
Pendidikan Jasmani dan Olahraga Sebagai Bekal Bidang Wirausaha Dalam Menghadapi Era 4.0

Agus Wiyanto

¹Universitas PGRI Semarang Indonesia,

²Graduate School, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

AgusWiyanto7@gmail.com

Abstrak

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang tidak terbanding karena dampak dari kemajuan jaman membawa perubahan besar pada semua bidang termasuk salah satunya dalam pendidikan jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani dan olahraga dapat dipersiapkan bukan hanya sebagai tenaga pendidik saja akan tetapi dapat dijadikan sebagai bidang wirausaha melalui peran perguruan tinggi. Tujuan untuk menganalisis wirausaha yang dapat diterapkan dalam pendidikan jasmani dan olahraga. Pembahasan, pendidikan jasmani dan olahraga dapat dijadikan sebagai alat berwirausaha baik sebagai kajian materi pembelajaran yang menggunakan IPTEK, jasa instruktur atau pelatih yang tersertifikasi maupun memasarkan bentuk-bentuk peralatan olahraga. Simpulan, pendidikan jasmani dan olahraga dapat dijadikan sebagai bekal berwirausaha yang tidak terfokus pada satu bidang keahlian saja akan tetapi dapat memiliki kompetensi yang multilateral dan dapat berdaya saing tinggi dalam menghadapi era 4.0.

Kata kunci: *Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Bekal bidang wirausaha, Era 4.0*

© 2019 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri

1. Pendahuluan

Menyiapkan diri dalam era 4.0 merupakan salah satu strategi yang harus diterapkan dalam berbagai bidang sehingga dapat menjawab kebutuhan saat ini maupun yang akan datang dan tidak tergilas dengan pesatnya kemajuan jaman. Adanya perubahan yang besar membutuhkan persiapan yang matang baik dalam bidang teknologi, ekonomi, sosial, politik maupun pendidikan sehingga siap dalam menghadapi tantangan. Revolusi Industri 4.0 secara fundamental mengakibatkan berubahnya cara manusia berpikir, hidup, dan berhubungan satu dengan yang lain. Era ini akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia dalam berbagai bidang, tidak hanya dalam bidang teknologi saja, namun juga bidang yang lain seperti ekonomi, sosial, dan politik (Prasetyo & Trisyanti, 2018).

Era revolusi industri 4.0 adalah era serba digital, segalanya bisa dilakukan secara *online* seperti: *e-learning*, *e-book*, *e-money*, *e-tol*, *e-budgeting*, *e-journal*; yang bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari seperti: pembayaran gaji yang *non cash* melalui rekening, pembayaran spp melalui rekening *banking*, gojek, grab taxi, berbelanja secara *online* (melalui OLX, Bukalapak, Sofie), komunikasi melalui WA group, FB, *video call*, dan sebagainya. Semua sistem *online* ini akan memberikan kemudahan pada kehidupan manusia, bahkan sangat 'memanjakan' manusia (Huseno, 2018). Kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang. Teknologi dan pendekatan baru yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologi secara fundamental akan mengubah pola hidup dan interaksi manusia (Tjandrawinata, 2016). Kemajuan teknologi yang begitu pesat juga memberikan dampak pada proses pendidikan, baik dalam model pembelajaran yang diberikan atau sarana pendukung dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan harus dapat berinovasi dan beradaptasi sekaligus menghasilkan luaran yang mumpuni dan berdaya saing dalam era 4.0 sehingga melalui jenjang pendidikan akan mampu menciptakan manusia yang handal sekaligus memiliki kepribadian tangguh serta kreatif dan inovatif dalam era 4.0. Dalam era revolusi

industry 4.0 pembelajaran yang diberikan pada perguruan tinggi sebaiknya mampu menciptakan luaran yang berkompeten dengan dibekali kompetensi pendukung yang mampu bersaing dengan kebutuhan dan kemajuan jaman.

