

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Widianto (2016) bahwa pengalaman memiliki peran penting, karena persepsi dapat hadir pada diri seseorang sehingga dapat dipahami bahwa pengalaman dapat menghadirkan sebuah pengetahuan. Pengalaman merupakan sumber belajar yang membuat manusia agar bertumbuh secara bijaksana di dalam konteks kehidupannya. Hal ini yang seimbang dengan pemikiran seorang pedagog Amerika, John Dewey, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah proses merekonstruksi pengalaman (Ali, 2016).

Pengalaman merupakan sesuatu yang dapat dialami oleh manusia. Melalui pengalaman, individu memiliki pengetahuan. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa *All objects of knowledge must conform to experience* (Moustakas, 1994). Setiap peristiwa yang dialami akan menjadi sebuah pengalaman bagi individu. Pengalaman yang diperoleh dari diri seseorang mengandung suatu informasi atau pesan tertentu. Informasi ini akan diolah menjadi pengetahuan. Dengan demikian berbagai peristiwa yang dialami dapat menambah sebuah pengetahuan individu.

Suatu peristiwa yang mengandung unsur komunikasi akan menjadi pengalaman komunikasi tersendiri bagi individu, dan pengalaman komunikasi yang dianggap penting akan menjadi pengalaman yang paling diingat dan memiliki dampak khusus bagi individu tersebut (Hafiar, 2012). Menurut Wirman (2012) Pengalaman yang dimiliki tiap individu berawal dari peristiwa yang dialaminya secara sadar.

Pengalaman yang didapatkan tersebut berisi tentang suatu informasi atau pesan yang kemudian diolah menjadi pengetahuan tambahan bagi individu. Pengalaman komunikasi individu berasal dari peristiwa yang mengandung unsur komunikasi, dan akan diingat oleh individu serta memiliki dampak tertentu ketika pengalaman itu dianggap penting atau khusus (Nurtyasrini & Hafiar, 2016). Pengalaman komunikasi secara umum merupakan suatu peristiwa yang meliputi elemen komunikasi seperti pesan dan komunikasi pesan lainnya. pengalamannya dengan sejumlah orang yang memiliki banyak informasi akan membuatnya menjadi

sadar (Permana&Suzan, 2018). Setiap peristiwa akan menjadi suatu pengalaman komunikasi bagi seseorang. peristiwa yang melibatkan elemen komunikasi akan menjadi pengalaman komunikasi yang tak terlupakan bagi setiap orang dan peristiwa yang paling signifikan akan menjadi pengalaman komunikasi yang paling diingat.

Pengalaman dapat dijadikan sebagai landasan bagi individu untuk melakukan terhadap tindakan adalah pengalaman yang melekat pada suatu fenomena. Hal ini ditegaskan oleh pernyataan yang menyebutkan, bahwa: *People is retrieving a memory of a prior experience of phenomena* (Radford, 2005), serta diperkuat oleh adanya pernyataan bahwa: *experience is connected to phenomena* (Moustakas, 1994). Pengalaman komunikasi berpengaruh terhadap konsep diri. Dikarenakan konsep diri adalah semua persepsi kita terhadap diri kita dari segala aspek, baik fisik, psikis, sosial yang didasari dari pengalaman dan interaksi dengan orang lain. Pengalaman atas fenomena tersebut yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengalaman atas fenomena komunikasi.

Komunikasi dapat didefinisikan sebagai “*a systemic process in which individual interact with and through symbols to create and interpret meanings*” (Wood, 1997). Artinya, komunikasi merujuk pada suatu proses yang bersifat sistemik di antara individu yang berinteraksi melalui simbol tertentu untuk menghasilkan dan menginterpretasikan makna. Komunikasi berasal dari bahasa latin cum yang diartikan "dengan". Kata benda cummunio berasal dari kata “cum” tersebut, yang dalam bahasa inggris disebut sebagai communion yang artinya "kebersamaan".

