

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kampus Merdeka merupakan kebijakan menteri pendidikan dan kebudayaan Nadiem Makarim yang memberikan kebijakan perguruan tinggi untuk memberikan hak belajar selama tiga semester di luar program studi. Kampus merdeka pada dasarnya menjadi sebuah konsep baru yang membiarkan mahasiswa mendapatkan kemerdekaan belajar di perguruan tinggi (Leuwol et al. 2020). Konsep ini menjadi lanjutan dari konsep sebelumnya yaitu merdeka belajar dari perencanaan konsep kampus merdeka ini pada dasarnya merupakan inovasi pembelajaran untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang berkualitas.

Dasar hukum pelaksanaan kurikulum MBKM (merdeka belajar kampus merdeka) adalah Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang standar pendidikan tinggi; tujuan kebijakan merdeka belajar kampus merdeka adalah mendorong mahasiswa menguasai berbagai bidang ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang keahliannya, sehingga siap bersaing dalam dunia global (Baharuddin 2021).

Kebijakan ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka tempuh berdasarkan keinginan. Kebijakan merdeka belajar kampus merdeka di perguruan tinggi memberikan hak otonomi kepada perguruan tinggi.

Pada prinsipnya perubahan paradigma pendidikan agar menjadi lebih otonom dengan kultur pembelajaran inovatif. Pelaksanaan kebijakan merdeka belajar kampus merdeka mendorong proses pembelajaran di perguruan tinggi semakin otonom dan fleksibel. Ada 5 kebijakan terkait paket kampus merdeka ini, yaitu :

- a) Sistem akreditasi perguruan tinggi.
- b) Belajar di perguruan tinggi (hak belajar di luar program studi).
- c) kemudahan dalam membuka program studi baru.
- d) Penerimaan mahasiswa baru.

e) Perubahan status menjadi perguruan tinggi negeri badan hukum. Ketentuan ini tidak berlaku untuk bidang pendidikan dan kesehatan. (Dirjen Dikti Kemendikbud 2020).

Dari kebijakan di atas ada beberapa hal yang menjadi konsekuensi bagi perguruan tinggi yaitu pentingnya kebijakan kurikulum yang fleksibel dalam kampus, *e-learning*, luar kampus kebijakan administrasi, kebijakan administrasi kurikulum, fleksibilitas antar dan lintas prodi, fakultas, perguruan tinggi dalam dan luar negeri kebijakan penganggaran kerjasama dan tindak lanjut kerja sama kebijakan kerja sama antar dan lintas prodi, fakultas dan perguruan tinggi kebijakan kerja sama antar dan lintas dunia usaha, dunia industri dan dunia bekerja sama antar dan lintas negara.

Proses pembelajaran dalam kampus merdeka merupakan wujud nyata pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) yang sangat *esensial*. Pembelajaran dalam kampus merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Melalui program Merdeka Belajar yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik, maka *hard skill* dan *soft skills* mahasiswa akan terbentuk dengan kuat (Dirjen Dikti Kemendikbud 2020).

Jadi, uraian di atas bahwa perkembangan dalam dinamika ilmu pengetahuan cepat, dinamis dan inovatif. Terbitnya peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan di atas, perlu ditindaklanjuti oleh seluruh perguruan tinggi yang merupakan awal dari penerapan kebijakan di atas sehingga mampu memberikan perubahan signifikan bagi para lulusan perguruan tinggi yang siap bersaing di dunia kerja baik skala nasional maupun internasional.



Gambar 1. 1 Poster Studi Independen *E-Commerce*
Sumber : *Power Academy*,2021

Tujuan dalam studi independen bersertifikat *e-commerce* ini diajukan untuk meningkatkan kuantitas lulusan Perguruan Tinggi di Indonesia yang lebih siap untuk bekerja di bidang *e-commerce*. Metode pembelajaran adalah *experience learning*, dimana peserta didik belajar melalui proses mengimplementasikan materi yang diperolehnya di dalam berbagai tugas. Pemberian materi diberikan baik secara *synchronous* antara lain dalam bentuk kuliah dan tanya jawab, diskusi kelompok, paparan hasil, semua melalui *online meeting* dan *asynchronous* antara lain dengan disediakannya materi baca, video ajar, soal latihan.

Program kampus merdeka yaitu studi independen bersertifikat *e-commerce power academy* 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 menciptakan *platform e-commerce*. Kegiatan utama untuk pengembangan masing-masing aspek adalah: perkuliahan tatap muka, pengerjaan tugas berkelompok, dan pengembangan *hardskill*.

