

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Salah satu kebutuhan utama makhluk hidup adalah berinteraksi dengan sesama. Fungsi dari berinteraksi sesama manusia yaitu bagian dari eksistensi dan hakikat hidup manusia itu sendiri. Alat dari interaksi adalah dengan cara berkomunikasi. Makhluk hidup seperti manusia dan hewan bisa saling bertukar informasi, selain itu dengan komunikasi makhluk hidup juga saling mempengaruhi satu sama lain.

Sejak prasejarah manusia sudah membangun sebuah kesepakatan berinteraksi menggunakan bahasa, karena komunikasi yang benar adalah jika informasi disampaikan dengan jalur yang benar dengan menggunakan bahasa yang sudah disepakati dan informasinya diterima sesuai dengan kemauan si pembawa informasi atau yang disebut komunikator.

Komunikasi merupakan dasar dari setiap makhluk hidup. Menandakan bahwa tidak peduli seberapa ambisius seseorang atau berapa banyak mereka mengatasi ketakutan atau seberapa tinggi tingkat pendidikan, mereka masih memiliki kemungkinan yang rendah untuk melangkah lebih jauh dalam hidup mereka tanpa kemampuan komunikasi yang efektif yang diperlukan dalam berhubungan dengan orang-orang.

Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan menuntut mahasiswa memiliki kemampuan komunikasi, dengan kemampuan komunikasi yang baik mahasiswa akan mudah bersosialisasi, berinteraksi, menyelesaikan berbagai masalah pada kehidupannya di masa sekarang dan masa depan seperti dalam pergaulan, karir, bisnis, dan membangun keluarga. Tidak dapat dipungkiri seseorang yang sukses dalam pergaulan, keluarga, maupun karir yaitu orang yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik.

Penelitian ini berangkat dari judul penelitian payung “Rancang Bangun Produk Tugas Akhir Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan *Generic Green Skill* Mahasiswa” (Ana, 2013). Latar belakang penelitian tersebut berawal dari Kegiatan pembelajaran mata kuliah Workshop Manajemen Sumber Daya Keluarga (WMSDK), yang dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK) Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap semua kegiatan Workshop MSDK yang dilaksanakan di laboratorium PKK, prosedur pelaksanaan praktikum biasanya standar dan seragam misalnya: mahasiswa bekerja secara berkelompok, melakukan berbagai pengujian, menganalisis hasil dan terakhir membuat laporan. Kondisi tersebut membuat mahasiswa kurang mendapat tantangan dalam melaksanakan kegiatan penyelesaian workshop.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada penyelesaian workshop perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa agar memiliki kreativitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi langsung dengan masalah-masalah nyata yang sedang terjadi pada zaman sekarang yaitu model pembelajaran *project based learning* (PjBL).

PjBL berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang mahasiswa bekerja secara otomon mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya mahasiswa bernilai dan realistis, (Okuda ; 2004, Rais ; 2010).

Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan berbagai kompetensi. Kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran berbasis proyek diantaranya:

- 1) Kemampuan pemecahan masalah, 2) Pengembangan kreativitas,
- 3) Kemampuan kolaborasi, 4) Kemampuan komunikasi, dan 5) Hasil belajar (unjuk kerja), (Ana, 2013).

Kemampuan komunikasi pada hasil penelitian awal yang dilakukan oleh Ana (2013) menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi yang ditunjukkan oleh kelas yang menjadi kelas diterapkannya *project based learning* lebih unggul dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan *project based learning* dalam mata kuliah Workshop MSDK. Penelitian tersebut akan lebih dikembangkan dalam penelitian yang berjudul “Analisis Kemampuan Mahasiswa dalam Penyajian Produk Workshop MSDK Berbasis *Project Based Learning*”, yang dilakukan pada mahasiswa Prodi PKK angkatan 2011.

Penelitian akan dilakukan pada saat mahasiswa melakukan seminar workshop MSDK, kemampuan mahasiswa menyajikan produk yang merupakan hasil dari proyek akan dilakukan penilaian berdasarkan teknik presentasi yang baik. Observasi awal yang dilakukan peneliti pada mahasiswa angkatan 2011 di pertemuan dua dan tiga perkuliahan workshop MSDK, pada pertemuan ke dua mahasiswa bertugas melaporkan hasil eksplorasinya di lapangan yaitu mengkomunikasikan temuan masalah dan rumusan strategi pemecahan masalahnya di depan dosen dan rekan-rekan kelompok lain. Kemudian pada pertemuan ke tiga mahasiswa menginterpretasikan hasil eksplorasi melalui kegiatan analisis, diskusi dan tanya jawab. Dapat diamati kemampuan presentasi mahasiswa pada pertemuan dua dan tiga masih belum maksimal, mahasiswa masih terlihat gugup, kurang percaya diri, berbicara terbata-bata, kesulitan mengungkapkan atau menyampaikan pesan yang akan disampaikan, penggunaan bahasa belum baku dan mencampurkan bahasa daerah seperti cuman, engga, dan itu teh.

