

Aplikasi Sport Entrepreneur Guna Meningkatkan Minat Berwirausaha Mahasiswa FIK UNJ Berbasis Mobile Phone Android

Mohammad Arief Fathurochman¹, Heni Widyaningsih², Tirta Apriyanto³, Yasep Setiakarnawijaya⁴, Junaidi⁵, Chandra⁶

¹Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta dan muhammadarif190301@gmail.com

²Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta dan heniwidyaningsih@unj.ac.id

³Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta dan tapriyanto@unj.ac.id

⁴Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta dan yasep.s@unj.ac.id

⁵Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta dan junadi.sportmed@unj.ac.id

⁶Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta dan chandra@unj.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta melalui aplikasi sport entrepreneur berbasis mobile phone android dengan metode Research and Development ADDIE yang dilakukan dalam lima tahap. Tahapan pengembangan yang dilakukan adalah: (1) Analisis Kebutuhan (2) Perancangan (3) Pengembangan (4) Implementasi (5) Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah kewirausahaan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif inferensial. Uji keefektifan dilakukan dengan metode uji t terdapat hasil *Pre Test*: 65% - *Post Test*: 89,65% yang memiliki peningkatan terhadap minat dalam berwirausaha pada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Kesimpulan dan hasil dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi berbasis Android bernama Sport Entrepreneur sebagai sarana untuk meningkatkan minat mahasiswa FIK UNJ dalam berwirausaha, dan wadah dalam pembelajaran berwirausaha bagi para mahasiswa/I Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Kata Kunci: Sport Entrepreneur, Aplikasi Android, Minat Berwirausaha

ABSTRACT

This study aims to develop a model of increasing entrepreneurial interest in students of the Faculty of Sports Science, State University of Jakarta through an android mobile phone-based sport entrepreneur application with the ADDIE Research and Development method which is carried out in five stages. The stages of development carried out are: (1) Needs Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. The subjects in this study amounted to 30 students who had taken entrepreneurship courses at the Faculty of Sports Science, State University of Jakarta. Data collection was done through questionnaires and interviews. Data analysis techniques were carried out quantitatively inferentially. The effectiveness test was carried out using the t test method there were Pre Test results: 65% - Post Test: 89.65% which has an increase in interest in entrepreneurship in students of the Faculty of Sports Science, State University of Jakarta. The conclusions and results of this study are the creation of an Android-based application called Sport Entrepreneur as a means to increase the interest of FIK UNJ students in entrepreneurship, and a forum for learning entrepreneurship for students of the Faculty of Sports Science, State University of Jakarta.

Keywords: Sport Entrepreneur, Android Application, Entrepreneurial Interest

PENDAHULUAN

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, di antaranya lebih mudah, cepat, dan terjangkau, menciptakan banyak kesempatan untuk berkolaborasi, serta lebih efektif.

Dilihat dari sudut pandang kepentingan mahasiswa pendirian dan pembentukan unit-unit usaha mahasiswa di lingkungan 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 di lihat dari sudut pandang kepentingan mahasiswa pendirian dan pembentukan unit-unit usaha mahasiswa di lingkungan 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).

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 dibidang wirausaha yang mana sumber ilmu tersebut didapatkan dari mahasiswa, alumni, dan dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pengaruh aplikasi *sport entrepreneur* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Penelitian dan pengembangan model dalam aplikasi ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa FIK UNJ yang terdiri dari 5 Prodi yang berjumlah 30 mahasiswa. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, menurut Sugiyono (2017:142)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh lalu diolah dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Berikut hasil pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini.

A. Hasil Analisis Kebutuhan

Tujuan analisis kebutuhan pada penelitian ini adalah mengetahui masukan-masukan, konten, dan kebutuhan demi kualitas aplikasi yang akan dihasilkan. Setelah itu analisis kebutuhan model aplikasi edukasi kewirausahaan berbasis Android juga bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pentingnya model aplikasi edukasi kewirausahaan untuk dikembangkan lebih lanjut. Analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu berdasarkan data kuesioner terhadap mahasiswa FIK UNJ.

Table 1. Tabel Responden Kuesioner *Pre Test*

Q	1	%	2	%	3	%	4	%	5	%	6	%	7	%	8	%	9	%	10	%
Tinggi	26	87	26	87	22	73	19	63	25	83	19	63	16	53	14	47	18	60	18	60
Rendah	4	13	4	13	8	27	11	37	5	17	11	37	14	47	16	53	12	40	12	40
Q	11	%	12	%	13	%	14	%	15	%	16	%	17	%	18	%	19	%	20	%
Tinggi	18	60	18	60	22	73	22	73	23	77	25	83	24	80	11	37	12	40	12	40
Rendah	12	40	12	40	8	27	8	27	7	23	5	17	6	20	19	63	18	60	18	60

Jumlah

Rata-rata

Tinggi: 65% - Rendah: 35%

Q = Question

Tinggi = Setuju dan Sangat Setuju

Rendah = Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju

Dari data analisis di atas terdapat hasil yang signifikan antara Tinggi dan Rendahnya peminat kewirausahaan olahraga yaitu 65% dari 30 responden memiliki minat menjadi seorang *entrepreneur* olahraga dan 35% sisanya tidak berminat. Hal ini menjadi tolak ukur bagi peneliti untuk menyediakan platform berupa sebuah aplikasi yang dapat memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan minat berwirausaha dengan disajikan nilai-nilai edukasi, inovasi, dan informasi, bahkan terintegrasi dapat mencakup media sosial terhadap narasumber yang merupakan mahasiswa, dosen, dan ahli bisnis olahraga. Adanya aplikasi *sport entrepreneur* disajikan untuk para mahasiswa FIK UNJ yang ingin serta menyalurkan minat dalam berbisnis olahraga.

Hasil akhir pembuatan aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android sesudah dilaksanakan penelitian dapat diambil kesimpulan bahwasannya model aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android yang disajikan layak diterapkan dan efektif untuk meningkatkan minat dan mengembangkan bakat berwirausaha. aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android memberikan sentuhan edukasi, inovasi, dan informasi untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari wirausaha dan membuka peluang usaha yang baik sehingga memiliki nilai integritas tersendiri baik sebagai mahasiswa atau lulusan nantinya. Peneliti melakukan uji efektifitas model aplikasi berupa *post test* dengan memberikan kuesioner yang sama pada 30

Table 2. Tabel Responden Kuesioner *Post Test*

Q	1	%	2	%	3	%	4	%	5	%	6	%	7	%	8	%	9	%	10	%
Tinggi	29	97	26	87	26	87	29	97	27	90	24	80	21	70	28	93	29	97	25	83
Rendah	1	3	4	13	4	13	1	3	3	10	6	10	9	30	2	7	1	3	5	17
Q	11	%	12	%	13	%	14	%	15	%	16	%	17	%	18	%	19	%	20	%
Tinggi	28	93	29	97	28	93	28	93	28	93	25	83	28	93	29	97	24	80	27	90
Rendah	2	7	1	3	2	7	2	7	2	7	5	17	2	7	1	3	6	10	3	10
Jumlah																				
Rata-rata											Tinggi: 89,65% - Rendah: 9,35%									

Q = Question

Tinggi = Setuju dan Sangat Setuju

Rendah = Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil data analisis *post test* terdapat hasil yang signifikan antara Tinggi dan Rendahnya peminat kewirausahaan olahraga setelah menggunakan aplikasi *sport entrepreneur* yaitu 89,65% dari 30 responden memiliki minat menjadi seorang *entrepreneur* olahraga dan 9,35% sisanya tidak berminat.

PEMBAHASAN

Penelitian yang di lakukan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas model aplikasi *sport entrepreneur* dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa FIK UNJ, dalam penelitian ini didukung atas keterlibatan para ahli untuk melakukan uji kelayakan model dan mendapatkan saran ataupun masukan desain model aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android. Sesudah di validasi, evaluasi, dan revisi, maka didapatkan hasil sejumlah 3 fitur (edukasi, inovasi, dan informasi) dan

berbagai konten baik video dan foto dapat dibaca, ditonton, dipahami, dan digunakan sebagai alat pembelajaran untuk memulai bisnis olahraga perlakuan dan sesudah perlakuan dalam waktu.

Efektivitas model menunjukkan seberapa jauh model aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android dapat berguna dalam mengembangkan minat berwirausaha mahasiswa FIK UNJ. Efektivitas model dilakukan melalui uji coba sampel kuesioner yang di *share* ke para mahasiswa FIK UNJ. Peneliti melakukan uji coba terhadap 30. 30 berasal dari mahasiswa olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. Implementasi berikut dapat memperlihatkan minat responden khususnya tentang wirausaha dalam menjadi seorang wirausahawan olahraga sebelum menginstall aplikasi *Sport Entrepreneur*. Langkah yang dilakukan yaitu diberikan kuesioner sebanyak 20 pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana minat terhadap berwirausaha olahraga. Kuesioner yang diberikan dapat menjadi acuan sejauh mana model aplikasi *Sport entrepreneur* dapat dihadirkan nantinya.

