

**PERKEMBANGAN TEKNOLOGI, LINGKUNGAN KELUARGA, DAN
LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT WIRAUSAHA
MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSIAS SUMATERA UTARA**

Wardiana Febriarmi Rambe

Universitas Labuhan Batu

Email : Wardah162019@gmail.com

ABSTRAK

Semakin meningkatnya jumlah Angkatan kerja di Indonesia yang tidak sebanding dengan jumlah lapangan kerja yang tersedia sehingga menimbulkan pengangguran yang akan berdampak baik secara social maupun ekonomi. Pengangguran yang terjadi juga akan mampu memperbesar akses menuju kriminalitas sehingga akan membahayakan ketentraman masyarakat dalam menjalankan semua aktivitasnya. Wirausaha merupakan salah satu prinsip yang tertanam dalam diri seseorang. Wirausaha bukanlah merupakan suatu profesi namun merupakan suatu pola pikir yang tertanam dalam diri serta tercermin dalam bentuk perbuatan yang mencoba untuk menciptakan suatu usaha yang memiliki manfaat bagi masyarakat. Dengan adanya fakta tersebut tentunya akan menjadi tanggung jawab besar bagi generasi saat ini khususnya para mahasiswa yang memang disiapkan untuk menjadi agen perubahan di masa depan. Perkembangan teknologi, lingkungan social, serta lingkungan permainan merupakan faktor-faktor yang kemungkinan memiliki pengaruh terhadap jiwa wirausaha yang dimiliki oleh para mahasiswa. Penelitian ini sendiri berlokasi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara dimana jumlah sampel yang digunakan adalah berjumlah 30 orang Mahasiswa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi, lingkungan permainan, serta lingkungan keluarga tidak memberikan pengaruh terhadap minat wirausaha para Mahasiswa.

Kata Kunci: *Pengangguran, Pola Pikir, Wirausaha*

ABSTRACT

The increasing number of the labor force in Indonesia is not proportional to the number of available jobs, causing unemployment which will have a good impact on the social and economic. Unemployment will also be able to increase access to crime so that it will endanger the peace of the community in carrying out all its activities. Entrepreneurship is one of the principles ingrained in a person. Entrepreneurship is not a profession but is a mindset that is embedded in oneself and reflected in the form of actions that try to create a business that has benefits for society. With this fact, it will certainly be a big responsibility for the current generation, especially students who are prepared to become agents of change in the future. The development of technology, social environment, and the gaming environment are factors that are likely to have an influence on the entrepreneurial spirit of students. This research itself is located at the Faculty of Economics and Business, University of North Sumatra where the number of samples used is 30 students. The research approach used is a descriptive quantitative approach. The results showed that the development of technology, the environment of the game, and the environment of the exit did not provide a reference to the entrepreneurial interests of the students

Keyword: *Unemployment, Mindset, Entrepreneur*

PENDAHULUAN

Semakin tingginya angka pengangguran yang ada di Indonesia tentunya merupakan suatu pertanda bahwa dunia kerja tidak selalu identik dengan dunia Pendidikan, banyak justru para lulusan dari beberapa universitas ternama sekalipun harus rela tidak memiliki pekerjaan tetap dikarenakan berkurangnya lapangan pekerjaan yang ada di Indonesia. Semakin memburuknya situasi perekonomian Indonesia pasca dilanda pandemic tentunya memuat lapangan pekerjaan agak semakin sulit mengingat kurangnya minat dari beberapa investor untuk menanamkan modalnya pada suatu usaha atau mendirikan suatu usaha. Salah satu pertimbangan yang mendasari hal ini adalah menurunnya daya beli masyarakat dikarenakan harga barang yang semakin naik yang tidak sebanding dengan penghasilan yang diterima oleh masyarakat. Meskipun pemerintah telah menerbitkan beberapa kebijakan seperti pembebasan insentif perpajakan guna mendorong perkembangan dunia usaha pasca pandemic covid 19 namun tetap saja hal tersebut tidak mampu memberikan ketersediaan lapangan kerja yang dibutuhkan .