Kemampuan komunikasi ternyata termasuk masalah yang perlu dicarikan solusinya, berikut beberapa penelitian mengenai komunikasi dalam presentasi yang dilakukan oleh Bhimo Andrianto (2008) tentang kecemasan presentasi, menemukan bahwa mahasiswa belum sepenuhnya memiliki keterampilan presentasi yang sistematis. Masih ada beberapa mahasiswa yang enggan untuk berinisiatif maju presentasi saat diberikan kesempatan dan lebih senang menunggu inisiatif dosen untuk menunjuk. Kondisi tersebut disebabkan

adanya kecemasan yaitu adanya perasaan gugup, gelisah yang mengakibatkan perilaku menghindar. Hasil penelitian menemukan adanya pengaruh yang signifikan antara kecemasan presentasi dengan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Siska, dkk (2003), menemukan bahwa penyebab terjadinya kesulitan komunikasi interpersonal adalah adanya kecemasan diantaranya rasa takut menerima tanggapan atau penilaian negatif dari komunikan.

Pendekatan model pembelajaran *project based learning* pada mata kuliah Workshop MSDK diharapkan dapat mengasah kemampuan komunikasi mahasiswa dengan tahapan penyelenggaraan workshop MSDK mulai dari berkomunikasi dalam pemilihan topik, berkomunikasi dalam merencanakan aktivitas proyek, berkomunikasi dalam bimbingan dengan dosen pembimbing, berkomunikasi dalam pelaksanaan proyek sampai pada tahapan presentasi, mahasiswa telah memiliki kemampuan komunikasi yang mantap dan dapat melaksanakannya secara sistematis.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Masalah yang teridentifikasi dari latar belakang di atas yaitu:

1. Mahasiswa merasa kurang percaya diri.
2. Mahasiswa kesulitan mengungkapkan atau menyampaikan pesan.
3. Mahasiswa kurang dapat memanfaatkan media dengan baik.
4. Mahasiswa saling mengandalkan satu sama lain dan kesulitan dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.
5. Mahasiswa kurang dapat menarik perhatian *audience*.
6. Mahasiswa kesulitan mengelola alur dan waktu presentasi.

## **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Seberapa besar kemampuan

mahasiswa dalam penyajian produk Workshop MSDK berbasis *project based learning*?”.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian, tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus:

##### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning*.

##### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang kemampuan mahasiswa berkaitan dengan:

- a. Pengelolaan presentasi.
- b. Penguasaan materi presentasi.
- c. Teknik berkomunikasi verbal dan non verbal.
- d. Efikasi mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat diantaranya:

1. Secara Teoritis
  - a. Memperluas kajian ilmu pendidikan kesejahteraan keluarga mengenai penerapan *project based learning* pada mata kuliah WMSDK.
  - b. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menyajikan produk WMSDK pada pelaksanaan seminar WMSDK berbasis *project based learning*.
2. Secara Praktis
  - a. Mahasiswa Prodi PKK

Bagi mahasiswa, melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penyajian produk atau presentasi produk.

b. Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Memberikan gambaran dan referensi mengenai pencapaian kemampuan mahasiswa dalam menyajikan produk WMSDK pada seminar WMSDK berbasis *project based learning* dan dapat dijadikan bahan evaluasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Peneliti

Memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun ke dalam lima bab yang di dalamnya berisi mengenai:

### BAB I Pendahuluan

Bab ini memaparkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### Bab II Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran

Bab ini menjelaskan landasan teori mengenai Workshop Manajemen Sumber Daya Keluarga (WMSDK), *project based learning*, kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk dan kemampuan komunikasi dalam pembelajaran berbasis *project based learning*, serta menggambarkan kerangka pemikiran dari penelitian.

### Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian termasuk beberapa komponen lainnya, yaitu: lokasi dan subjek populasi/sampel, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data serta analisis.

### Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisikan mengenai data hasil penelitian dan pembahasan hasil analisis data.

#### Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian.