



## **Analisis Kemampuan Mahasiswa Dalam Penyajian Produk Workshop MSDK Berbasis *Project based learning***

Resna Amalia Sani <sup>1</sup>, Yoyoh Jubaedah, Ana

<sup>1</sup>*Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen PKK FPTK UPI*

*Sani.resna@yahoo.com*

### **ABSTRAK**

Rumusan masalah penelitian ini yaitu “Seberapa besar kemampuan penyajian produk mahasiswa Prodi PKK FPTK UPI angkatan 2011 pada mata kuliah Workshop MSDK berbasis *project based learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar kemampuan penyajian produk mahasiswa Prodi PKK FPTK UPI angkatan 2011 pada mata kuliah Workshop MSDK berbasis *project based learning* dalam seminar Workshop MSDK. Metode yang digunakan deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang ditunjukkan untuk menggambarkan mengenai kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk pada Mata Kuliah Workshop MSDK berbasis *project based learning*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes kinerja, kinerja yang dimaksud adalah kemampuan penyajian produk sebagai hasil proyek Workshop MSDK berbasis *project based learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk Workshop MSDK berbasis *project based learning* berada pada kategori tinggi pada lima kelompok, kategori sedang pada dua kelompok dan kategori rendah pada satu kelompok. Rekomendasi diajukan pada mahasiswa Prodi PKK FPTK UPI angkatan 2011, agar dapat lebih mengasah dan meningkatkan kemampuan penyajian atau presentasi dengan cara membiasakan berani berbicara di depan umum dan banyak menggali ilmu atau informasi dengan membaca buku, koran, majalah maupun internet.

**Kata Kunci:** kemampuan penyajian produk, workshop MSDK, *project based learning*.

### **LATAR BELAKANG**

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 realistik, 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.

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*.

Kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan mengkomunikasikan hasil proyek yang berbentuk produk dengan cara melakukan presentasi dihadapan para dosen pembimbing dan partisipa dalam seminar Workshop MSDK. Ada pun definisi presentasi atau *public speaking* atau berbicara di depan umum menurut Hidajat. M. S (2006) ialah seni bicara di depan umum di mana suatu komunikasi lisan yang efektif berlangsung secara berkesinambungan dalam pesan dan lambang bersirkulasi ulang secara terus menerus antara pembicara dan pendengar dengan maksud agar pendengar berpikir, merasakan, dan bertindak sesuai dengan yang diharapkan oleh pembicara.

Workshop adalah salah satu Mata Kuliah yang ada di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, bentuk pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan multi media dan multi metode, merupakan perpaduan antara teori dan praktek dengan menerapkan

pendekatan proses dan produk. Workshop Manajemen Sumber Daya Keluarga (WMSDK) layanan edukasi bagi anak usia dini, remaja, dan lansia bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa Prodi PKK untuk menyelesaikan proyek berupa layanan edukasi bagi anak usia dini, remaja ataupun lansia dalam bentuk pelatihan kecakapan hidup, produk media edukasi, rancangan program pembinaan atau pembelajaran, program manajemen pembinaan bagi lembaga pengelola, atau pun program manajemen pengelola lembaga, (Abas. T dan Ana; 2011).

*Project based learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip - prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas- tugas bermakna lainnya, memberikan peluang mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya bernilai, dan realistik, BIE; 2001 (Ngalimun; 2013).

## METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang ditunjukkan untuk menggambarkan mengenai kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk pada saat seminar Workshop MSDK berbasis *project based learning*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes kinerja. Tes kinerja adalah penilaian yang menekankan pada apa yang dapat dikerjakan oleh mahasiswa dalam bentuk kinerja. Pada penelitian ini kinerja yang dimaksud adalah kemampuan penyajian produk atau presentasi produk sebagai hasil proyek Workshop MSDK berbasis *project based learning*.

Penilaian tes kinerja dalam kemampuan penyajian produk dilakukan dengan bantuan observer atau pengamat. Observer atau pengamat adalah orang yang mengisi instrumen penilaian yang telah dirancang untuk penelitian, observer pada penelitian ini yaitu dosen Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FPTK UPI, yang merupakan dosen pembimbing dan partisipan pada mata kuliah Workshop MSDK.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa skala penilaian berisi indikator-indikator aktivitas mahasiswa yang harus dilakukan pada saat melaksanakan penyajian produk, dengan menggunakan sistem pengskoran dari 1 sampai 5. Penilaian ini dilakukan pada saat mahasiswa menyelenggarakan seminar Workshop MSDK berbasis *project based learning*.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tentang analisis kemampuan komunikasi mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning*, disusun berdasarkan perhitungan uji reliabilitas pengamat atau observer dan hasil pengolahan data yaitu sebagai berikut:

### 1. Uji Reliabilitas Pengamat atau Observer

Uji reliabilitas pengamatan atau observer adalah pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat kesepakatan antara penilai terhadap kemampuan penyajian produk workshop MSDK. Mengukur tingkat kesepakatan atau menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan antara pengamat 1 dan pengamat 2, sehingga diperoleh koefisien kesepakatan dengan kategori Poor, Good, dan Excellent. Hasil pengolahan uji reliabilitas pengamatan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil uji reliabilitas pengamatan atau observer

Kelompok	Koefisien Kesepakatan (KK)	Interpretasi/ Kategori
1	0.67	<i>Good</i>
2	0.15	<i>Poor</i>
3	0.70	<i>Good</i>
4	0.55	<i>Good</i>
5	0.40	<i>Good</i>
6	0.45	<i>Good</i>
7	0.35	<i>Poor</i>
8	0.40	<i>Good</i>

Hasil pengolahan uji reliabilitas pengamat atau observer menunjukkan KK 0.70 untuk kelompok 3 dengan kategori *good*, KK 0.67 untuk kelompok 1 dengan kategori *good*, KK 0.55 untuk kelompok 4 dengan kategori *good*, KK 0.45 untuk kelompok 6 dengan kategori *good*, KK 0.40 untuk kelompok 5 dengan kategori *good*, KK 0.40 untuk kelompok 8 dengan kategori *good*, KK 0.35 untuk kelompok 7 dengan kategori *poor*, dan KK 0.15 untuk kelompok 2 dengan kategori *poor*.