Pengangguran sendiri diakibatkan oleh ketidakseimbangan jumlah Angkatan kerja dengan ketersediaan lapangan pekerjaan. Ketersediaan lapangan pekerjaan sendiri sangat dipengaruhi oleh minat investor dalam berinvestasi di suatu negara. Namun pasca pandemic Covid 19 melanda Indonesia ditambah situasi ekonomi yang masih belum stabil, artinya akan semakin sulit bagi para Angkatan kerja atau pihak yang sedang mencari pekerjaan untuk memperoleh pekerjaan yang sesuai dengan bidang yang mereka kuasai. Tak hanya itu, faktor non ekonomi yang berupa gengsi yang melekat pada diri masing masing lulusan khususnya lulusan universitas yang telah memiliki gelar Strata 1 (S-1) masih menjadi faktor yang juga sangat berpengaruh terhadap tingginya angka pengangguran di Indonesia.

Guna mengurangi tingkat pengangguran tersebut tentunya dibutuhkan pihak yang mampu mengakomodir kebutuhan para Angkatan kerja tersebut melalui penyediaan lapangan kerja yang mampu memberikan kontribusi berupa penghidupan yang layak bagi semua pihak yang sedang mencari pekerjaan. Dengan ketersediaan lapangan pekerjaan ini, maka tentunya masalah masalah social yang biasanya sering terjadi seperti perampokan ataupun kenakalan remaja dapat diminimalisir sehingga akan memberikan rasa aman dan tertib dalam masyarakat (Yulianan dan Ginting, 2012)

Guna mengakomodir kebutuhan akan lapangan kerja, maka tentunya dibutuhkan jiwa wirausaha yang tinggi dari para generasi muda Indonesia dengan tujuan guna tidak terus menggantungkan hidup atau ansib mereka pada perusahaan selaku penyedia lapangan pekerjaan namun juga menggantungkan nasib mereka pada diri mereka sendiri. Perkembangan teknologi yang semakin pesat serta semakin majunya pola pikir yang dimiliki oleh generasi muda khususnya mahasiswa tentunya akan menjadi nilai tambah yang akan sangat bermanfaat Ketika mereka memiliki jiwa wirausaha dalam diri (Kumara, 2020)

Wirausaha bukanlah suatu profesi atau bukan merupakan suatu pekerjaan, namun wirausaha merupakan salah satu bentuk karakter yang tertanam dalam diri yang dimana karakter tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal yang mendorong perubahan terhadap pola pikir manusia dalam menciptakan sesuatu yang memiliki manfaat bagi orang lain. Menumbuhkan sikap wirausaha dalam diri merupakan salah satu hal yang terberat mengingat budaya dalam masyarakat khususnya lingkungan keluarga yang masih beranggapan bahwa menjadi karyawan pada suatu entitas merupakan salah satu tolak ukur dari suatu keberhasilan. Budaya inilah yang masih tertanam dengan

sangat kuat di kalangan masyarakat Indonesia ditambah penghasilan dari berwirausaha yang masih dirasa sangat kecil serta tidak akan menjamin terhadap kesejahteraan di masa yang akan datang, maka tentunya pola pikir inilah yang kemudian menjadi hambatan mengapa sikap wirausaha sangat sulit untuk ditumbuhkan di kalangan remaja di Indonesia (Kumara, 2020)

Dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat tentunya akan membuat semua hal terasa sangat mudah dan sangat cepat. Perkembangan teknologi yang pesat tersebut juga mendorong arus informasi yang sangat cepat dimana masyarakat bisa mengakses suatu informasi kapanpun dan dimanapun serta menggunakan informasi tersebut dalam pengambilan keputusan. Agahnya dan Subroto (2021) menambahkan bahwa tidak ada alasan bagi seorang individu untuk tidak mampu melakukan apapun dikarenakan dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat cepat tentunya akan semakin mempermudah seorang individu tersebut untuk memperoleh informasi seperti apa yang ia inginkan. Perkembangan teknologi yang pesat ini juga tentunya memiliki peran yang sangat signifikan terhadap perkembangan bisnis dimana bisnis yang pada awalnya hanya berbasis manual telah beralih pada basis digital yang Sebagian besar aktivitasnya memanfaatkan teknologi dalam menjalankan segala bentuk aktivitas bisnis mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Hal ini tentunya akan memiliki manfaat bagi individu khususnya bagi para mahasiswa yang ingin berwirausaha (Arniari, 2020)

