

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemuda merupakan pelopor dalam kelompok masyarakat umum karena mereka berada pada masa peralihan dari remaja menuju dewasa dan memiliki potensi fisik, intelektual, serta kreativitas yang tinggi. Pemuda mengambil fungsi dan peran penting dan strategis sebagai agen perubahan (*agent of change*) dan penggerak pembangunan (*agent of development*). Pemuda juga dipandang sebagai aset bangsa yang perlu diberdayakan secara optimal melalui berbagai kebijakan dan program pembangunan.

Menurut Undang-Undang (UU) Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, pemuda adalah warga negara Indonesia yang berusia 16 sampai dengan 30 tahun yang berada pada periode penting pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kewirausahaan pemuda dalam segala aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pengembangan kewirausahaan pemuda dilaksanakan sesuai dengan minat, bakat, potensi pemuda, potensi daerah, dan arah pembangunan nasional. Pelaksanaan pengembangan kewirausahaan pemuda difasilitasi oleh pemerintah pemerintah daerah, masyarakat, dan/atau organisasi kepemudaan. Pengembangan kewirausahaan pemuda tersebut dapat dilaksanakan melalui pelatihan, pemagangan, pembimbingan, pendampingan, kemitraan, promosi dan/atau bantuan akses permodalan.

Kasmir (2011) mengartikan wirausahaan (*entrepreneur*) sebagai orang yang berjiwa berani mengambil risiko untuk membuka usaha dalam berbagai

kesempatan. Berjiwa berani mengambil risiko artinya bermental mandiri dan berani memulai usaha, tanpa diliputi rasa takut atau cemas sekalipun dalam kondisi tidak pasti. Kegiatan wirausaha dapat dilakukan seorang diri atau berkelompok. Seorang wirausahawan dalam pikirannya selalu berusaha mencari, memanfaatkan, serta menciptakan peluang usaha yang dapat memberikan keuntungan. Risiko kerugian merupakan hal biasa karena mereka memegang prinsip bahwa faktor kerugian pasti ada. Bahkan, semakin besar risiko kerugian yang bakal dihadapi, semakin besar pula peluang keuntungan yang dapat diraih (*high risk, high reward*). Tidak ada istilah rugi selama seseorang melakukan usaha dengan penuh keberanian dan penuh perhitungan. Inilah yang disebut dengan jiwa wirausaha.

Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2022 Tentang Pengembangan Kewirausahaan Nasional Tahun 2021-2024, wirausaha adalah orang yang menjalankan, menciptakan, dan/atau mengembangkan suatu usaha. Peraturan itu membedakan wirausaha menjadi dua jenis, yaitu wirausaha pemula dan wirausaha mapan. Wirausaha pemula adalah pelaku usaha yang berusaha seorang diri, serta pelaku usaha yang dibantu buruh tak tetap/buruh tak dibayar. Kemudian wirausaha mapan adalah pelaku usaha yang dibantu buruh tetap/buruh dibayar, sebagaimana dimaksud dalam laporan Badan Pusat Statistik (BPS).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), pada Februari 2024 ada sekitar 56,56 juta orang yang berwirausaha di Indonesia, setara 37,86% dari angkatan kerja nasional yang totalnya 149,38 juta orang. Populasi wirausaha Indonesia mayoritasnya masuk kategori pemula dengan jumlah 51,55 juta orang

(34,51% dari total angkatan kerja). Angka itu terdiri dari 29,11 juta orang yang berusaha seorang diri, serta 22,44 juta orang yang berusaha dengan dibantu buruh tak tetap/tak dibayar. Kemudian wirausaha yang masuk kategori mapan atau dibantu buruh tetap/buruh dibayar mencapai 5,01 juta orang (3,35% dari total angkatan kerja).

Kewirausahaan mempunyai peranan penting dalam menyelesaikan masalah pengangguran. Di tengah perubahan zaman yang serba cepat, kewirausahaan menjadi pilihan karir yang semakin dilirik, terutama oleh kalangan muda. Sanawiri, Brillyanes & Iqbal, Mohammad (2018) mendefinisikan kewirausahaan sebagai kemampuan seseorang dalam berkreasi dari hasil pemikiran kreatif dalam rangka mewujudkan inovasi untuk memanfaatkan peluang menuju sebuah kesuksesan. Proses pemikiran kreatif dan inovatif biasanya diawali dengan ide dan pemikiran dalam menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Banyak anak muda sekarang berani keluar dari zona nyaman mereka dan mencoba membangun bisnis mereka sendiri. Bukan hanya karena mereka ingin menjadi mandiri secara finansial, tetapi juga karena mereka ingin membuat dampak dengan membuat sesuatu yang bernilai dan menarik tenaga kerja.

