

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dunia kerja semakin membutuhkan sumber daya manusia yang unggul, memiliki kompetensi dan mampu bekerjasama. Untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas harus melewati tantangan yang terjadi. Salah satunya adalah tantangan di Perguruan Tinggi, yaitu sebagai mahasiswa yang mampu berprestasi di bidang akademik.

Bidang akademik, mahasiswa dibekali berbagai macam pengetahuan untuk memperkaya intelektual. Kegiatan studi di Perguruan Tinggi meliputi: kuliah, kegiatan ilmiah seperti seminar, simposium, diskusi panel, lokakarya, asistensi, KKN, widya wisata, menyusun makalah, praktikum, pembuatan laporan, menyusun skripsi, pembuatan rancangan, pelaksanaan tugas, menempuh ujian.

Kegiatan akademik ini akan menjadi lebih baik ketika ditunjang oleh kegiatan non-akademik yang membantu mahasiswa untuk mengembangkan kepribadian, meningkatkan kepekaan sosial dan meningkatkan kedewasaan moral. Salah satu bentuk kegiatan non-akademik ini adalah mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.

Istilah kreativitas menunjukkan kemampuan dalam menciptakan hasil karya baru yang merupakan produk-produk kreasi. Menurut Rogers (2008, hlm.18) menyatakan bahwa “kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme”.

Program kreativitas mahasiswa merupakan salah satu bentuk upaya yang dilakukan Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DP2M), Ditjen Dikti dalam meningkatkan kualitas peserta didik (mahasiswa) di perguruan tinggi agar kelak dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan profesional yang dapat menerapkan mengembangkan dan

meyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta memperkaya budaya nasional.

Kegiatan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang selama ini sarat dengan partisipasi aktif mahasiswa, diintegrasikan ke dalam satu wahana yang diberi nama Program Kreativitas Mahasiswa. dikembangkan untuk mengantarkan mahasiswa mencapai taraf pencerahan kreativitas dan inovasi berlandaskan penguasaan sains dan teknologi serta keimanan yang tinggi.

Dalam rangka mempersiapkan diri menjadi pemimpin yang cendekiawan, wirausahawan serta berjiwa mandiri dan arif, mahasiswa diberi peluang untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian, sikap tanggung jawab, membangun kerjasama tim maupun mengembangkan kemandirian melalui kegiatan yang kreatif dalam bidang ilmu yang ditekuni. Pada awalnya, dikenal 5 (lima) jenis kegiatan yang ditawarkan dalam PKM, yaitu PKM Penelitian (PKM-P), PKM-Penerapan Teknologi (PKM-T), PKM-Kewirausahaan (PKM-K), dan PKM-Pengabdian kepada Masyarakat (PKM-M) dan PKM-Penulisan Ilmiah (PKM-I). Berlandaskan penguasaan sains dan teknologi serta keimanan yang tinggi. Dalam rangka mempersiapkan diri menjadi pemimpin yang cendekiawan, wirausahawan serta berjiwa mandiri dan arif, mahasiswa diberi peluang untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian, sikap tanggungjawab membangun kerjasama tim maupun mengembangkan kemandirian melalui kegiatan yang kreatif dalam bidang ilmu yang ditekuni.

Perilaku untuk mengikuti program kreativitas mahasiswa di tentukan oleh minatnya pada program kreativitas tersebut.

Keinginan mahasiswa untuk mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa di dorong oleh minatnya pada program tersebut. Universitas memberi kesempatan bagi mahasiswanya untuk mengikuti program kreativitas mahasiswa yang berfungsi sebagai wahana pengembangan diri supaya dapat ikut berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Minat terhadap kegiatan kreativitas mahasiswa harusnya mampu menarik perhatian mahasiswa untuk mengikuti berbagai programnya, tapi yang terjadi di lapangan adalah minimnya minat mahasiswa untuk mengikuti program kreativitas

tersebut dengan berbagai alasan untuk menghindari mengikuti program tersebut. Jumlah mahasiswa prodi pendidikan teknik elektro dari angkatan 2008 hingga 2013 hanya 35 mahasiswa yang pernah mengikuti program kreativitas mahasiswa, dan diantaranya tidak semuanya dapat memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Melihat jumlah tersebut sangat jauh dari jumlah keseluruhan mahasiswa yang mengenyam pendidikan di prodi pendidikan teknik elektro, dapat disimpulkan minimnya mahasiswa Departemen Pendidikan Teknik Elektro (DPTE) mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM). Beberapa alasan kurangnya minat dalam mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa antara lain:

1. Menuangkan ide-ide atau gagasan dalam sebuah karya ilmiah.
2. Waktu yang mendesak antara jadwal kuliah beserta tugas-tugas kuliah yang menjadi waktu prioritas bagi mahasiswa, sehingga tidak banyak waktu untuk mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.
3. Kurangnya kaderisasi, misalnya tidak ada komunikasi antara kakak tingkat yang berepengalaman dengan adik tingkat yang belum pernah mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “*Studi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Departemen Pendidikan Teknik Elektro Dalam Mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat mahasiswa DPTE mengikuti Program Kegiatan Mahasiswa.
2. Faktor apa saja yang memberikan pengaruh paling besar dalam menumbuhkan minat mahasiswa DPTE untuk mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah mempunyai peranan penting dalam suatu penelitian untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan di kaji. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor yang mempengaruhi minat Mahasiswa DPTE mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.
2. Faktor yang paling tinggi dan rendah yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa (PTE) dalam mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.

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

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan tentang keterkaitan minat mahasiswa dalam mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa, adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat Mahasiswa mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.
2. Mengetahui faktor-faktor yang paling dominan dan faktor yang tidak dominan dalam mempengaruhi minat mahasiswa (PTE) dalam mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.

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

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat-manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Adapun manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi mahasiswa DPTE dapat mengetahui faktor yang menumbuhkan minat dalam mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.
2. Khususnya Departemen Pendidikan Teknik Elektro akan mendapat masukan melakukan perencanaan dan pemograman dalam memberikan pengaruh pada mahasiswa untuk mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.
3. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia akan semakin meningkatkan presentase mahasiswa yang mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa.

#### **F. Struktur Organisasi Penulisan**

Sistematika penulisan berperan sebagai pedoman penulis agar dalam penulisan skripsi ini lebih terarah, sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan mengenai latar belakang masalah identifikasi masalah, perumusan dan pembatasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan struktur organisasi penulisan.

Bab II berisi kajian pustaka meliputi kajian pustaka, kerangka pemikiran dan pertanyaan penelitian.

Bab III berisi metode penelitian yang membahas mengenai metode penelitian, variable, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian dengan menggunakan *validitas*, teknik analisis data, dan proses penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian dengan penjelasan data, melihat analisis data dari faktor yang paling tinggi dan rendah, dan pembahasan penelitian.

Bab V kesimpulan dan saran berisi hasil penelitian yang disimpulkan dan sekaligus diberikan saran-saran yang perlu diperhatikan.