Komunikasi menjadi peran terpenting dalam kehidupan manusia, khususnya pada masyarakat yang masih dipenuhi tatanan kehidupan (Mulyana, 2012). Komunikasi dicirikan sebagai proses berbagi informasi antar pihak yang melakukan praktik komunikasi, yang dalam bahasa inggris diartikan sebagai "*communications*" yang berasal dari bahasa latin "*communicatus*" yang artinya "berbagi" dan ketika dua orang saling berkomunikasi pada dasarnya mereka ingin mencapai pemahaman yang sama (Effendy, 2015).

Devito (2011) mendefinisikan komunikasi sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh komunikator dan komunikan, agar komunikan dapat memahami apa

yang disampaikan oleh komunikator dan percakapan dapat mengalir dengan lancar dan efisien. Komunikasi pada umumnya digambarkan sebagai proses menyampaikan, menerima, dan memproses pesan yang terjadi dalam diri seseorang dengan maksud tertentu. Pesan merupakan objek pertama komunikasi dalam menyampaikan konsep, emosi, pikiran dan perilaku.

Menurut Wibowo (2014) komunikasi merupakan kegiatan dalam menyampaikan apa yang ada di hati kita, ide yang kita miliki, dan keinginan yang ingin kita bagikan kepada orang lain atau sebagai cara untuk membujuk orang. Sementara itu, menurut Cangara (2017) yang mengklaim bahwa komunikasi merupakan proses transmisi sinyal yang mengandung makna, kemudian harus dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam proses komunikasi tersebut. komunikasi adalah proses berbagai informasi dengan berbagai cara, seperti: mendengarkan, menjawab dan mengembangkan sehingga pengguna rileks dan informasi dapat disampaikan secara efektif.

Setiap orang dapat melakukan berkomunikasi satu sama lainnya karena manusia selain makhluk individu juga sekaligus makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Namun tidak semua orang dapat melakukan secara terampil dalam berkomunikasi, oleh karena itu perlu dikenali berbagai cara penyampaian informasi dalam komunikasi, karena pada dasarnya kita telah melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kemajuan teknologi informasi telah mendukung adanya pembelajaran jarak jauh (*Distance Learning*) ke arah yang sangat pesat (Allen et al., 2016) dan semakin banyak jumlah mata kuliah yang telah dibangun di seluruh negara dengan berbagai disiplin ilmu (El-Bishouty et al., 2019). Pembelajaran *distance learning* dapat disesuaikan lebih fleksibel karena tidak dibatasi terkait oleh tempat, waktu dan jadwal para pelajarnya sehingga pembelajaran secara online ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa secara individual sehingga pembelajaran online adalah *individualised teaching* (Newby, 2005; Frith, 2005; Vanslambrouck et al., 2018; Corbin et al., 2019).

Menurut harian surat kabar dari The Washington Post (Strauss, 2015) perlu dihadapi dengan mempunyai sikap yang hati-hati karena keinginan ini selain membawa dampak positif juga dapat membawa dampak negatif dan

keberhasilannya sangat ditentukan pada implementasi. Dampak negatif yang dikemukakan bahwa bentuk pembelajaran ini mendapat dorongan pelajar semakin individualistik, dan ini tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran secara global yaitu membangun masyarakat yang hidup dalam komunitas yang sangat beragam. Sedangkan, dampak positif karena adanya penyampaian pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran dengan tatap muka (*face to face interaction* atau F2F) dan pembelajaran jarak jauh atau *Distance Learning* kegiatan dilakukan secara online.

*Blending Learning* diharapkan dapat memberikan hasil dari belajar yang lebih baik (Nguyen, 2017; Lu et al., 2018) sehingga banyaknya perguruan tinggi yang telah menawarkan perkuliahan dengan format ini (Ku & Lohr, 2000) (Tellakat et al., 2019). *Blending Learning* untuk mengubah adanya strategi penyampaian pembelajaran (*instructional delivery strategy*) sehingga mengubah menjadi bentuk interaksi dalam pembelajaran yang selanjutnya memberikan dampak kepada variabel pembelajaran lainnya. Dengan berbagai dampak ini memerlukan penelitian yang lebih komprehensif karena desain pembelajaran dengan seperangkat teori-teori yang mendukungnya bukan untuk pembelajaran daring ataupun online. *Blended Learning* telah menggantikan sebagian dari interaksi yang selama ini ada pada kelas tatap muka atau *traditional classroom learners* dengan menggunakan benda teknologi komunikasi dan informasi lainnya (*Information and Communication Technology*).

Peristiwa COVID 19 telah menjadikan *Distance learning* menjadi satu-satunya dalam melakukan strategi penyampaian pembelajaran di seluruh dunia. Kondisi ini memaksa dalam pelaksanaan *Distance learning* tanpa desain pembelajaran yang baik karena dilihat pada situasi krisis dunia seperti ini yang menjadi tujuan utama adalah kegiatan pembelajaran tetap dapat terlaksana. Pembelajaran online learning telah mengubah pendekatan pedagogi pada abad ke-21 (Courtney & Wilhoite-Mathews, 2015). Pembelajaran online/jarak jauh merupakan sebuah akses belajar yang luas dan terbuka yang memerlukan alat bantu pendidikan, serta yang memanfaatkan kemajuan teknologi dengan fasilitas internet untuk memfasilitasi proses belajar mengajar yang berdasarkan pengetahuan, aksi dan interaksi (Dabbagh & Ritland, 2005).



Pembelajaran online memiliki tiga unsur komponen yang perlu di perhatikan yaitu: (1) media pendidikan, (2) materi pembelajaran, (3) media pembelajaran online. ketiga komponen ini memiliki suatu keterlibatan dalam hubungan, yang terkandung suatu media pendidikan yang terstruktur agar dapat menjadi suatu proses sosial yang dapat di informasikan mengenai sistem dari pembelajaran online, dengan begitu penggunaan teknologi yaitu suatu strategi yang bersifat pengajaran dan pembelajaran yang dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar (Dabbagh & Ritland, 2005).

Teknologi komunikasi sangat mempermudah bagi kehidupan manusia yang dengan mudahnya juga dapat mengakses informasi yang luas dan tak terbatas kepada kehidupan masyarakat yang sangat mampu membantu jaringan komunikasi dengan baik (Kadir, 2003). Pembelajaran berbasis teknologi ini memang sudah diterapkan kedalam sistem pendidikan di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir. Tetapi, pembelajaran online menjadi hal yang penting karena adanya wabah pandemi Covid-19 yang mengejutkan hampir di semua penjuru kota hingga dunia.

Bagi mahasiswa, pembelajaran berbasis teknologi dengan sistem daring atau online sebagai alternatif metode pembelajaran dimana mahasiswa tidak dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka atau langsung di dalam suatu forum formal atau non formal. Proses kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online ini merupakan bentuk dari kelas online selama pandemi Covid-19. Ciri utama dalam pembelajaran berupa online yaitu memudahkan dan fleksibilitas bagi pengajar dan peserta didik apalagi dalam menentukan jadwal belajar mengajar secara online dengan tidak mementingkan lokasi (Gunawan, Suranti, & Fhatoroni, 2020).

Kegiatan ini dilakukan melalui aplikasi zoom cloud meeting yang merupakan *platform online* dalam bentuk *video conference*, yakni para pengajar dapat menggunakan platform zoom tersebut supaya bisa bertatap muka secara online bersama mahasiswa. Pemakaian *platform* tersebut dapat digunakan secara efektif hanya kurun waktu 40 menit secara gratis, lebih dari itu pengguna zoom bisa menginstal aplikasi yang premium atau berbayar. Zoom cloud Meeting bisa berkapasitas lebih dari 100 pengguna bahkan lebih. Selain bisa melakukan siaran video, pemilik akun bisa berdiskusi melalui pesan singkat, bertukar file, serta bisa

melakukan presentasi secara langsung layaknya perkuliahan tatap muka pada biasanya (Gunawan et al., 2020).

