

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Angka pengangguran usia produktif di Indonesia saat ini menjadi masalah yang serius. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada Februari 2022, terdapat 17,08% pengangguran terbuka di rentang usia 15-24 tahun.¹ Menurut Sukirno (2000), pengangguran adalah keadaan seseorang yang ingin memperoleh pekerjaan tetapi belum mendapatkan pekerjaan. Pengangguran terdiri dari empat kelompok, yaitu pengangguran terbuka, pengangguran tersembunyi, pengangguran musiman, dan setengah menganggur.² Pengangguran terbuka adalah seseorang yang tidak memiliki pekerjaan atau sedang mencari pekerjaan. Pengangguran tipe ini seringkali merupakan anak muda yang baru lulus dari universitas.³ Salah satu penyebab meningkatnya angka pengangguran muda adalah ketidakcocokan antara keterampilan yang dimiliki oleh pencari kerja dengan *skill* yang dibutuhkan oleh perusahaan.⁴ Hal ini menjadi penghalang bagi pencari kerja untuk mendapatkan pekerjaan sesuai dengan keinginan mereka. Oleh karena itu, diperlukannya suatu inovasi baru untuk meningkatkan kemampuan pencari kerja dalam meningkatkan *skill* yang ada di dalam dirinya.

Era revolusi industri 4.0 memiliki tantangan sekaligus peluang yang baik bagi lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan yang inovatif dan kolaboratif penting dimiliki oleh suatu negara untuk menjadi negara maju.⁵ Lembaga pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Perguruan tinggi perlu merespons secara cepat dan tepat terhadap transformasi pendidikan agar dihasilkan lulusan yang siap dan tanggap.⁶

Perguruan tinggi sebagai suatu lembaga pendidikan bertujuan menghasilkan sarjana yang memiliki karakter yang mulia, rasionalitas yang tinggi, serta kesadaran akan tanggung jawab masing-masing sesuai dengan bidang keahliannya. Pendidikan di Indonesia, khususnya Perguruan Tinggi, dianggap belum mampu menghasilkan lulusan yang siap bekerja.⁴ Perguruan tinggi dirasa perlu memberikan suatu inovasi baru pada kurikulumnya. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan kesepakatan berkaitan dengan hasil belajar, materi belajar, proses, dan

penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi.⁶ Setiap lembaga pendidikan memiliki kurikulum yang berbeda sesuai dengan visi dan misi lembaga tersebut.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan norma-norma untuk masa depan.⁷ Mahasiswa perlu belajar untuk menentukan tujuan yang jelas dan terarah, bekerja sama dengan orang lain yang memiliki perspektif yang berbeda, menemukan peluang, dan mengidentifikasi solusi untuk sebuah masalah yang besar. Berdasarkan hal tersebut, diperlukannya model pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa untuk terjun langsung ke dunia kerja untuk mengalami tantangan dan berusaha memecahkan masalah tersebut. Hal ini dikenal dengan model pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning model*).⁸

Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang digagas oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, pada tahun 2020 merupakan salah satu contoh dari *collaborative learning*, sebagai langkah awal perguruan tinggi untuk menyiapkan mahasiswa menjadi sarjana yang mumpuni di bidang teknologi dan dapat memenuhi tantangan kerja.⁸ Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan pondasi untuk menyiapkan mahasiswa menjadi lulusan yang tangguh, relevan dengan kebutuhan zaman, dan siap menjadi pemimpin dengan jiwa kebangsaan. Berdasarkan buku panduan MBKM yang dikeluarkan oleh Kemendikbud, terdapat empat pokok kebijakan MBKM, yaitu pembukaan program studi baru, sistem akreditasi perguruan tinggi, perguruan tinggi negeri berbadan hukum (PTN-BH), dan hak belajar tiga semester di luar prodi.⁹ Kebijakan MBKM dirancang oleh Kemendikbud agar mahasiswa memiliki pengalaman mengikuti pembelajaran di luar kampus. Program-program ini diharapkan nantinya dapat memfasilitasi para mahasiswa untuk dapat mengembangkan potensi dalam dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan perguruan tinggi baik *soft skill* maupun *hard skill* agar dapat memenuhi kebutuhan perkembangan zaman.^{6,10}