Power Academy akan mengadakan beberapa kegiatan persiapan. Pertama, finalisasi rencana bimbingan dan pengajaran. Kedua, mengadakan sharing kurikulum dan alternatif metode bimbingan dengan para mentor dan pengajar.

Aktivitas pembelajaran yang dialami oleh *power people* terdiri dari: bimbingan dengan mentor pembimbing, pembelajaran mandiri, kelas belajar interaktif tatap muka dengan Pengajar, kelas latihan dengan pengajar, pengerjaan tugas individu, pengerjaan tugas berkelompok, mentoring tugas dengan mentor tugas, latihan presentasi dengan mentor presentasi. Format dasar pembelajaran direncanakan kombinasi teori dan praktek dengan proporsi 25:75.

Tugas akan dikerjakan baik secara pribadi maupun berkelompok. Program pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap: Tahap 1 adalah pelatihan kompetensi dasar. Tahap 2 adalah pembelajaran 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 1 pelatihan kompetensi dasar.

Tahap ini akan berlangsung kurang lebih selama 4 minggu pertama paralel dengan tahap 2. Bahwa program SIBE-01 *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.

Tahap ini akan terdiri dari pengajaran materi dan praktik. Kompetensi dasar yang akan dibangun antara lain digital pola pikir peserta dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar, pengolahan data, berpikir kritis, inovasi, berpikir sistem, kemampuan presentasi tahap 2 pembelajaran materi. Tahap ini akan dimulai kira-kira pada minggu ke-3 dan berakhir kira-kira minggu ke-10. Dalam tahap ini *power people* akan mempelajari *hard skill* dan *soft skill* yang diperlukan dalam ekosistem *e-commerce*.

Keterampilan *Hard skills* mencakup antara lain pengetahuan mengenai *e-commerce*, arsitektur platform *e-commerce*, pemetaan perilaku digital, Manajemen, *design thinking*, *business model canvas* (BMC), Hukum, Digital Marketing, Pemetaan Proses Bisnis, Perancangan UI/UX.

Keterampilan *soft skill* mencakup antara lain : kepemimpinan, berkolaborasi, berkompetisi secara sehat, keterampilan komunikasi, berkomunikasi, beradaptasi, berpikir kreatif. presentasi, memecahkan masalah, manajemen waktu, berpikir kritis, mendengarkan dengan aktif, kemampuan belajar mandiri.

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 menyaksikan 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 dan tidak dinilai. Tugas kelompok dilakukan dalam siklus mengerjakan tugas - menerima umpan balik secara *synchronous* dari mentor tugas - memperbaiki tugas - menyerahkan tugas.

Luaran setiap tugas kelompok adalah kertas tugas dan materi presentasi. Nilai tugas selalu adalah nilai kelompok, dengan demikian diharapkan *power people* belajar berbagai *soft skill* yang diperlukan untuk mengerjakan tugas dengan hasil yang baik. Tahap 3 *capstone project*. Tahap ini akan berlangsung kira-kira mulai minggu ke-10 sampai minggu ke-18. dalam 9 minggu kedua.

Pada tahap *capstone project (project final)* *power people* dapat memilih satu dari tiga *learning path*, yaitu jalur *entrepreneur*, jalur profesional dan jalur *start-up founder*. Luaran peserta yang memilih jalur *entrepreneur* adalah proposal bisnis. Luaran peserta yang memilih jalur profesional adalah usulan sistem berdasarkan profesi yang dipilih. Sebagai contoh: usulan sistem *recruitment* sumber daya manusia. Luaran peserta yang memilih jalur *start-up founder*, adalah *pitch deck*.

Di akhir Tahap 2 setiap peserta dalam kelompok akan menyerahkan kertas tugas final dan melakukan presentasi *final* sebagai syarat untuk memperoleh sertifikat sebagai *e-commerce specialist student*.

Capstone project pada kegiatan studi independen bersertifikat *e-commerce* (SIB *E-commerce*) ini merupakan tugas final yang memberi kesempatan kepada *power people* untuk mendalami aspek-aspek *e-commerce*. Melalui latihan intensif mengerjakan berbagai fungsi dan peran di bidang *e-commerce*. Ada 3 jenis *capstone project* yang dapat dipilih: tipe a pengusaha berbasis teknologi digital, tipe b: profesional di ekosistem *e-commerce*. tipe c: *start-up founder*.