Kebijakan Merdeka Belajar, Kampus Merdeka yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu Nadiem Makarim, merupakan langkah awal bagi perguruan tinggi untuk menyiapkan kebutuhan mahasiswa menjadi lulusan sarjana yang mumpuni di bidang ilmu dan teknologi, berkarakter, dan dapat memenuhi tantangan dunia kerja.

Menurut Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 18, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, menyatakan: “masa dan beban belajar bagi mahasiswa dapat dilaksanakan dengan mengikuti seluruh proses pembelajaran di kampus, selama 1 semester (20 SKS) dan di luar kampus selama 2 semester (40 SKS), baik dengan ketentuan program studi yang sama atau berbeda, mempunyai pilihan untuk melakukan pembelajaran dan kegiatan di luar kampus sesuai prasyarat yang telah ditentukan”.

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan salah satu kebijakan yang dibuat dengan berlakukannya Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 3 Tahun 2020. Mahasiswa diberikan untuk hak belajar tiga semester di luar Program Studi (Prodi) maupun di luar Perguruan Tinggi asalnya (DirjenKemendikbud, 2020).

Program MBKM sebagai salah satu terobosan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dalam memacu sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter mengharapakan antara mahasiswa atau dosen memiliki pengalaman yang berbeda pada akhirnya akan memperkaya wawasan, jaringan, dan keunggulan karakter.

Program MBKM secara implisit adalah respon dari Kemdikburistek dalam rangka menyiapkan lulusan yang tangguh dalam menghadapi perubahan seperti: sosial, budaya, dunia kerja, dan teknologi semakin berkembang dengan pesat di Era Revolusi Industri 4.0, di mana kompetensi mahasiswa yang semakin diperkuat sesuai dengan perkembangan.

Bentuk pembelajaran dan kegiatan di luar kampus sesuai Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 berupa: pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, asisten mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan,

kegiatan wirausaha, studi/proyek independen, dan membangun desa/Kuliah Kerja Nyata (KKN) tematik. Kebijakan ini bertujuan agar sistem pembelajaran di perguruan tinggi lebih fleksibel dan otonom, sehingga tercipta kualitas pembelajaran yang inovatif, bebas, dan sesuai dengan kebutuhan di dunia industri (Yusuf et al, 2020; Nanggala et al, 2020).

Program MBKM menggunakan strategi belajar *experiential learning* dan melalui jalur yang fleksibel, hal ini diharapkan dapat memfasilitasi mahasiswa untuk meningkatkan potensinya sesuai dengan passion dan bakatnya (Ditjen Dikti, 2020). Program MBKM dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika yang ada pada masyarakat.

Program MBKM memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaktualisasi kreativitasnya dengan adanya kegiatan pembelajaran yang telah diprogramkan baik didalam program studi maupun di luar program studi. Satu semester mengikuti perkuliahan semester 2 dan 3 dalam bentuk kegiatan akademik di luar universitas (Laga et al., 2021:5). Program-program MBKM tersebut dibuat untuk memberikan pilihan tempat belajar yang lebih luas kepada mahasiswa agar mendapatkan banyak pengalaman belajar serta dapat mengembangkan, mengasah, memperluas, dan memperdalam kompetensi di luar kampus sendiri (Sevima, 2021).

Tujuan MBKM dari Kemendibud adalah untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skill* maupun *hard skill*, agar lebih siap dan relevan sesuai dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin untuk masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Program yang diharapkan sebagai salah satu bagian dari langkah maju untuk menyiapkan generasi yang mampu menjawab tantangan dan permintaan pasar atas tenaga kerja dalam dunia usaha dan industri menghasilkan mahasiswa sebagai pusat (*student centered learning*) yang esensial (Sudaryanto et al., 2020).