Terdapat empat *soft skill* yang wajib dikuasai oleh mahasiswa yaitu kemampuan berfikir kritis (*critical thinking and problem solving*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), dan kreativitas (*creativity*) serta

inovasi (creativity/innovation), seluruh kompetensi ini disebut sebagai *Four C's Skills*.¹¹ *Four C's skills* inilah yang harus dikuasai oleh mahasiswa sebelum terjun ke dunia pekerjaan.

Berpikir kritis (*critical thinking*) adalah proses secara aktif dan terampil dalam membuat konsep, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang dikumpulkan atau dihasilkan dari observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi sebagai panduan terhadap suatu keyakinan dan tindakan.¹² Pada hakikatnya, saat sedang berpikir manusia menggunakan keterampilan intelektualnya dan pada saat yang bersamaan akan muncul suatu solusi dari masalah yang sedang dihadapi. Saat berpikir dengan menyeluruh, manusia dapat memutuskan apa yang harus dilakukan dengan benar.

Komunikasi (*communication*) adalah proses membuat dan membagikan kata yang berisi makna menggunakan pesan verbal dan nonverbal. Seseorang mengatakan sesuatu, dan orang lain memikirkan atau melakukan sesuatu sebagai tanggapan terhadap kata-kata tersebut.¹³ Kemampuan komunikasi merupakan keterampilan terpenting yang dimiliki mahasiswa.

Kolaborasi (*collaboration*) adalah kemampuan seseorang bekerja secara efektif dengan beragam anggota tim, fleksibilitas, memiliki kemauan untuk membantu orang lain, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.⁸ Menghargai kontribusi orang lain termasuk salah satu hal kecil dari kolaborasi. Dalam berkolaborasi harus ada saling keterlibatan antar anggota dalam memecahkan suatu masalah.

Kreativitas (*creativity*) membutuhkan dua kriteria yaitu orisinalitas dan efektivitas. Orisinalitas berarti kebaruan, sesuatu yang tidak biasa, dan unik. Orisinalitas sangat penting untuk kreativitas, tetapi hal ini tidaklah cukup. Sesuatu yang original haruslah efektif untuk menjadi kreatif. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru yang efektif.¹⁴ Orisinalitas dan efektivitas saling melengkapi, sehingga tanpa salah satunya tidak dapat disebut sebagai sebuah kreativitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Kuncoro, Handayani, dan Suprihatin (2022) pada jurusan Psikologi Universitas Islam Ageng Tirtayasa tentang peningkatan *soft skills* melalui kegiatan MBKM, didapatkan hasil terdapat perbedaan *soft skills*

antara mahasiswa yang mengikuti kegiatan MBKM dan non-MBKM. Hasil analisis menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada aspek kepemimpinan. Hal ini disebabkan karena keikutsertaan mahasiswa dalam program MBKM dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menjadi contoh, membimbing, mengambil keputusan, dan membagi informasi dengan orang lain dibandingkan mahasiswa non-MBKM.⁸

Pada penelitian lain yang dilakukan Suartini dan Hidayat (2021) di jurusan Hukum Universitas Al Azhar Indonesia didapatkan 45% mahasiswa memiliki pemikiran bahwa mengikuti kegiatan MBKM dapat memberikan peningkatan yang cukup baik pada *soft skills* mereka, sedangkan 34% lainnya merasa MBKM memberikan peningkatan yang baik. Dapat disimpulkan bahwa, program MBKM memberikan dampak positif kepada mahasiswa karena program ini dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa sebagai bekal untuk bekerja setelah kuliah. Kegiatan pembelajaran di luar dapat memberikan kompetensi tambahan, seperti *problem solving*, menganalisis, etika profesi, dan lain-lain.¹⁵