Hasil akhir pembuatan aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android sesudah dilaksanakan penelitian dapat diambil kesimpulan bahwasannya model aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android yang disajikan layak diterapkan dan efektif untuk meningkatkan minat dan mengembangkan bakat berwirausaha. aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android memberikan sentuhan edukasi, motivasi dan informasi untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari wirausaha dan membuka peluang usaha yang baik sehingga memiliki nilai integritas tersendiri baik sebagai mahasiswa atau lulusan nantinya. Demi mewujudkan peningkatan minat berwirausaha serta dibarengi dengan zaman serba digital, maka diperlukan model aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android untuk meningkatkan minat dan mengembangkan dalam berwirausaha bagi mahasiswa untuk diimplementasikan.

Pada uji efektivitas disebutkan bahwa mengalami perbedaan signifikan yang berarti efektif dalam minat berwirausaha terhadap 30 responden. Rangkaian tahapan telah dilalui sehingga perlu pemantapan model di akhir. Evaluasi merupakan tahapan akhir penelitian ini. Sebagai peneliti, daya serap pemahaman terhadap sajian edukasi, dan informasi pada aplikasi ingin ditingkatkan dengan pembaharuan fitur- fitur. Demi memaksimalkannya maka implementasi model aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android diproduksi lebih baik dan bermanfaat untuk kedepannya

KESIMPULAN

Berdasarkan dari semua data yang diperoleh melalui analisis kebutuhan, validasi para ahli, dan uji coba aplikasi, maka peneliti dapat memberi kesimpulan bahwa pembuatan model aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android dapat meningkatkan minat mahasiswa berwirausaha. Pembuatan model yang divalidasi oleh ahli wirausaha olahraga, serta ahli *software house and development system* menyatakan bahwa model sesuai dan layak diimplementasikan. Pada penelitian ini, model aplikasi *sport entrepreneur* berbasis Android efektif untuk meningkatkan minat mahasiswa berwirausaha karena berdasarkan hasil uji coba memiliki perbedaan signifikan antara hasil *pre test* dan *post test*. Maka dari itu peneliti menarik kesimpulan pembuatan aplikasi dalam meningkatkan minat mahasiswa berwirausaha dapat diterapkan kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

SARAN

Terkait dengan produk yang diproduksi yaitu model aplikasi sport entrepreneur berbasis Android, peneliti ingin menyampaikan saran-saran antara lain diharapkan minat berwirausaha mahasiswa FIK UNJ dapat meningkat sehingga dapat menjadikan suatu nilai yang terintegrasi sebagai mahasiswa atau lulusan FIK UNJ Mahasiswa dikatakan sebagai agent of change yang mampu memberikan perubahan dengan memberikan karya ide-ide kreatif dan inovatif diharapkan dapat menjadi acuan bagi pemerintah maupun akademisi untuk mengedukasi dan menambah wawasan mahasiswa. Model aplikasi sport entrepreneur berbasis Android ini diharapkan dapat membantu untuk mencapai cita-cita pemerintah khususnya Program Kampus Merdeka Kewirausahaan. Adanya keterlibatan akademisi UNJ dalam mensosialisasikan aplikasi ini guna terwujudnya mahasiswa yang berintegritas dan menjadikan kampus yang unggul. Model aplikasi sport entrepreneur berbasis Android ini diharapkan menjadi pelopor terjalannya bisnis olahraga yang mumpuni bagi mahasiswa Fakultas Ilmu keolahragaan, yang mampu mendukung program pemerintah dan kampus tentang kewirausahaan, dan mampu menciptakan sdm yang unggul dan berkualitas.

REFERENSI

- Ariyanti, A. (2018). Pengaruh motivasi Dan mental Berwirausaha Terhadap minat berwirausaha mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 20(2), 95. <https://doi.org/10.33370/jpw.v20i2.199>
- Eko Yuliawan dan Mbayak Ginting, Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Mahasiswa (Studi Kasus STMIK Mikroskil Medan),
- Estu Mahanni dan Bida Sari, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Persada Indonesia Y.A.I., *Ikraith-Humaniora*, Vol. 2, No. 2, Maret 2018, h 36.
- Jurnal Wira Ekonomi Mikroskil Volume 2, Nomor 02, Oktober 2012, h. 109 Widyaningsih, H. (2016).
- Rahman, A., & Amir, M. (2020). Pengukuran efektifitas pembelajaran Kewirausahaan Dalam meningkatkan Minat Dan tindakan Berwirausaha Mahasiswa. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 4(2), 217–225. <https://doi.org/10.29408/jpek.v4i2.2591>
- Toha, Miftah. 2003. Perilaku Organisasi Konsep dasar dan aplikasi berbasis websitenya. Jakarta : PT Raja GrafindoPersada.
- Widyaningsih, H. (2017). Hubungan antara kreativitas dengan minat berwirausaha mahasiswa AKPAR BSI Yogyakarta ditinjau dari jenis pekerjaan orang tua. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 8(1), 490006
- Yoda, I. K. (2020). Peran Olahraga Dalam Membangun Sdm Unggul Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ika*, 18(1), 1-22.