Selain teknologi, factor lingkungan keluarga juga menjadi salah satu factor yang cukup menentukan terhadap jiwa wirausaha yang dimiliki oleh mahasiswa. Hal ini dikarenakan keluarga merupakan suatu support system yang berfungsi untuk memberikan dukungan serta advice kepada mahasiswa yang bersangkutan terkait dengan apa yang harus dilakukan. Namun Sebagian besar mahasiswa di Indonesia sering mengeluhkan bahwa terkadang keluarga tidak memberikan kebebasan penuh kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk memilih serta menentukan masa depannya sendiri. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya mahasiswa yang masih menjadi pengangguran dikarenakan dorongan dari orang tua mereka yang menginginkan mereka untuk bekerja sesuai dengan bidang yang mereka inginkan. Tak ayal jika banyak pola pikir mahasiswa yang masih salah dalam menentukan keputusan terkait dengan masa depan mereka sendiri meskipun terdapat beberapa mahasiswa yang diberi dukungan oleh keluarganya. (Arniati, 2020)

Lingkungan sepermainan merupakan suatu lingkungan dimana biasanya seorang individu dapat mengekspresikan dirinya serta membentuk pola pikirnya yang dimana dalam lingkungan ini individu biasanya melakukan hal hal yang sifatnya berulang ulang sehingga mampu menjadi sebuah kebiasaan yang akan berpengaruh terhadap pola pikir yang dihasilkan. Lingkungan sepermainan merupakan suatu lingkungan yang mampu membentuk pola pikir individu melalui interaksi yang dilakukan secara kontinyu dan pada akhirnya akan berpengaruh pada pola pikir mereka. Lingkungan sepermainan juga memiliki peranan penting sebagai suatu support system yang positif apabila individu mampu menempatkan dirinya dalam suatu lingkungan sepermainan yang memiliki manfaat atau dengan kata lain lingkungan sepermainan ini mampu merubah arah serta gaya berpikir individu menjadi lebih baik, menjamurnya komunitas di seluruh wilayah Indonesia yang menjual berbagai brand terkemuka tentunya merupakan suatu contoh dari lingkungan sepermainan yang mampu merubah gaya hidup serta cara pandang dari seorang individu. Oleh karena itu, sikap wirausaha yang tumbuh juga tentunya dipengaruhi oleh lingkungan sepermainan. Individu khususnya para mahasiswa tentunya akan mampu menumbuhkan

sikap dan jiwa wirausaha mereka apabila mereka berada dalam suatu lingkungan sepermainan yang juga tentunya memiliki jiwa yang sama. Contohnya adalah para komunitas wirausahawan yang ada di Jogjakarta yang menjual berbagai macam pernak pernik maupun makanan khas nusantara. Hal ini juga didukung oleh factor lokasi atau lingkungan yang dimana jogja terkenal sebagai kota pelajar yang tentunya juga akan sangat berpengaruh pada pola pikir mereka (Hasbullah, dkk, 2020).

Universiats Sumatera Utara (USU) merupakan salah satu universitas unggulan yang ada di Sumatera Utara. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah pendaftar pada universitas yang terletak di tanah batak ini yang mencapai hampir 12.500 orang dimana fakultas ekonomi dan bisnis merupakan fakultas yang paling banyak diminati disusul fakultas Teknik dan kemudian fakultas keguruan dan ilmu pengetahuan. Salah satu alasan yang mendasari mahassiswa untuk kuliah di Universiats Sumatera Utara adalah guna memudahkan mereka dalam mendapatkan pekerjaan Ketika lulus dikarenakan Unversiats Sumatera Utara merupakan unversitas yang paling dikenal serta menjadi unggulan dibandingkan dengan Universitas yang lain. Fakultas ekonomi dan bisnis yang merupakan salah satu fakultas yang paling banyak diminati oleh kalangan mahasiswa tentunya diminati dikarenakan merupakan salah satu fakulats yang menjanjikan prospek kerja yang paling baik diantara fakultas yang lainnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap mahasiswa Unversitas Sumatera Utara bahwa untuk saat ini Sebagian besar dari mahasiswa yang bersangkutan belum memiikirkan untuk menjadi wirausaha dikarenakan setelah lulus kuliah Sebagian besar dari mereka akan mencari pekerjaan yang sesuai dengan bidang atau jurusan yang mereka ambil. Hal ini dikarenakan Sebagian besar mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis Universitas Sumatera Utara menganggap bahwa penghasilan dari kegiatan wirausaha tidak terlalu menjanjikan apabila dibandingkan dengan bekerja pada suatu perusahaan.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas terkait dengan factor factor yang mempengaruhi mahasiswa dalam menjadi seorang wirausaha serta masih rendahnya minat wirausaha yang dimiliki oleh mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis Universitas Sumatera Utara, maka peneliti kemudian memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul Analisis Pengaruh Teknologi , Keluarga, dan Lingkungan Sepermainan terhadap Minat Wirausaha mahasiswa Fakults Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara. Tujuan penelitian ini sendiri ialah untuk menguji sejauh mana perkembangan teknologi, lingkungan keluarga, serta lingkungan sepermainan mampu memberikan pengaruh terhadap minat wirausaha di kalangan mahasiswa. Penelitian ini sendiri diharapkan dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa khususnya Mahasiwa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara dalam menumbuhkan sikap dan minat mereka dalam berwirausaha mengingat jumlah lapangan kerja yang makjn menurun. Penelitian ini juga diharapkan mampu dijadikan sebagai dasar bagi dosen dalam memberikan Pendidikan seputar kewirausahaan guna menumbuhkan semangat berwirausaha di kalangan mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dimana metode ini emrupakan metode penelitian yang menyajikan data berupa angka angka serta menjelaskannya dalam bentuk kalimat deskriptif dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai topik yang sedang diteliti. Populasi yang

digunakan dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa Strata 1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara sedangkan sampel yang idgunakan adalah sebanyak 30 orang. Pertimbangan yang mendasari peneliti untuk menggunakan 30 orang sebagai sampel adalah dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti dalam membuat penelitian sehingga tentunya peneliti akan menggunakan 30 mahasiswa saja sebagai sampel dalam penelitian (Kamal dan Thoyyibah, 2020). .

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan metode wawancara dimana metode kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukand engan cara membrikan lembaran yang berisi pernyataan pernyataan mengenai persepsi responden tentang topik dari suatu penelitian. Tujuan dari pemberian kuesioenr ini sendiri adalah untuk mentahui persepsi manajemen terhadap topik yang sedang diteliti. Sedangkan metode wawancara adalah metode pengumpulan data dimana peneliti melakukan tanya jawab secara langsung kepada responden mengenai objek yang diteliti dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai topik yang sedang diteliti

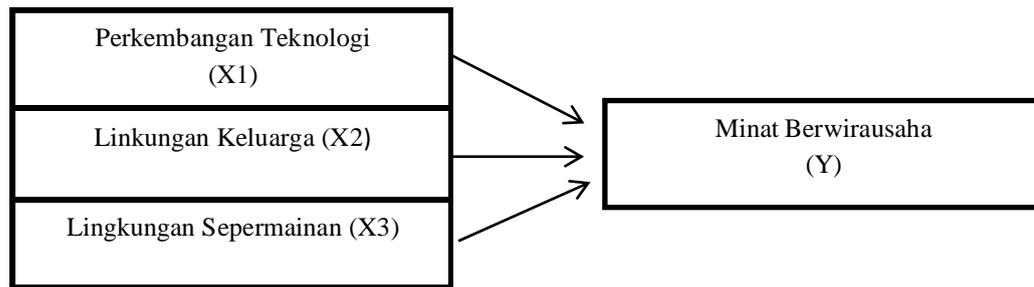
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji asumsi kalsik dan analisis linier berganda dimana uji asumsi klasik merupakan suatu uji yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kepastian bahwa persamaan regresi yang digunakan telah memiliki estiamsi yang tepat. Sedangkan uji analisis regresi linier berganda memiliki tujuan untuk menguji pengaruh antara variabel bebas dan variabel etrikat guna mengetahui apakah variabel bebas tersebut membrikan pengaruh terhadap variabel terikat. Alat analisis yang digunakan untuk melakukan uji statistik adalah SPSS. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Perkembangan Teknologi, Lingkungan Sepermainan, dan Lingkungan Keluarga. Sedangkan variabel terikat yang ada dalam penelitian ini adalah Minat wirausaha dari mahasiswa (Koranti, 2013).

Skala yang digunakan dalam penelitian ini ialah skala Likert dimana skala likert merupakan skala yang digunakan sebagai suatu enilaian dalam keusioner untuk mengetahui pendapatan atau persepsi responden mengenai peryataan pernyataan yang diberikan terkait dengan objek penelitian. Dalam penelitian ini skala liker yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Skala	Keterangan
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Netral
4	Tidak Setuju
5	Sangat Tidak Setuju

Guna membrikan pemahaman mengenai konsep secara sederhana mengenai topik penelitian, maka peneliti Menyusun suatu kerangka konseptual yang bertujuan untuk membrikan gambaran secara sederhana mengenai topik penelitian yang dilakukan. Gambar 1 di bawah ini merupakan kerangka konseptual penelitian yang telah disusun oleh Peneliti:



Gambar 1. Model Penelitian

Sebelum melakukan uji analisis regresi linier, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu guna mengetahui apakah data yang disajikan telah valid atau tidak. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya data yang disajikan memiliki akurasi yang tepat serta menghasilkan hasil Analisa yang sesuai dengan ekspektasi dan harapan dari peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Validitas
Sumber: diolah dari aplikasi SPSS

Variabel	t hitung	t tabel
x1	0,633	0,361
x2	0,298	0,361
x3	0,387	0,361
y1	0,367	0,361

Berdasarkan Hasil uji validasi sebagaimana ditunjukkan oleh tabel 2 di atas, maka semua data yang digunakan dalam kuesioner yang telah dibuat termasuk dalam kategori valid. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2 di atas dimana nilai t hitung dari masing-masing variabel yang terdapat dalam tabel yaitu variabel x1 (perkembangan teknologi), x2 (lingkungan keluarga), x3 (lingkungan sepermainan), serta y1 (minat berwirausaha) termasuk valid setelah dilakukan uji validitas. Dengan validnya semua data yang dimiliki, maka tentunya diharapkan hasil penelitian akan mampu mencerminkan keadaan yang sebenarnya dari masing-masing variabel yang diteliti apakah variabel-variabel tersebut memang benar-benar mampu mempengaruhi variabel lainnya. Angka 0,361 sendiri berasal dari tabel nilai r product moment yang mana tabel product moment merupakan tabel yang berfungsi sebagai bahan perbandingan antara t hitung yang merupakan hasil olahan data dari SPSS dengan nilai yang terdapat dalam t tabel r product moment untuk kemudian dibandingkan guna mengetahui tingkat validitas data dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	23.7000	3.114	-.199	-.784 ^a
X1.2	23.5667	2.875	-.079	-.908 ^a
X1.3	21.2667	3.444	-.362	-.499 ^a
X2.1	22.0667	2.478	-.065	-1.037 ^a
X2.2	21.5667	3.289	-.319	-.530 ^a
X3.1	22.0000	3.448	-.391	-.322 ^a
X3.2	21.7000	3.390	-.362	-.418 ^a
Y1.1	21.0000	2.345	.148	-1.313 ^a
Y1.2	21.5333	1.982	-.030	-1.344 ^a

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

Diketahui nilai t tabel sebagaimana diperoleh dari tabel r product moment dimana nilai t tabel adalah 0,361. Berdasarkan hasil Analisa terhadap tabel 3 di atas, maka dapat dikatakan bahwa semua data yang ada dalam kuesioner yang telah disusun tergolong reliable atau konsisten. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai *Cronbach Alpha* yang melebihi 0,361 kecuali variabel X3.1 dimana uji terhadap variabel ini menghasilkan hasil yang kurang reliabel sehingga tentunya hasil uji nya nanti akan mengalami ketidakakuratan dalam pengujian hubungan antara variabel x dengan variabel y. Namun dalam penelitian ini semua pernyataan yang ada di dalam kuesioner tergolong reliable berdasarkan hasil dari uji reliabilitas sebagaimana ditunjukkan pada tabel 3 di atas

Uji Regresi Linier Berganda

Tabel 4. Hasil uji Regresi linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.011	3.577		3.078	.005
	totalx1	-.367	.370	-.193	-.993	.330
	totalx2	-.064	.259	-.050	-.247	.807
	totalx3	-.239	.279	-.171	-.856	.400

a. Dependent Variable: totaly1

Uji Regresi linier berganda merupakan uji yang bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel x dan variabel y serta untuk mendukung hipotesis yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan tabel 4 di atas, signifikansi 0,05 atau 5% merupakan acuan yang bisa digunakan untuk menilai apakah variabel bebas yang dalam hal ini adaah perkembangan teknologi, lingkungan sepermainan, serta lingkungan keluarga dan variabel terikat yang dalam hal ini merupakan minat berwirausaha. Variabel bebas dikatakan

memiliki pengaruh pada variabel terikat apabila nilai dari masing masing variabel kurang dari 0,05 atau 5% sehingga apabila lebih dari itu, maka tentunya masing masing variabel tersebut tidak memiliki pengaruh terhadap variabel terikat atau dapat dikatakan hipotesis dari masing masing variabel tersebut ditolak

Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Minat Berwirausaha

Perkembangan teknologi di era sekarang bukanlah merupakan suatu hal yang dapat dihindari. Perkembangan teknologi telah mendorong terjadinya perubahan dalam pola hidup termasuk pola dalam menjalankan kegiatan bisnis. Dengan adanya teknologi, aktivitas manusia yang selama ini sering mengalami hambatan sangat terbantu dengan adanya teknologi yang semakin canggih sehingga tentunya akan memberikan manfaat tergantung dari manusia sebagai pengguna dari teknologi tersebut

Perkembangan teknologi yang pesat ini juga memberikan dampak pada pengelolaan bisnis yang sebagian besar sangat bergantung pada teknolog tersebut mulai dari perencanaan hingga evaluasi bisnis. Aspek pemasaran merupakan salah satu aspek bisnis yang sangat bergantung akan penggunaan teknologi dalam menganalisa pangsa pasar serta informasi terkait dengan kebutuhan dari konsumen. Tak hanya itu, penggunaan teknologi juga akan mampu mengurangi jumlah biaya yang akan dikeluarkan oleh perusahaan sehingga tercipta efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan bisnis

Dengan hadirnya teknologi tentunya diharapkan mampu memicu semangat para generasi muda dalam membuat suatu bisnis atau usaha guna mengurangi pengangguran serta memberikan manfaat bagi masyarakat di sekitarnya. Dengan perkembangan teknologi ini tentunya diharapkan juga akan mampu menumbuhkan semangat serta jiwa wirausaha yang dimiliki oleh para mahasiswa dikarenakan dengan adanya teknologi seakan akan telah menyediakan segala yang mereka butuhkan dalam kaitannya dengan kegiatan berwirausaha

Dalam hasil penelitian di atas, nilai variabel X1 yang dalam hal ini merupakan perkembangan teknologi memiliki nilai 0,993 yang artinya nilai ini lebih besar dari nilai signifikansi yang dipersyaratkan dalam uji linier. Hal ini artinya perkembangan teknologi yang ada di zaman sekarang ini tidak memiliki pengaruh terhadap minat berwirausaha daripada mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Hal ini sendiri sebagaimana dalam wawancara yang dilakukan dengan beberapa mahasiswa yang menyatakan bahwa apabila menjadi wirausaha maka tentunya penghasilan yang diperoleh akan cenderung tidak menentu atau tidak tetap sehingga menjadi wirausaha bukanlah tujuan utama para mahasiswa Universitas Sumtaera Utara setelah lulus dari bangku kuliah. Sebagian besar mahasiswa ingin bekerja pada suatu perusahaan atau menjadi seorang Pegawai Negeri Sipil (PNS) dikarenakan lebih menjanjikan masa depan yang lebih baik

Pengaruh Lingkungan Sepermainan terhadap Minat Berwirausaha

Lingkungan sepermainan merupakan lingkungan yang dimana individu melakukan interaksi secara kontinyu atau secara terus menerus yang akan mempengaruhi cara berfikir serta cara pandang meeka terhadap sesuatu. Pola pikir serta perilaku individu juga sangat tergantung dari lingkungan sepermainan individu itu sendiri dikarenakan interaksi secara terus menerus tentunya akan berpengaruh pada perubahan pola perilaku serta pola pikir dari individu yang bersangkutan

Tak terkecuali dengan jiwa wirausaha yang dimiliki oleh individu dimana tentunya jiwa wirausaha ini sendiri merupakan suatu pola pikir yang akhirnya akan tertanam dalam

jiwa. Dalam membentuk pola pikir menjadi seorang wirausahawan tentunya tidak mudah, jiwa wirausaha lahir dari pengalaman-pengalaman social seperti interaksi serta hasil pengamatan terhadap lingkungan social yang dimana individu-individu dalam lingkungan tersebut memiliki jiwa wirausaha yang telah tertanam dalam jiwa mereka sehingga lingkungan sepermainan diharapkan mampu memberikan pengaruh secara signifikan terhadap minat wirausaha dari para individu khususnya kalangan mahasiswa

