatif pada generasi muda. Walaupun seseorang memahami strategi wirausaha tapi tidak berani terjun ke dalam dunia usaha, maka proses wirausaha pun tidak akan terwujud. Banyak yang takut akan ketatnya persaingan dengan perusahaan asing yang bermodal besar, sehingga menciutkan mental dari para *entrepreneur* muda di Indonesia. Sebenarnya, persaingan terjadi bukan untuk saling menjatuhkan antar pengusaha, tetapi persaingan terjadi untuk lebih memotivasi para pengusaha tersebut untuk lebih berinovasi dalam hasil produksi, distribusi, dan pemasarannya. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media sosial seperti aplikasi *TikTok* ini.

Keberadaan aplikasi *TikTok* dapat dimanfaatkan sebagai media digital untuk meningkatkan mental wirausaha pada generasi muda seperti mahasiswa, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana aplikasi *TikTok* dapat memengaruhi terbentuknya jiwa kewirausahaan khususnya pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia, terlebih kegiatan berwirausaha ini pun digandrungi oleh kalangan mahasiswa yang pada dasarnya memberikan banyak keuntungan bagi mereka dalam kebutuhan ekonomi demi menyambung hidup di perantauan atau memang sekedar hobi berwirausaha.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat penggunaan aplikasi *TikTok* mahasiswa Program Studi PIPS UPI?
2. Bagaimanakah jiwa kewirausahaan mahasiswa Program Studi PIPS UPI?
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap terbentuknya jiwa kewirausahaan mahasiswa Program Studi PIPS UPI?

1.3 Tujuan Penelitian

Hasil penelitian bertujuan untuk mengetahui:

1. Tingkat penggunaan aplikasi *TikTok* mahasiswa Program Studi PIPS UPI.
2. Jiwa kewirausahaan mahasiswa Program Studi PIPS UPI setelah menggunakan aplikasi *TikTok*.
3. Pengaruh penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap terbentuknya jiwa kewirausahaan mahasiswa Program Studi PIPS UPI.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian bermanfaat sebagai berikut:

1. Teori

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi *TikTok* yang dapat memengaruhi terbentuknya jiwa kewirausahaan di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Kebijakan

Hasil penelitian dapat memberikan arahan kebijakan bagi mahasiswa sebagai objek penelitian yang berkaitan dengan terbentuknya jiwa kewirausahaan mahasiswa sebagai pengguna aplikasi *TikTok*.

3. Praktik

Secara praktik hasil penelitian bermanfaat bagi:

- a. Mahasiswa, sebagai pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh positif dari penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap terbentuknya jiwa kewirausahaan khususnya dalam minat berwirausaha pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.
 - b. Dosen, sebagai bahan acuan bagi mahasiswa yang membutuhkan saran mengenai ide topik skripsi berdasarkan bidang kompetensi dan pengalaman bimbingan dosen.
 - c. Masyarakat, sebagai edukasi bagi masyarakat mengenai persepsi buruk terhadap sebuah media sosial aplikasi *TikTok* bahwasannya terdapat sisi positif yang dapat dimanfaatkan khususnya dalam aktivitas berwirausaha.
 - d. Program Studi Pendidikan IPS FPIPS UPI Bandung, sebagai peningkatan reputasi program studi melalui hasil penelitian yang berpengaruh terhadap masyarakat luas, yang berhubungan dengan penggunaan aplikasi aplikasi *TikTok* dan berwirausaha.
 - e. Peneliti lain, sebagai bahan referensi serta sumber rujukan informasi bagi penelitian selanjutnya agar dapat lebih dikembangkan.
 - f. Peneliti sendiri, sebagai bentuk latihan dan pengembangan keterampilan dalam bidang penelitian dan penerapan teori yang telah didapatkan oleh peneliti selama perkuliahan berlangsung.
4. Isu serta Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *TikTok* terhadap terbentuknya jiwa kewirausahaan pada mahasiswa terkhusus di tempat penelitian ini dilakukan yaitu di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia, sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk lembaga-lembaga formal maupun non-formal dalam mengenalkan maupun menggunakan media sosial *TikTok* untuk kepentingan berwirausaha.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan pada penelitian sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA, terdiri dari: kajian teori, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, serta kerangka berpikir.
3. BAB III METODE PENELITIAN, terdiri dari: desain penelitian, definisi operasional variabel, lokasi dan subjek penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data penelitian.
4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, terdiri dari: hasil penelitian dan pembahasan.
5. BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI, terdiri dari: kesimpulan, implikasi, dan saran.