Wirausahawan generasi muda ini sering disebut sebagai “bos muda” karena mereka tidak menunggu peluang, tetapi menciptakan peluang mereka sendiri. Semangat untuk berwirausaha terus meningkat di kalangan anak muda, tetapi semangat saja tidak cukup. Saat mulai membuka bisnis, banyak wirausahawan di lapangan yang menghadapi kesulitan. Masalahnya beragam, termasuk kekurangan modal, ketidakmampuan untuk mengelola izin usaha, dan

kebingungan tentang cara memasarkan produk. Pendampingan dan strategi sangat penting dalam hal ini. Arahan yang salah pun dapat menyebabkan semangat hilang sebelum upaya berkembang.

Menurut Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), salah satu sektor strategis penopang pertumbuhan ekonomi adalah kewirausahaan. Wirausaha berkontribusi terhadap penciptaan lapangan pekerjaan baru, ekspansi ekonomi dan menjadi salah satu komponen dalam mendukung lingkungan bisnis yang sehat serta menjadi solusi bagi permasalahan sosial dan ekonomi dimasyarakat. Sebagai upaya untuk mengembangkan kewirausahaan pemuda dan kewirausahaan sosial, Kementerian Pemuda dan Olahraga menyelenggarakan program pengembangan kewirausahaan pemuda yang salah satunya adalah kegiatan Bantuan bagi Wirausaha Muda Pemula (WMP).

Pemerintah Kabupaten Hulu Sungai Utara melalui Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Hulu Sungai Utara menjadi *leading sector* (sektor unggulan atau motor penggerak) yang bertugas merealisasikan pembangunan kepemudaan yang seharusnya mampu memfasilitasi segala hal dan kepentingan kepemudaan. Salah satunya mendorong tumbuhnya potensi wirausaha melalui koridor Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) yang menjadi fokus penelitian ini.

Prastio, *et al.* (2023) menjelaskan kondisi diatas dapat direalisasikan melalui dukungan regulasi yang merupakan hal yang krusial dalam pelaksanaan program pemerintah pusat di daerah. Kewenangan pemerintah daerah dalam merealisasikan Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) mengacu pada dari amanah Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan dan

Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 1 Tahun 2023 tentang Peningkatan Daya Saing Kewirausahaan Pemuda di Daerah. Sedangkan pelaksanaan Program Wira Muda Pemula (WMP) di Kabupaten Hulu Sungai Utara didukung oleh Peraturan Daerah Kabupaten Hulu Sungai Utara Nomor 2 Tahun 2021 tentang Kepemudaan. Merujuk pada Pasal 8 bahwa kewenangan Pemerintah Kabupaten Hulu Sungai Utara meliputi:

1. Penyadaran, pemberdayaan, dan pengembangan pemuda dan kepemudaan terhadap pelopor kabupaten, wirausaha muda pemula, dan pemuda kader kabupaten.
2. Pemberdayaan dan pengembangan organisasi kepemudaan tingkat daerah kabupaten.

Peningkatan daya saing kewirausahaan pemuda di daerah sebagaimana tertulis dalam Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 Pasal 3 tentang ruang lingkup peraturan yang meliputi:

1. Pengembangan Kewirausahaan Pemuda di Daerah
2. Pengembangan Ekosistem Kewirausahaan Pemuda di Daerah
3. Tim Kolaboratif
4. Pendanaan
5. Pemantauan dan Evaluasi

Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) merupakan program pemberian bantuan pemerintah kepada pemuda yang sedang merintis usaha atau telah memiliki usaha yang masih pada tahap awal. Program ini ditujukan bagi pemuda yang berusia 16 sampai dengan 30 tahun yang memiliki minat dan potensi dalam bidang kewirausahaan. Melalui program ini, pemerintah

memberikan dukungan berupa bantuan modal usaha, pelatihan kewirausahaan, serta pendampingan usaha agar usaha yang dijalankan oleh pemuda dapat berkembang secara berkelanjutan.