Pendidikan Jasmani dan Olahraga yang ada di perguruan tinggi harus mampu berakselerasi untuk dapat berperan serta dalam era 4.0 dengan menciptakan calon pendidik yang multilateral dengan jalan memberikan inovasi dan terobosan kepada mahasiswa sehingga terwujud calon pendidik yang handal dalam keilmuan dan mampu berdaya saing pada era 4.0. Salah satu persiapan yang dapat dilakukan diantaranya mempersiapkan kurikulum atau materi yang dapat membentuk kompetensi lulusan (mahasiswa) yang mampu menghadapi tantangan jaman dan berguna bagi masyarakat.

2. Pembahasan

Era 4.0

Revolusi digital dan era disrupsi teknologi adalah istilah lain dari industri 4.0. Disebut revolusi digital karena terjadinya *proliferasi* komputer dan otomatisasi pencatatan di semua bidang. Industri 4.0 dikatakan era disrupsi teknologi karena otomatisasi dan konektivitas di sebuah bidang akan membuat pergerakan dunia industri dan persaingan kerja menjadi tidak linear. Salah satu karakteristik unik dari industri 4.0 adalah pengaplikasian kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (Tjandrawinata, 2016).

Dahulu memasuki era globalisasi saja sudah menjadi kakhawatiran dan selalu menjadi perbincangan antara optimisme dan pesimisme, namun sekarang dunia bukan sekadar globalisasi lagi, tetapi sudah memasuki era revolusi industri 4.0, yang dikenal dengan sebutan era digitalisasi (Ghufron, 2018). Klaus (Shwab, 2016) melalui *The Fourth Industrial Revolution* menyatakan bahwa dunia telah mengalami empat tahapan revolusi, yaitu: 1) Revolusi Industri 1.0 terjadi pada abad ke 18 melalui penemuan mesin uap, sehingga memungkinkan barang dapat diproduksi secara masal, 2) Revolusi Industri 2.0 terjadi pada abad ke 19-20 melalui penggunaan listrik yang membuat biaya produksi menjadi murah, 3) Revolusi Industri 3.0 terjadi pada sekitar tahun 1970 an melalui penggunaan komputerisasi, dan 4) Revolusi Industri 4.0 sendiri terjadi pada sekitar tahun 2010 an melalui rekayasa intelegensia dan *internet of thing* sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin.

Era Revolusi Industri 4.0 (selanjutnya: Era 4.0) membawa dampak yang tidak sederhana. Ia berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia. Termasuk dalam hal ini adalah pendidikan. Era ini ditandai dengan semakin sentralnya peran teknologi *cyber* dalam kehidupan manusia. Maka tak heran jika dalam dunia pendidikan muncul istilah "Pendidikan 4.0" (Priatmoko, 2018).

Irianto (2017) menyederhanakan tantangan industri 4.0 yaitu; (1) kesiapan industri; (2) tenaga kerja terpercaya; (3) kemudahan pengaturan sosial budaya; dan (4) diversifikasi dan penciptaan lapangan kerja dan peluang industri 4.0 yaitu; (1) inovasi ekosistem; (2) basis industri yang kompetitif; (3) investasi pada teknologi; dan (4) integrasi Usaha Kecil Menengah (UKM) dan kewirausahaan.

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian dari perguruan tinggi yang berperan dalam mencetak calon pendidik untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada era 4.0 pendidikan jasmani dan olahraga harus mampu menciptakan calon pendidik yang bukan hanya sesuai bidang keilmuannya saja akan tetapi juga dilengkapi dengan kompetensi pendukung yang mendampingi bidang keahliannya sehingga akan memperluas kesempatan bekerja dan mempersempit bidang pengangguran serta menciptakan manusia yang berdaya guna dengan kompetensi yang dimilikinya.

WIRAUSAHA DALAM PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA

Pendidikan jasmani dan olahraga dapat dijadikan sebagai alat dan solusi dalam menghadapi era 4.0. Pada dasarnya pendidikan jasmani dan olahraga mampu menjembatani mahasiswa sebagai penopang dalam dunia kerja manakala nantinya sudah menyelesaikan dari bangku perkuliahan. Penguatan empat elemen yang ada dalam sistem pendidikan membutuhkan gerakan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Salah satu gerakan yang dicanangkan oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan terfokus pada tiga literasi utama yaitu, 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia (Aoun, 2017).

Mahasiswa selama dalam bangku perkuliahan harus dibekali kompetensi pendukung yang nantinya mampu bersaing dan berguna dalam kehidupan sehari-hari yang mana selain menjadi calon tenaga pendidik juga dapat melakukan pengembangan-pengembangan diri yang bisa memenuhi kebutuhan masyarakat dan kebutuhan mahasiswa sendiri oleh sebab itu perguruan tinggi seyogyanya memasukkan muatan mata kuliah pendukung untuk menopangnya yang salah satunya dengan muatan mata kuliah kewirausahaan. Fungsi dan peran perguruan tinggi dalam memberikan bekal kurikulum kepada mahasiswa akan sangat mempengaruhi *output* atau luaran dari mahasiswa sendiri sehingga diharapkan dapat menciptakan insan yang handal dan dapat bersaing dalam era 4.0. Salah satu faktor pendorong pertumbuhan kewirausahaan di suatu negara terletak pada peranan universitas melalui penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan. Pihak universitas bertanggung jawab dalam mendidik dan memberikan kemampuan wirausaha kepada para lulusannya dan memberikan motivasi untuk berani memilih berwirausaha sebagai karir mereka (Zimmerer, Thomas, & Scarborough, 2008).

Entrepreneurship adalah suatu proses kreativitas dan inovasi yang mempunyai resiko tinggi untuk menghasilkan nilai tambah bagi produk yang bermanfaat bagi masyarakat dan mendatangkan kemakmuran bagi wirausahawan. Kewirausahaan merupakan kemampuan melihat dan menilai peluang bisnis serta kemampuan mengoptimalkan sumberdaya dan mengambil tindakan dan risiko dalam rangka mesukseskan bisnisnya (Siswoyo, 2009).

Pendidikan jasmani dan olahraga selain menghasilkan calon pendidik juga dapat bergerak dalam bidang wirausaha baik berupa barang ataupun jasa sesuai kebutuhan masyarakat yang berorientasi pada kebutuhan bidang olahraga. Kompetensi tersebut bisa di dapatkan mahasiswa melalui kegiatan-kegiatan penunjang yang diterapkan dan didapatkan selama menempuh dalam bangku perkuliahan melalui kegiatan-kegiatan olahraga yang ditekuninya sampai dengan mendapatkan lisensi sebagai pelatih atau pun instruktur dalam bidang olahraga sehingga dinyatakan sebagai kompetensi pendukung yang memadai. Selain itu mahasiswa atau *output* dari pendidikan jasmani dan olahraga juga dapat berwirausaha yang meliputi peralatan olahraga. Memasarkan alat olahraga juga bukan hal yang gampang apabila tidak memiliki pengetahuan mengenai sarana dan prasarana olahraga sehingga hal ini juga merupakan lahan bagi pendidikan jasmani dan olahraga dalam berwirausaha. Melalui bekal ilmu pengetahuan yang baik dan mumpuni akan dapat membedakan jenis peralatan yang baik sehingga mampu menarik daya tarik konsumen atau masyarakat. IPTEK juga sangat berpengaruh penting dalam kehidupan sehingga memberikan muatan IPTEK pada mahasiswa saat berada dibangku perkuliahan juga dapat memberikan bekal dalam berwirausaha melalui kegiatan *online* baik dalam bidang jasa maupun transaksi jual beli sarana dan prasaran olahraga yang dilakukan.

Kewirausahaan merupakan pilihan yang tepat bagi individu yang tertantang untuk menciptakan kerja, bukan mencari kerja. Untuk mulai membangunkan jiwa *entrepreneur* pada diri mahasiswa dapat dimulai dengan membaca atau mengenal jenis usaha dari majalah, internet surat kabar dan lain-lain, dapat juga dengan membaca biografi atau kisah sukses pengusaha, atau juga dengan mengikuti kursus-kursus, observasi langsung dengan pelaku bisnis (Alma, 2008).