Salah satu tantangan dalam sistem pendidikan yang dihadapi perguruan tinggi adalah pengembangan kurikulum di Era Industri 4.0 yang dituntut menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi baru, yakni literasi data,

literasi teknologi, dan literasi manusia yang berporos kepada berakhlak mulia. Salah satu usaha untuk menjawab tantangan tersebut adalah lahirnya kebijakan hak belajar bagi mahasiswa di luar program studi (Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Pendidikan Tinggi).

Inovasi pembelajaran juga dilakukan untuk menyediakan mahasiswa dalam MBKM adalah keterampilan dalam memecahkan permasalahan, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kepedulian yang melalui berbagai metode pembelajaran inovatif di antaranya pembelajaran pemecahan kasus dan pembelajaran kelompok berbasis proyek.

Pelaksanaan MBKM yang melalui suatu program kemitraan dan kerjasama dengan perguruan tinggi baik dalam maupun luar negeri sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi antara dosen dan mahasiswa. Bahkan menurut Buku Panduan MBKM dapat dikatakan bahwa kerjasama dengan mitra akan melibatkan dosen dalam melakukan bimbingan maupun aktivitas akademik untuk peningkatan kompetensinya.

Penerapan dari konsep MBKM ini dengan cara memberikan mahasiswa keleluasaan selama 2 semester untuk belajar di luar kelas. Sehingga pada dua semester ini mahasiswa dapat bersosialisasi dengan pihak-pihak di luar kampus dan belajar lebih dalam pada bidang yang menjadi passionnya (Sastra Wijaya, 2021).

Pembelajaran di dalam Kampus Merdeka memberikan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan, dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Salah satu program yang ditawarkan dalam MBKM adalah Skema Magang Studi Independent Bersertifikat (MSIB), Program MSIB adalah salah satu bentuk metode pembelajaran dari delapan metode studi yang diselenggarakan dalam program Kampus Merdeka. Program MSIB menjadi wadah untuk memahami kelas, rancangan berdasarkan kepada kenyataan perusahaan.



Studi Independen Bersertifikat E-Commerce bertujuan untuk membangun pemahaman mengenai industri *e-commerce*, sehingga banyak lulusan dari Perguruan Tinggi lebih siap untuk bekerja di bidang *e-commerce*. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mahasiswi/a S1 minimum semester 6. Studi Independen Bersertifikat merupakan bagian dari program Kampus Merdeka yang memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri yang melalui aktivitas belajar di luar kelas perkuliahan di kampus, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan.

Program MSIB dari kemendikbud di PT Mitra Semeru Power Academy Indonesia telah dilaksanakan sejak tahun 2021 sampai saat ini. Peserta MSIB adalah mahasiswa dari berbagai universitas dan fakultas di seluruh Indonesia yang memiliki kualifikasi pendidikan yang berbeda-beda. Pelaksanaan program MSIB dapat meninjau dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut diantaranya dari kementerian selaku pembuat kebijakan, mahasiswa sebagai peserta misalnya dari sisi efektivitas program, kebermanfaatan program, hasil dan dampak program, dan lain-lain.

Program ini diperuntukkan bagi mahasiswa yang ingin melengkapi dirinya untuk menguasai kompetensi spesifik dan praktis yang dicari oleh dunia usaha dan dunia industry. Tujuan dari program SIB E-Commerce ini, adalah untuk menanamkan sikap kreatif juga inovatif pada peserta. Program ini disusun untuk membangun tiga aspek peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif dan motorik. Pengembangan ketiga aspek tersebut dilakukan hingga kompetensi peserta didik mencapai tingkat dengan menciptakan *platform e-commerce* (Academy 2021).

Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ini berlaku selama 1-2 semester. Selama kegiatan berjalan satu semester akan dihitung sebanyak 20 SKS. Selama pelaksanaan program, mahasiswa tidak perlu melakukan kegiatan perkuliahan di kampus dengan demikian mahasiswa dituntut untuk fokus dalam menjalankan tugas mereka di program ini.