Penelitian yang dilakukan Sulistiyani *et al* (2021) di Universitas Nadlatul Ulama Surabaya, didapatkan 64,58% mahasiswa Fakultas Kesehatan memilih magang sebagai kegiatan MBKM yang paling diminati. Magang diharapkan dapat mampu memberikan pengalaman yang cukup dari segi *hard skill* dan *soft skill*. Hasil penelitian juga menunjukkan 87,39% mahasiswa fakultas kesehatan menyatakan bahwa kegiatan MBKM dapat memberikan kompetensi tambahan, seperti kreativitas, kemandirian, kolaborasi, kerja sama tim, manajemen diri, dll.¹⁶ Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triastuti dan Prasetya (2022) di Fakultas Kedokteran UKDW, yaitu 77,96% responden merasa kegiatan MBKM dapat memberikan kompetensi tambahan, seperti *problem solving*.¹⁷

Merdeka Belajar Kampus Merdeka memang memiliki berbagai manfaat. Namun, program ini masih memerlukan beberapa perbaikan dalam pelaksanaannya. Sosialisasi program MBKM yang diberikan tidak tersebar secara merata kepada mahasiswa, sehingga masih banyak mahasiswa yang merasa asing terhadap kebijakan ini. Kekhawatiran lain yang banyak dialami mahasiswa adalah terkait pembiayaan.¹⁷ Penerapan program MBKM di fakultas kedokteran masih memerlukan banyak penyesuaian. Hambatan yang dirasakan oleh fakultas

kedokteran dalam melaksanakan kegiatan MBKM adalah sulitnya mencari pasangan program studi yang cocok untuk pertukaran mahasiswa, sistem kurikulum yang berupa blok, konversi KRS, dan lamanya durasi program MBKM.¹⁸

Universitas Andalas sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia juga turut melaksanakan program MBKM. Penerapan kurikulum baru ini perlu dikaji lebih lanjut terkait manfaat dan hambatannya, sehingga dibutuhkan suatu penelitian terkait persepsi mahasiswa terhadap fasilitasi MBKM dalam perkembangan *soft skills* mahasiswa Universitas Andalas. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang menjelaskan tentang bagaimana persepsi mahasiswa terhadap fasilitasi kegiatan MBKM dalam mendukung perkembangan *soft skills* mahasiswa Universitas Andalas. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa terhadap fasilitasi kegiatan MBKM dalam mendukung perkembangan *soft skills* mahasiswa Universitas Andalas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap fasilitasi kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dalam mendukung perkembangan *soft skills* mahasiswa Universitas Andalas?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap fasilitasi kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dalam mendukung perkembangan *soft skills* mahasiswa Universitas Andalas.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap manfaat atau keuntungan yang dirasakan mahasiswa saat mengikuti kegiatan MBKM terhadap perkembangan *soft skills* mahasiswa Universitas Andalas.
2. Mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap hambatan atau kesulitan yang dirasakan mahasiswa saat mengikuti kegiatan MBKM terhadap perkembangan *soft skills* mahasiswa Universitas Andalas

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman peneliti terutama di bidang yang diteliti. Selain itu, penelitian ini merupakan tugas akhir sebagai syarat kelulusan peneliti dalam tahap pendidikan di Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Andalas.

1.4.2 Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan masukan kepada tim kurikulum Universitas Andalas dalam menyusun kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

1.4.3 Manfaat Bagi Pengembangan Ilmu

Peneliti berharap hasil penelitian ini mampu memberikan pengembangan ilmu pengetahuan dan bahan informasi ilmiah tentang persepsi mahasiswa terhadap fasilitasi kegiatan MBKM dalam mendukung perkembangan *soft skills* mahasiswa Universitas Andalas.

1.4.4 Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai penelitian lanjutan atau bahan gagasan tambahan untuk penelitian sejenis.

1.4.5 Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca tentang keterkaitan antara kegiatan MBKM dan peningkatan *soft skills* mahasiswa.