Bantuan dalam Program Wirausaha Muda Pemula pada umumnya diberikan dalam bentuk bantuan modal usaha (stimulan) yang dapat digunakan oleh penerima untuk mengembangkan usahanya. Dana bantuan tersebut biasanya dimanfaatkan untuk berbagai keperluan usaha, seperti pembelian bahan baku, pengadaan peralatan produksi, biaya promosi produk, serta pengembangan kapasitas usaha melalui pelatihan atau kursus kewirausahaan. Dengan adanya bantuan tersebut diharapkan usaha yang dijalankan oleh pemuda dapat berkembang dan mampu bersaing di pasar.

Selain bantuan modal usaha, program Wirausaha Muda Pemula (WMP) juga memberikan berbagai bentuk dukungan lain bagi para peserta program, seperti pelatihan kewirausahaan, bimbingan teknis, serta pendampingan usaha. Kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pemuda dalam mengelola usaha secara profesional, mulai dari perencanaan usaha, manajemen keuangan, pemasaran produk, hingga pengembangan jaringan usaha. Dengan demikian, program Wirausaha Muda Pemula WMP tidak hanya memberikan bantuan berupa dana, tetapi juga memberikan pembinaan yang dapat membantu pemuda dalam mengembangkan usaha secara berkelanjutan.

Dalam pelaksanaannya, program Wirausaha Muda Pemula WMP dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi program, pendaftaran peserta, seleksi administrasi, seleksi proposal usaha, hingga penetapan

penerima bantuan. Para calon peserta diwajibkan untuk mengajukan proposal rencana usaha yang berisi gambaran mengenai jenis usaha, potensi pasar, serta rencana penggunaan dana bantuan. Proposal tersebut kemudian akan dinilai oleh tim seleksi untuk menentukan kelayakan usaha yang diajukan oleh peserta.

Besaran bantuan modal usaha dalam program Wirausaha Muda Pemula (WMP) sesuai dengan Peraturan Deputi Bidang Pengembangan Pemuda Nomor 10.23.138 Tahun 2023 Tentang Perubahan Petunjuk Teknis Penyaluran Bantuan Pemerintah Bagi Wirausaha Muda Pemula, *Sociopreneur*, dan Sentra Kewirausahaan Pemuda pada umumnya berkisar antara Rp10.000.000 hingga Rp20.000.000 untuk setiap penerima bantuan, tergantung pada kebijakan pemerintah dan ketersediaan anggaran pada tahun pelaksanaan program. Bantuan tersebut diberikan sebagai dana stimulan yang diharapkan dapat membantu pemuda dalam memulai atau mengembangkan usaha yang sedang dijalankan. Dengan adanya bantuan tersebut, pemuda diharapkan dapat meningkatkan kapasitas produksi, memperluas pemasaran, serta meningkatkan pendapatan usaha.

Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) juga memiliki cakupan penerima bantuan yang cukup luas. Dalam beberapa pelaksanaan program, pemerintah menyediakan ratusan paket bantuan bagi wirausaha muda pemula setiap tahunnya. Sebagai contoh, dalam salah satu pelaksanaan program, pemerintah menyediakan sekitar 500 paket bantuan bagi pemuda yang memiliki usaha dan memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan. Penerima bantuan tersebut berasal dari berbagai sektor usaha, seperti usaha kuliner, kerajinan

tangan, perdagangan, jasa, pertanian, hingga usaha berbasis teknologi dan industri kreatif.

Melalui pelaksanaan Program Wirausaha Muda Pemula (WMP), pemerintah berharap dapat meningkatkan jumlah wirausaha muda di Indonesia serta memperkuat peran pemuda dalam pembangunan ekonomi. Program ini juga diharapkan dapat membantu pemuda dalam mengatasi berbagai hambatan yang sering dihadapi dalam memulai usaha, seperti keterbatasan modal, kurangnya pengalaman usaha, serta minimnya akses terhadap jaringan bisnis.

