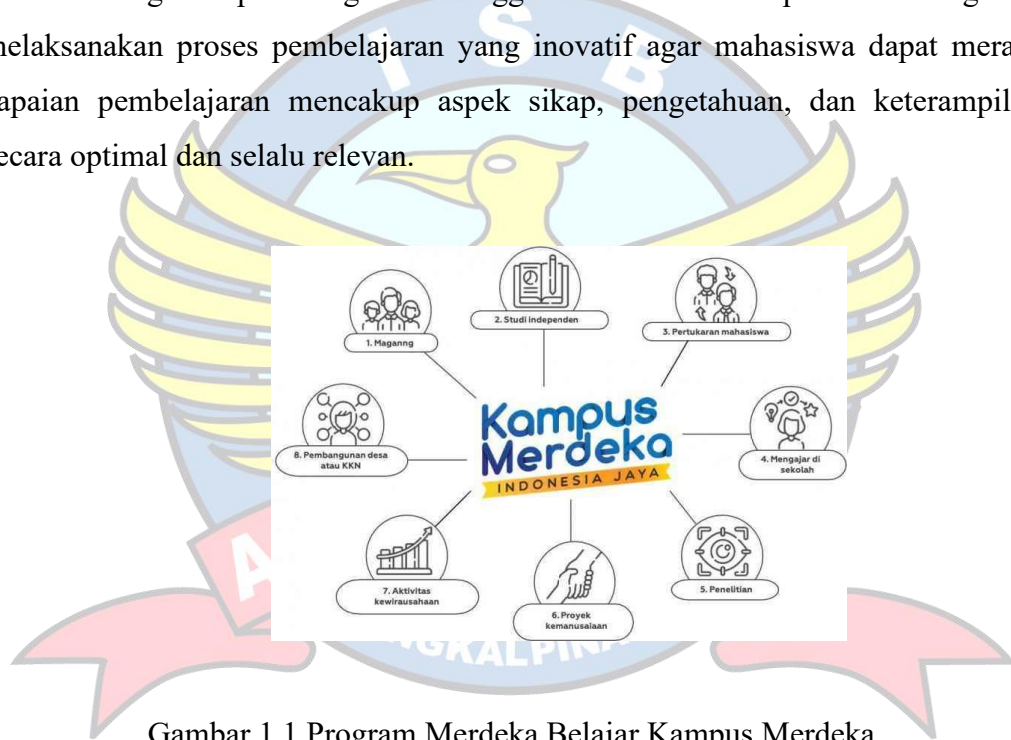


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya zaman yang juga diiringi dengan kemajuan teknologi yang pesat, budaya, dan perubahan sosial dalam lingkungan kerja maka mahasiswa harus disiapkan dalam menghadapi hal tersebut. *Link and Match* tidak saja dengan dunia industri dan dunia kerja tetapi juga dengan masa depan yang berubah dengan cepat. Perguruan Tinggi dituntut untuk dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal dan selalu relevan.



Gambar 1.1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka diharapkan dapat menjadi jawaban atas tuntutan tersebut. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Program utama yaitu: kemudahan pembukaan program studi baru, perubahan sistem akreditasi perguruan tinggi, kemudahan perguruan tinggi negeri menjadi PTN berbadan hukum, dan hak belajar tiga semester di luar program studi. Mahasiswa

diberikan kebebasan mengambil SKS di luar program studi, tiga semester yang dimaksud berupa 1 semester kesempatan mengambil mata kuliah di luar program studi dan 2 semester melaksanakan aktivitas pembelajaran di luar perguruan tinggi.

Berbagai bentuk kegiatan belajar di luar perguruan tinggi, di antaranya melakukan magang/praktik kerja di Industri atau tempat kerja lainnya, melaksanakan proyek pengabdian kepada masyarakat di desa, mengajar di satuan pendidikan, mengikuti pertukaran mahasiswa, melakukan penelitian, melakukan kegiatan kewirausahaan, membuat studi/proyek independen, dan mengikuti program kemanusiaan. Semua kegiatan tersebut harus dilaksanakan dengan bimbingan dari dosen. Kampus Merdeka diharapkan dapat memberikan pengalaman kontekstual lapangan yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh, siap kerja, atau menciptakan lapangan kerja baru.

Proses Pembelajaran dalam Kampus Merdeka merupakan salah satu perwujudan 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 *real*, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Melalui Program Merdeka Belajar yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik maka *hard dan soft skill* mahasiswa akan terbentuk dengan kuat.

Program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka diharapkan dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan zaman, kemajuan IPTEK, tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika masyarakat.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari kebijakan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah sebagai berikut :

1. Program “Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi” adalah untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *softskills* maupun *hardskills*, bertujuan agar lebih siap dan relevan akan kebutuhan zaman. Menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Program-program experiential learning dengan jalur yang fleksibel diharapkan akan dapat memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan passion dan bakatnya.
2. Mengetahui sejarah, visi misi dan teknologi yang digunakan di PT. Angkasa Pura II KC Bandar Udara Depati Amir Pangkal Pinang.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari kegiatan Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang dilaksanakan di PT Angkasa Pura II KC Bandar Udara Depati Amir Pangkalpinang kali ini adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan pengalaman kerja.
2. Mendapatkan pengetahuan dan wawasan terhadap alat - alat dan peralatan yang digunakan di perusahaan tersebut, dan
3. Mengetahui cara kerja dan konsep dasar peralatan *Elektronic Facility & IT* yang di gunakan dalam bidang Teknologi Informatika di perusahaan.

