

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perguruan tinggi adalah satuan pendidikan penyelenggara pendidikan tinggi yang berkewajiban untuk ikut didalam pembentukan keterampilan sosial. Ada banyak cara dan bahan yang dapat dikreasikan untuk mendidik, memupuk dan mengembangkan, serta membentuk keterampilan sosial. Melalui keterampilan social dapat dilihat bagaimana mahasiswa mengimplementasikan nilai melalui berbagai keterampilan sosial (*Social Skill*). Social Skill atau keterampilan social memiliki penafsiran akan arti dan maknanya. Menurut beberapa ahli yang memberikan pendapatnya tentang social skill atau keterampilan sosial adalah sebagai berikut;

Merrel (2008) memberikan pengertian keterampilan sosial (*Social Skill*) sebagai perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang. Combs & Slaby (Gimpel dan Merrell, 1998) memberikan pengertian keterampilan sosial (*Social Skill*) adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain. Pembelajaran yang berorientasi pada proses dan keaktifan peserta didik harus mampu mengembangkan potensinya. Potensi yang dimaksud tidak hanya bertumpu pada kekuatan kognitif semata. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman mengenai keterampilan sosial.

Lulusan Perguruan Tinggi dituntut untuk memiliki *academic knowledge, skill of thinking, management skill, dan communication skill*. Kekurangan atas salah

satu dari keempat keterampilan atau kemahiran tersebut dapat menyebabkan berkurangnya mutu lulusan. Sinergisme akan tercermin melalui kemampuan lulusan dalam kecepatan menemukan solusi atas persoalan atau yang dihadapinya. Perilaku dan pemikiran yang ditunjukkan akan bersifat konstruktif realistik, artinya kreatif (unik dan bermanfaat) serta dapat diwujudkan. Kemampuan berpikir dan bertindak kreatif pada hakekatnya dapat dilakukan setiap manusia apalagi yang menikmati pendidikan tinggi. Kreativitas merupakan penjelmaan integratif dari tiga faktor utama dalam diri manusia, yaitu: pikiran, perasaan, dan keterampilan. Dalam faktor pikiran terdapat imajinasi, persepsi dan nalar. Faktor perasaan terdiri dari emosi, estetika dan harmonisasi. Sedangkan faktor keterampilan mengandung bakat, faal tubuh dan pengalaman. Dengan demikian, agar mahasiswa dapat mencapai level kreatif, ketiga faktor termaksud diupayakan agar optimal dalam sebuah kegiatan yang diberi nama Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).

Mahasiswa merupakan generasi yang dipersiapkan untuk melanjutkan estafet kepemimpinan bangsa. Mahasiswa diharapkan dapat berperan sebagai *agen of change* (agen perubahan), dan *social of control* (cadangan masa depan). Mahasiswa sebagai salah satu golongan elit masyarakat yang diharapkan menjadi pemimpin-pemimpin bangsa masa depan, sudah sepantasnya menjadi pelopor dalam mengembangkan semangat kewirausahaan. Dengan bekal pendidikan tinggi yang diperoleh di bangku kuliah dan idealisme yang terbentuk, lulusan Perguruan Tinggi diharapkan mampu mengembangkan diri menjadi seorang wirausahawan.

Semakin maju suatu negara semakin banyak orang yang terdidik, dan banyak pula orang yang menganggur karena sempitnya lapangan pekerjaan. Hal ini menunjukkan semakin pentingnya dunia entrepreneur di dalam perekonomian suatu negara. Pembangunan akan lebih berhasil jika ditunjang oleh para entrepreneur yang dapat membuka lapangan kerja karena kemampuan pemerintah sangat terbatas. Pemerintah tidak akan mampu menggarap semua pembangunan karena sangat banyak membutuhkan anggaran belanja, personalia, dan pengawasan. Sehingga, lapangan yang mampu pemerintah siapkan pun sangatlah terbatas dan sulit untuk memenuhi seluruh masyarakat di Indonesia.

Untuk meningkatkan kualitas Zmolis mahasiswa maka kampus mengadakan salah satu kegiatan yaitu kompetisi Kewirausahaan tingkat mahasiswa jadi mahasiswa di dorong untuk mengikuti kreativitas tersebut, Oleh sebab itu sehingga kampus melakukan program kewirausahaan pada mahasiswa, Karena untuk meningkatkan potensi mahasiswa yang pada esensinya mampu memberikan manfaat bagi orang lain dan bernilai tambah, dan dengan cara kreatif, dan penuh inofasi.meningkatkan kecakapan dan keterampilan mahasiswa kususnya di *sense of business* sehingga akan tercipta wirausaha mudah yang berpotensi dan mampu untuk menumbuhkembangkan wirausaha. wirausaha baru yang berpendidikan tinggi. Dan menciptakan unit bisnis baru berbasis Sehingga mahasiswa mampu membangun jejaring bisnis antara pelaku bisnis wirausaha pemula dengan pengusaha (terutama UKM).

Tanggapan mahasiswa yang satu berbeda dengan mahasiswa yang lain, tergantung pada pandangan dan pengalaman mahasiswa suatu perasaan individu

objek tertentu yang di senangi kemudian di wujudkan kedalam bentuk reaksi yang nyata begitu pula dengan reaksi mahasiswa dalam berwirausaha dengan pengetahuan agar dapat merasionalisasikan yang bermagna agar dapat mendorong smangat mahasiswa untuk berwirausaha. Sebagai dalam upaya menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan mengembangkan kemampuan dan potensi yang di miliknya sehingga dalam berwirausaha mahasiswa bukan hanya sekedar memiliki minat yang tinggi dalam suatu perasaan.

Oleh karna itu peneliti tertarik untuk meneliti kreativitas mahasiswa di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Sehubungan dengan adanya latar belakang permasalahan di atas, maka Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **kreativitas mahasiswa dalam kewirausahaan.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kreativitas mahasiswa dalam kewirausahaan.
2. Pemahaman mahasiswa terhadap pentingnya kewirausahaan lemah.
3. Kurangnya sosialisasi kewirausahaan oleh pihak kampus.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka dibutuhkan adanya pembatasan masalah. Permasalahan dibatasi pada pola pikir mahasiswa yaitu sejauh mana kreatifitas mahasiswa dalam berwirausaha serta minat mahasiswa dalam menjalankan usahanya sendiri. Oleh karena itu variable yang akan diteliti meliputi Kreativitas dan pola pikir berwirausaha mahasiswa.

Batasan ini dibuat agar memperdalam kajian penelitian agar tidak keluar dari fokus pembahasan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta untuk memperjelas permasalahan yang dihadapi, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan kreativitas mahasiswa dalam kewirausahaan di FKIP Unkhair?
2. Faktor-faktor apa saja yang menghambat pelaksanaan kreativitas mahasiswa dalam kewirausahaan di FKIP Unkhair?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pelaksanaan kreativitas mahasiswa dalam kewirausahaan di FKIP Unkhair.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat pelaksanaan kreativitas mahasiswa dalam kewirausahaan di FKIP Unkhair.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Dapat menjadi tambahan wawasan dalam hal kewirausahaan serta mengetahui berbagai macam hal yang melatar belakangi minat berwirausaha. Penelitian ini juga memberi manfaat berupa praktik langsung dari segala teori Pengetahuan Kewirausahaan, dan Kreativitas Kewirausahaan, terhadap mianat berwirausaha pada mahasiswa.

2. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian yang sama, sehingga hasil penelitian tersebut akan menjadi lebih sempurna.

3. Bagi Universitas

Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dengan materi yang berhubungan dengan skripsi ini.

4. Bagi Masyarakat Luas

Sebagai salah satu sumber informasi tentang faktor-faktor yang mendorong orang untuk berwirausaha serta pentingnya wirausaha itu sendiri.