Kegiatan-kegiatan penunjang lain yang dapat dilakukan oleh *output* dari mahasiswa pendidikan jasmani dan olahraga dapat menjadi 1) Konsultan Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 2) manajemen dalam olahraga (*sport management*), 3) industri olahraga (*sports industries*), dan 4) Bisnis olahraga (*sport bisnis*). Sebagaimana disebutkan dalam UU RI No. 3 tahun 2005 tentang "Sistem Keolahragaan Nasional" yang salah satu isinya menyatakan: bahwa industri olahraga adalah kegiatan bisnis bidang olahraga dalam bentuk barang dan atau jasa. Industri olahraga dapat berbentuk prasarana dan sarana yang diproduksi, diperjualbelikan, dan atau disewakan untuk masyarakat. Oleh karena itu masyarakat yang melakukan industri barang dan atau jasa olahraga harus memperhatikan kesejahteraan pelaku olahraga dan kemajuan olahraga.

Banyak bidang atau peluang bisnis dan produksi olahraga yang bisa ditekuni dan dikembangkan oleh para lulusan program studi atau jurusan pendidikan jasmani dan olahraga, diantaranya: 1) Menjalankan Liga Olahraga, 2) Pengorganisasian Sasana untuk anak-anak, 3) Pelatih Olahraga/Instruktur Olahraga, 4) Bisnis Perlengkapan atau Pakaian Olahraga online, 5) Menjadi Marketing atau Sponsoring Olahraga, 6) Mengelola Atlet, 7) Personal Fitness Coach, 8) Bisnis Peralatan Olahraga, 9) Pengorganisasian Sport Tourism, 10) Pelatih, 11) Instruktur., 12) Bisnis Senam/ Yoga dan yang lainnya.

Kompetensi pendukung yang baik bagi mahasiswa akan membekali mereka dalam kehidupan jangka panjang sehingga kompetensi pendukung tersebut harus mampu menjawab kebutuhan masyarakat saat ini maupun yang akan datang. Lulusan pendidikan tinggi khususnya bidang pendidikan jasmani dan olahraga

tidak akan mengalami kesulitan dalam era 4.0, tentu saja dengan konsekuensi memiliki eksistensi diri yang kuat, semangat juang yang tinggi, kerja keras, gigih dan senantiasa melakukan pengembangan diri sesuai dengan kondisi era 4.0.

3. Simpulan

Peran perguruan tinggi dalam era 4.0 harus mampu menjawab tantangan dan kebutuhan baik sekarang maupun yang akan datang. Pemberian bekal kompetensi pendukung bagi calon pendidik atau mahasiswa sangat penting untuk menciptakan manusia yang berdaya saing tinggi supaya tidak tergilas oleh kemajuan jaman. Pendidikan jasmani dan olahraga sebagai bagian dari perguruan tinggi dapat dijadikan sebagai bekal berwirausaha yang tidak terfokus pada satu bidang keahlian saja akan tetapi dapat memiliki kompetensi yang multilateral dan dapat berdaya saing tinggi dalam menghadapi era 4.0.

Daftar Pustaka

- Alma, B. 2008. *Kewirausahaan*. Bandung: Alfabeta
- Aoun, J.E. (2017). *Robot-proof: higher education in the age of artificial intelligence*. US: MIT Press
- Ghufron, M.A. 2018. *Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan*. Jakarta: Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat.
- Huseno, Tun. 2018. *Strategi Perguruan Tinggi dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung: Institut Pemerintahan Dalam Negeri.
- Irianto, D. (2017). *Industry 4.0; The Challenges of Tomorrow*. Disampaikan pada Seminar Nasional Teknik Industri, Batu Malang
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Prosiding SEMATEKSOS 3 "*Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial (pp. 22–27).
- Priatmoko, S. (2018). *Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam Di Era 4.0*. Jurnal Studi Pendidikan Islam, 1(2), 1–19.
- Shwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.
- Siswoyo, B. B. (2009). *Kewirausahaan dalam Kajian Dunia Akademik*. FE UM.
- Tjandrawina, R.R. (2016). *Industri 4.0: Revolusi industry abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi*. Jurnal Medicinus, Vol 29, Nomor 1, Edisi April.
- Zimmerer., Thomas., & Scarborough, W.N. M. 2008. *Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil*. Salemba empat.
-