

BAB I PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Persoalan yang sedang dihadapi oleh Indonesia saat ini bukan lagi sekedar pemerataan pendidikan di seluruh wilayah tetapi, terdapat masalah yang muncul dan sama pentingnya yaitu meningkatnya jumlah lulusan dari perguruan tinggi baru (*fresh graduate*) dari berbagai jurusan yang lulus setiap tahunnya. Menjadi sebuah permasalahan ketika jumlah lulusan meningkat tetapi, tidak diimbangi dengan peningkatan skill yang dimiliki. Terdapat berbagai perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan menetapkan standar terhadap *skill* tertentu untuk sebuah bidang pekerjaan. Lulusan di Indonesia saat ini kebanyakan lulus dengan nilai yang tinggi tetapi, *skill* yang dimiliki masih jauh dari kata cukup untuk masuk ke dalam dunia kerja. Maka dari itu, perlu adanya pelatihan khusus atau tambahan sebelum mahasiswa lulus seperti mengikuti kegiatan magang.

Sebuah julukan yang melekat pada mahasiswa yaitu sebagai “*agent of change*”. Mahasiswa sebagai *agent of change* merupakan bagian yang terpenting dalam lingkup pendidikan. Artinya mahasiswa sebagai generasi muda bangsa Indonesia harus mempunyai pendidikan yang memadai untuk memperkaya wawasan yang dimiliki agar membawa suatu perubahan bagi suatu bangsa (Faridahrul & Ani, 2021). Sebagai seorang mahasiswa yang hidup di zaman industri 4.0, sangatlah penting untuk menguasai berbagai *skill* digital yang akan memiliki segundang manfaat dan sebuah perguruan tinggi bukanlah menjadi satu-satunya tempat mahasiswa untuk mengembangkan *skill* mereka, terdapat banyak program baik dari Kemendikbud maupun dari pihak swasta yang menawarkan pengembangan *hard skill* dan *soft skill* untuk mahasiswa, salah satunya yaitu program magang bersertifikat dari kampus merdeka.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan suatu kegiatan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Dalam

mengikuti kegiatan ini terdapat manfaat yang akan diterima oleh mahasiswa mulai dari eksplorasi pengetahuan dan kemampuan di lapangan kerja, belajar dan memperluas jaringan di luar perkuliahan, dan dapat menimba ilmu dari mitra yang berkualitas dan terkemuka (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan & Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2020).

Sebagai *agent of change*, mahasiswa dapat mengimplementasikan apa yang telah mereka pelajari untuk memberikan sebuah inovasi solusi dari permasalahan di masyarakat, salah satu masalah yang ada yaitu di bidang UMKM. Para pelaku UMKM banyak mengalami permasalahan mulai dari minimnya modal usaha, kurang tahu bagaimana membesarkan bisnis, kurangnya inovasi produk, belum memaksimalkan pemasaran online, dan tidak memiliki menjadi masalah yang dialami oleh pelaku UMKM (Interactive Crew, 2019). Dari permasalahan tersebut perlunya sebuah implementasi inovasi yang bisa diselesaikan oleh *agent of change* (mahasiswa) dari permasalahan tersebut.

I. 2 RUMUSAN MASALAH

Bedasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah pada Praktek Kerja Lapangan penulis yaitu bagaimana mahasiswa dapat menjadi *agent of change* yang dapat memberikan solusi dan inovasi dari permasalahan yang terjadi para pelaku UMKM melalui program kampus merdeka.

I. 3 TUJUAN PKL

Tujuan dari dilakukannya Praktek Kerja Lapangan adalah :

- a. Mengidentifikasi lebih dalam penyebab permasalahan pelaku UMKM;
- b. Memberikan sebuah inovasi untuk menyelesaikan permasalahan UMKM yang dapat digunakan di masyarakat;
- c. Memberikan bantuan tenaga dan pikiran untuk *stakeholder* dalam menyelesaikan proyek yang ada; dan
- d. Wadah pengaplikasian *hard skill* dan *soft skill*.

I. 4 MANFAAT

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak-pihak yang terkait selama pelaksanaan.

I. 4.1 Bagi Mahasiswa

- a. Menjadi wadah implementasi *hard skill* dan *soft skill*.
- b. Memberikan gambaran umum mengenai dunia kerja.
- c. Mendapatkan kesempatan untuk menganalisis dan memberikan solusi dari permasalahan yang ada di UMKM.
- d. Membantu mahasiswa untuk melakukan memberikan ide inovatif.

I. 4.2 Bagi Instansi Tempat Praktek Kerja Lapangan (PKL)

- a. Membantu mengembangkan aplikasi UMKM Verse.
- b. Memberikan riset mengenai kondisi UMKM dengan data yang terbaru.
- c. Sebagai sarana untuk menjembatani antara instansi dengan lembaga pendidikan untuk bekerja sama baik bersifat akademik maupun non akademik.
- d. Mendapatkan ide-ide inovatif untuk fitur yang akan dikembangkan setelah MVP.

I. 4.3 Bagi Masyarakat

- a. Menyelesaikan permasalahan terkait kurangnya pengetahuan tentang bisnis oleh pelaku UMKM.
- b. Menyediakan wadah pembelajaran untuk pelaku UMKM.
- c. Menyediakan *event* sebagai sarana berkumpul pelaku UMKM untuk meningkatkan *skill* mereka.
- d. Meningkatkan pengetahuan seputar bisnis untuk masyarakat yang ingin membuat sebuah bisnis.