Berdasarkan hasil akhir dari kegiatan studi independen bersertifikat *e-commerce* yaitu *capstone project*, selama mengikuti program kampus merdeka studi independen *e-commerce power academy* PT Mitra Semeru Indonesia. kelompok membuat suatu ide perencanaan bisnis *founder* yang bertema *start-up* transportasi “ANGKOET” merupakan *capstone project* tipe c. Proyek ini digagas oleh 5 orang *founder* dari latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Hal utama yang menjadi pembelajaran pada *capstone project* tipe c ini adalah menggagas ide hingga menghasilkan luaran yang diminta, luaran tersebut yaitu berupa *pitch deck*

dari *start-up* transportasi “ANGKOET” yang dipresentasikan kepada calon investor.

Bahwa *project* yang dirancang bersama kelompok ini memberikan nama logo *start-up* ANGKOET yaitu sebuah rancangan *project* dalam suatu *platform* yang menggagas transportasi terintegrasi dengan berbagai moda transportasi *point to point* yang ada di Indonesia. Kelompok memiliki sebuah rencana dalam pembuatan ide pada *project* ANGKOET yang memiliki suatu ide untuk memiliki hubungan komunikasi dengan masyarakat sehingga dapat bermitra dengan berbagai driver dengan transportasi yang unik dan beraneka ragam yang ada di tiap-tiap stasiun dan menjadi solusi utama bagi pengguna yang menginginkan transportasi yang cepat dan efisien.

Kelompok ini membuat rancangan *platform* ini menawarkan solusi agar pengguna kereta *commuter line* ketika menuju stasiun dan turun dari kereta sehingga calon *customer* dapat langsung melanjutkan perjalanan dengan moda transportasi lain secara lancar dan menuju ke tempat tujuannya dengan cepat dan efisien. Kegiatan studi independen bersertifikat *e-commerce* diselenggarakan oleh *power academy, powered by Power Commerce Asia*. (PT. Mitra Semeru Indonesia). *PowerCommerce.Asia*. adalah *e-commerce enabler* terkemuka di Asia yang berbasis di Indonesia.

Studi Independen 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 menciptakan *platform e-commerce*. Pencapaian akhir pembelajaran yaitu *capstone project* tipe *c start-up founder* berlatih untuk mengembangkan sebuah *start-up* digital (Kampus Merdeka, 2021).

Urgensi dari penelitian ini adalah komunikasi kelompok melalui media daring yang belum efektif dengan menggunakan bentuk pola komunikasi sebagai penentu kesuksesan dalam metode pembelajaran berbasis kelompok (*team-based learning*) yang diterapkan dalam program studi independen *power academy* sebagai pembelajaran yang menerapkan teori dan praktek dilapangan bagian dari program *flagship* MBKM dari pemerintah melalui Kemendikbud-Ristek.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan memfokuskan pola komunikasi dalam pembelajaran berbasis kelompok yang harus efektif sebagai penentu kesuksesan metode pembelajaran berbasis kelompok (*team-based learning*) yang ditekankan dalam program studi independen bersertifikat *e-commerce power academy* sebagai bagian dari program MBKM dari pemerintah melalui Kemendikbud-Ristek.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana pola komunikasi dalam pembelajaran berbasis kelompok pada program studi independen *e-commerce power academy* melalui *capstone project start-up* ANGKOET) khususnya pada *capstone project start-up* ANGKOET?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian tersebut yakni, untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi dalam pembelajaran berbasis kelompok pada program studi independen *e-commerce power academy* melalui *capstone project start-up* ANGKOET) khususnya pada *capstone project start-up* ANGKOET.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi di bidang pemikiran dan pengetahuan terhadap perkembangan ilmu komunikasi. Serta memberikan pengetahuan baru pada semua pihak, khususnya mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

a. Untuk Akademisi

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai bahasan tentang pola komunikasi dalam pembelajaran berbasis kelompok.

2. Serta penelitian ini kelak diharapkan bisa menjadi rujukan dan masukan bagi penelitian dibidang ilmu komunikasi pada program studi Independen *e-commerce power academy* melalui *capstone project start-up* ANGKOET.

b. Untuk Perusahaan PT Mitra Semeru Indonesia

Melalui perantara peneliti diharapkan dapat memberikan edukasi, serta evaluasi terkait program melalui *capstone project start-up* ANGKOET proses pola komunikasi dalam pembelajaran berbasis kelompok studi independen bersertifikat *e-commerce power academy powered by Power Commerce Asia* PT Mitra Semeru Indonesia.

c. Untuk Masyarakat Luas

Bagi masyarakat luas diharapkan penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran dan pengalaman, selama belajar di program kampus merdeka belajar serta gambaran bagi pihak-pihak yang ingin metode pembelajaran berbasis kelompok melalui pengerjaan *capstone project* langsung di lapangan (*experiential learning*).