Pelaksanaan program Wirausaha Muda Pemula (WMP) pun tidak terlepas dari berbagai permasalahan. Beberapa permasalahan yang sering muncul antara lain keterbatasan jumlah bantuan yang diberikan, kurangnya pendampingan usaha secara berkelanjutan, serta tidak semua usaha penerima bantuan dapat berkembang secara optimal. Selain itu, masih terdapat pemuda yang belum mengetahui secara jelas mengenai keberadaan program ini sehingga tingkat partisipasi pemuda dalam program tersebut masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan kajian mengenai efektivitas pelaksanaan Program Wirausaha Muda Pemula (WMP), khususnya dalam melihat sejauh mana program tersebut mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan serta memberikan manfaat bagi para pemuda yang menjadi sasaran program. Oleh karena itu, penelitian mengenai Efektivitas Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui keberhasilan pelaksanaan program tersebut serta memberikan rekomendasi bagi peningkatan pelaksanaan program di masa yang akan datang.

Dari hasil observasi penulis, terdapat indikasi permasalahan yang terjadi pada penerapan program Wirausaha Muda Pemula (WMP) pada Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Utara yang diuraikan sebagai berikut:

1. Rendahnya minat para pemuda dan para pelaku usaha di Kabupaten Hulu Sungai Utara untuk berwirausaha dan mengikuti Program Wirausaha Muda Pemula (WMP).
2. Kurangnya sosialisasi program yang membuat Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) ini belum menjangkau seluruh pemuda dan juga para pelaku usaha di Kabupaten Hulu Sungai Utara.
3. Kurangnya pendampingan dan pemantauan setelah program terlaksana atau setelah bantuan diberikan sebagai upaya evaluasi dari dinas untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan Program Wirausaha Muda Pemula (WMP).
4. Terdapat keterbatasan anggaran yang diberikan sehingga mengakibatkan bantuan yang diberikan serta kuota penerimaan peserta program terbatas yang menghambat pelaksanaan Program Wirausaha Muda Pemula (WMP).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas dari program yang dijalankan. Maka dari itu penulis mengambil judul **“EFEKTIVITAS PROGRAM WIRAUSAHA MUDA PEMULA (WMP) PADA DINAS KEPEMUDAAN, OLAHRAGA DAN PARIWISATA KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA”**.

B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini, fokus penelitian ditetapkan untuk memperjelas batasan permasalahan yang akan dikaji, sehingga dapat meminimalkan terjadinya kerancuan dalam proses interpretasi terhadap permasalahan yang diteliti. Dengan adanya penetapan fokus penelitian, ruang lingkup pembahasan menjadi lebih terarah dan sistematis, serta menghindari perluasan penafsiran yang terlalu luas sehingga pembahasan tetap berada pada pokok permasalahan penelitian.

Fokus Penelitian yang penulis ambil untuk diteliti dan dicari data-data yang diperlukan yaitu sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Joseph P. Campbell dalam Mutiarin, Dyah & Zaenudin, Arif (2014: 96) dengan instrumen efektivitas sebagai berikut:

1. Keberhasilan Program
2. Keberhasilan Sasaran
3. Kepuasan Terhadap Program
4. Tingkat *Input* dan *Output*
5. Pencapaian Tujuan Menyeluruh

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pernyataan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Efektivitas Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) Pada Dinas Kepemudaan, Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Utara?

2. Faktor apa saja yang mempengaruhi Efektivitas Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) Pada Dinas Kepemudaan, Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Utara?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan penulis diatas, maka dalam hal ini yang menjadi tujuan dilaksanakannya penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui Efektivitas Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) Pada Dinas Kepemudaan, Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Utara.
- b. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi Efektivitas Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) Pada Dinas Kepemudaan, Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Utara.

2. Manfaat Penelitian

Melalui penulisan skripsi ini, terdapat dua manfaat dalam penelitiannya, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Manfaat-manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis, manfaat ini bertujuan untuk memperkaya pengetahuan bagi masyarakat umum dan bagi penulis khususnya mengenai Program Wirausaha Muda Pemula (WMP), dan sebagai bentuk pemberian masukan oleh penulis kepada Dinas Kepemudaan, Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Utara, serta sebagai bahan referensi

bagi peneliti lain yang akan mengangkat permasalahan/topik penelitian yang sama.

- b. Manfaat Praktis, manfaat ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas dari pelaksanaan Program Wirausaha Muda Pemula (WMP) pada Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Utara, serta untuk dimanfaatkan sebagai masukan sekaligus informasi kepada dinas terkait dan kepada pemerintahan.