Berdasarkan hasil Analisis regresi linier berganda pada tabel 4 di atas, disimpulkan bahwa lingkungan sepermainan tidak memiliki pengaruh terhadap minat wirausaha dari para mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil uji regresi yang bernilai 0,247 artinya nilai ini lebih besar dari nilai signifikansi yang menjadi acuan dalam menyimpulkan apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat dengan ketentuan hasil uji regresi kurang dari 0,05 sehingga dalam hal ini lingkungan sepermainan tidak memberikan pengaruh terhadap minat berwirausaha pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara. Sebagaimana diungkapkan oleh beberapa mahasiswa bahwa pada saat ini mereka lebih berfokus untuk bekerja pada suatu perusahaan karena mampu memberikan imbalan yang bersifat tetap sehingga lebih menjamin hidup dari para mahasiswa sendiri sedangkan apabila menjadi seorang wirausaha tentunya penghasilan yang diperoleh akan kecil ditambah dengan situasi ekonomi yang tidak menentu serta daya beli masyarakat yang semakin menurun tentunya membuat para mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara tidak memiliki minat untuk menjadi seorang wirausaha kendati banyak orang kaya berawal dari menjadi seorang wirausaha.

Pengaruh Lingkungan Keluarga terhadap Minat Berwirausaha

Keluarga memegang peranan yang sangat penting bagi masa depan individu dikarenakan keluarga mampu menjadi support system yang akan selalu memberikan dukungan atas setiap keputusan yang dibuat oleh seseorang. Tak hanya itu, pola pikir yang terdapat dalam keluarga juga sangat mempengaruhi pola pikir seseorang dikarenakan pola pikir dalam keluarga terbentuk karena adanya interaksi yang terjadi secara terus-menerus. Tak hanya itu, dorongan orang tua yang bersifat memaksa juga terkadang menjadi salah satu faktor yang cukup berpengaruh terhadap pola pikir dari individu

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4, dimana hasil uji regresi tersebut bernilai 0,856 yang artinya nilai tersebut melebihi nilai 0,05 yang artinya tidak terdapat pengaruh antara lingkungan keluarga dengan minat dalam berwirausaha. Berdasarkan hasil wawancara dengan para mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara dimana sebagian besar dari mereka mengatakan bahwa keluarga memang memiliki peranan penting dalam membentuk pola pikir serta karakter dari seseorang namun terkait dengan masa depan, para mahasiswa tersebut mengatakan bahwa keluarga tidak berhak memiliki campur tangan dalam setiap keputusan yang dibuat oleh anaknya dikarenakan apabila mereka turut mencampuri semua hal yang terkait dengan keputusan apakah akan menjadi seorang wirausaha atau tidak maka hal tersebut tentunya akan mempengaruhi kondisi psikologi dari anak yang bersangkutan

SIMPULAN

Berdasarkan paparan yang dijelaskan dalam pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Perkembangan teknologi tidak memiliki pengaruh terhadap minat Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara dalam Berwirausaha
- b. Lingkungan Sepermainan tidak memiliki pengaruh terhadap minat Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara dalam Berwirausaha
- c. Lingkungan Keluarga tidak memiliki pengaruh terhadap minat Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara dalam Berwirausaha

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al Haq Kamal, N. T. (2020). 2020. *Jurnal At Taqaddum Vol.12, No.1*, 75-90.
- [2] Arniati. (2020). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua terhadap Sikap Wirausaha Siswa SMK Negeri di Kota Makassar. *Jurnal Riset Entrepreneurship Vol. 3, No. 1*, 6-9.
- [3] Ginting, E. Y. (2012). Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Mahasiswa (Studi Kasus pada STMIK Mikroskill Medan). *Jurnal Wira Ekonomi Mikroskill Vol. 2, No. 2*, 105-111.
- [4] Koranti, K. (2013). Analisis Pengaruh Eksternal dan Internal terhadap Minat Berwirausaha. *Proceeding PESAT Vol. 5*, 1-8.
- [5] Kumara, B. (2020). Analisis Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha dengan Menggunakan Media Sosial. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia Vol 2, No. 1*, 52-56.
- [6] Puspitasari Hasbullah, d. (2022). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan terhadap Sikap Kewirausahaan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Indonesian Journal of Studies and Humanities Vol. 2, No.1*, 1-11.