Kegiatan Studi Independen Bersertifikat E-Commerce yang dilaksanakan oleh Power Academy, *powered by* PowerCommerce.Asia PT. Mitra Semeru Indonesia. PowerCommerce.Asia adalah *e-commerce* enabler terkemuka di Asia yang berbasis di Indonesia sebagai pelopor Omni-Channel di Indonesia,

PowerCommerce.Asia yang menawarkan solusi dan layanan menyeluruh untuk memberdayakan suatu merek, mengembangkan bisnis yang ada, dan membawasuatu produk ke pasar global. PowerCommerce.Asia menawarkan solusi untuk membantu suatu brand yang bergerak baik secara vertikal maupun horizontal dalam mengembangkan bisnisnya.

Kegiatan di PT Mitra Semeru Power Academy Indonesia dilaksanakan selama 16 minggu dan bernilai 20 SKS. Cara belajar yang dilakukan terdiri dari kuliah daring, tugas kelompok, belajar mandiri dan tugas mandiri. Pengajar terdiri dari praktisi dan akademisi dalam bidang terkait di *e-commerce*.

Setiap minggu semua peserta didik dijadwalkan untuk monitoring dalam kelompok dengan mentor pembimbing berlatar belakang praktisi senior di *e-commerce*. Bimbingan mencakup juga pendampingan pengerjaan tugas kelompok final perancangan *platform e-commerce*. Setiap kelompok tugas terdiri dari 10 orang, kombinasi peserta didik dari berbagai latar belakang pendidikan/keahlian, mengikuti situasi nyata di industri *e-commerce*.

Kegiatan Studi Independent yang mendaftarkan melalui *website* Kampus Merdeka 4.000 mahasiswa/i. Setelah melalui tahapan seleksi, yang terpilih 200 mahasiswa/i. PowerPEOPLE merupakan panggilan untuk menyebut para mahasiswa/i terpilih, yang berasal dari 106 perguruan tinggi, 152 program studi, 22 provinsi, dan 48 kabupaten/kota.

Studi Independen Bersertifikat *E-Commerce* ini berlangsung selama 16 minggu /setara dengan 20 SKS. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2022-24 Juni 2022 yang terdiri dari mentor 24 orang, 11 mentor pembimbing, 11 mentor tugas, 1 orang mentor pendamping dan 2 orang mentor presentasi (Tim Power Academy, 2021).

Kegiatan dilakukan secara daring untuk dapat berinteraksi, melakukan aktivitas mengajar dan belajar dengan menggunakan pemanfaat sarana digital lainnya, seperti: zoom, classroom, gmeet, dan sebagainya (Suci et al, 2020; Munir, 2017).

Tugas dikerjakan secara pribadi maupun berkelompok. Program pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap: Tahap 1 adalah pelatihan kompetensi dasar, tahap 2 adalah pembelajaran dari materi *e-commerce*, tahap 3 adalah

capstone project yaitu pengerjaan project final dalam kelompok. Tahap 1, 2 dan 3 akan menerapkan prinsip *outcome-based-education*. Tahap ini akan bekerja kurang lebih selama 4 minggu pertama paralel dengan tahap 2.

Program SIBE-02 Power Academy belajar bahwa peserta memiliki tingkat keterampilan yang berbeda-beda dalam kompetensi dasar yang diperlukan dalam ekosistem *e-commerce*. Karena itu tujuan sampai di tahap ini adalah untuk memastikan bahwa semua peserta setidaknya sudah mengetahui kompetensi dasar.

Di dalam tahap 1 dan tahap 2, metode pembelajaran setiap peserta secara umum terdiri dari kelas *synchronous* pengajaran materi yang didahului dengan pembelajaran dalam bentuk *asynchronous* dengan menonton video pembelajaran atau membaca materi pembelajaran; latihan *synchronous* mengimplementasikan teori; mengerjakan tugas baik tugas individu maupun tugas kelompok; presentasi tugas setiap minggu.

Tugas individu adalah salah satu sarana pembelajaran yang tidak dinilai. Tugas kelompok dilakukan dalam siklus mengerjakan tugas, menerima umpan balik secara *synchronous* dari mentor, memperbaiki tugas dan menyerahkan tugas.

Luaran setiap tugas kelompok adalah kertas tugas dan materi presentasi. Nilai tugas adalah nilai kelompok, dengan demikian diharapkan power people belajar berbagai hard skill dan soft skill yang diperlukan untuk mengerjakan tugas dengan hasil yang bagus. Tahap 3 capstone project. Tahap ini akan berlangsung sekitar mulai minggu ke-10 sampai minggu ke-18. dalam 9 minggu kedua (Tim Power Academy, 2021).

Pada tahap capstone project (*project final*) power people dapat memilih salah satu dari tiga *learning path*, yaitu jalur *Entrepreneur*, jalur *Professional* dan jalur *Start upFounder*; Luaran peserta yang memilih jalur *Entrepreneur* adalah proposal bisnis, sedangkan Luaran peserta yang memilih jalur *Professional* adalah usulan sistem berdasarkan dari profesi yang dipilih, dimana terdapat tujuh bidang professional yang dapat dipilih yaitu Sumber Daya Manusia, Teknologi Informasi dan Data, Digital Marketing, Hukum, *Customer Service*, dan Operations. Sebagai contoh dari luaran jalur professional yaitu, usulan sistem *recruitment* Sumber Daya Manusia. Sedangkan, luaran dari peserta didik yang memilih jalur *Startup Founder*, *Entrepreneur* adalah *pitch deck*. Di akhir Tahap 2 setiap perwakilan peserta dalam

kelompok akan menyerahkan kertas tugas final dan melakukan presentasi final sebagai syarat untuk memperoleh sertifikat sebagai *e-commerce specialist student*.

Dengan berakhirnya program, diharapkan peserta memperoleh pengetahuan, keterampilan dalam mengembangkan diri sebagai *Entrepreneur*, *Professional*, dan *Start up Founder*. Dalam melakukan pembelajaran daring tentunya ada banyak pengalaman yang dirasakan oleh peserta. Pengalaman merupakan sesuatu yang dapat dialami oleh manusia. Dengan melalui pengalaman, individu memiliki pengetahuan. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa *All objects of knowledge must conform to experience* (Moustakas,1994:4). Setiap peristiwa yang dialami akan menjadi sebuah pengalaman bagi individu. Pengalaman yang diperoleh dari diri seseorang mengandung suatu informasi atau pesan tertentu. Informasi ini akan diolah menjadi pengetahuan, pengalaman berkomunikasi di media pembelajaran daring program MSIB untuk itu peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengalaman dalam mengikuti pembelajaran daring di PT Mitra Semeru Power Academy Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka fokus penelitian ini adalah pengalaman mahasiswa saat mengikuti program MSIB selama pembelajaran daring di PT Mitra Semeru Power Academy Indonesia divisi *e-commerce*.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Bagaimana pengalaman mahasiswa saat mengikuti program MSIB selama pembelajaran daring di PT Mitra Semeru Power Academy Indonesia Divisi *E-commerce*?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengalaman mahasiswa saat mengikuti program MSIB selama pembelajaran daring di PT Mitra Semeru Power Academy Indonesia Divisi *E-commerce* tahun 2022.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis diharapkan dapat menyampaikan kontribusi di bidang Ilmu Komunikasi.



### 1.5.2 Kegunaan Praktis

#### a) Untuk PT Mitra Semeru Power Academy

Melalui perantara penulis diharapkan dapat memberikan masukan pada pelaksanaan kegiatan MBKM Skema Mahasiswa Studi Independent Bersertifikat Power Academy *powered by PowerCommerce.Asia*. PT Mitra Semeru Indonesia Divisi *E-commerce*.

#### b) Untuk Masyarakat Luas

Bagi masyarakat luas diharapkan penulisan ini dapat dijadikan pembelajaran dan pengalaman.