Klasifikasi menunjukkan 6 kelompok ada pada kategori “*good*” dan 2 kelompok ada pada kategori “*poor*”, dapat ditarik kesimpulan bahwa 75% hasil pengamatan uji instrumen analisis kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning*, dikatakan memiliki ke ajegannya *good*, artinya pengamatan yang dilakukan pada penelitian ini dapat diteruskan pada tahap pengolahan data dan terjamin ke ajegannya.

## 2. Analisis Kemampuan Komunikasi Mahasiswa Dalam Penyajian Produk Workshop MSDK Berbasis *Project Based Learning*

Analisis Kemampuan Mahasiswa Dalam Penyajian Produk Workshop MSDK Berbasis *Project Based Learning*, terdiri dari 4 aspek yaitu: kemampuan

pengelolaan presentasi, kemampuan penguasaan materi presentasi, kemampuan komunikasi verbal dan non verbal, dan kemampuan efikasi diri. Hasil penelitian ini akan diuraikan secara rinci, yaitu sebagai berikut:

### a. Analisis Kemampuan Pengelolaan Presentasi

Indikator pada aspek kemampuan pengelolaan presentasi terdiri dari 3 indikator yaitu: menggunakan waktu untuk presentasi  $\pm 40$  menit, menggunakan waktu untuk tanya jawab  $\pm 15$  menit, dan mengelola kelas pada saat presentasi. Masing-masing indikator memiliki bobot skor 5, sehingga untuk skor ideal pada aspek kemampuan penguasaan materi presentasi adalah 15.

Hasil pengamatan aspek kemampuan pengelolaan presentasi menggunakan waktu untuk presentasi  $\pm 40$  menit menunjukkan skor rata-rata 4.4, menggunakan waktu untuk tanya jawab  $\pm 15$  menunjukkan skor rata-rata 4.25, mengelola kelas pada saat presentasi menunjukkan skor rata-rata 4.3.

Skor capaian pada aspek kemampuan pengelolaan presentasi untuk masing-masing kelompok berada pada skor 14.5 untuk kelompok 7, skor 14 untuk kelompok 6, skor 13.5 untuk kelompok 2, skor 13 untuk kelompok 1, skor 13 untuk

kelompok 4, skor 12.5 untuk kelompok 3, skor 12 untuk kelompok 8, skor 11 untuk kelompok 5.

Data yang diperoleh dikonversikan pada skala penilaian dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Hasil analisis kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* pada aspek kemampuan

pengelolaan presentasi menunjukkan bahwa tiga kelompok memiliki kemampuan tinggi dengan persentase 37.5%, tiga kelompok memiliki kemampuan sedang dengan persentase 37.5% dan dua kelompok memiliki kemampuan rendah dengan persentase 25%. Untuk memperjelas hasil penelitian dapat dilihat dalam tabel 3.

Tabel 2

Data skor hasil analisis kemampuan mahasiswa dalam capaian penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* berkaitan dengan kemampuan pengelolaan presentasi

No. item	Aspek yang dinilai	Kel Max	1	2	3	4	5	6	7	8	Rata-rata
			1.	Menggunakan waktu untuk presentasi $\pm$ 40 menit	5	4	4.5	4.5	4.5	3.5	
2.	Menggunakan waktu untuk tanya jawab $\pm$ 15 menit	5	4	4.5	4	4.5	3.5	4.5	5	4	4.25
3.	Mengelola kelas pada saat presentasi	5	5	4.5	4	4	4	4.5	4.5	4	4.3
Jumlah		15	13	13.5	12.5	13	11	14	14.5	12	

Tabel 4.3

Kategori nilai kemampuan pengelolaan presentasi

Kategori	Rentang skor	Kelompok	Jumlah	%
Tinggi (T)	14 – 14.5	2,6,7	3	37.5
Sedang (S)	12.5 – 13	1,3,4	3	37.5
Rendah (R)	11 -11.5	5,8	2	25

#### b. Analisis Kemampuan Penguasaan Materi Presentasi

Indikator pada aspek kemampuan penguasaan materi presentasi terdiri dari 8 indikator yaitu: menjelaskan topik proyek, menjelaskan permasalahan proyek, menjelaskan tujuan proyek, menjelaskan manfaat proyek, menjelaskan metode

proyek, menjelaskan analisis proyek, menjelaskan produk sebagai hasil proyek, dan menjelaskan implementasi proyek. Masing-masing indikator memiliki bobot skor 5, sehingga untuk skor maksimal pada aspek kemampuan penguasaan materi presentasi adalah 40.

Tabel 4. Data skor hasil analisis kemampuan mahasiswa dalam capaian penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* berkaitan dengan kemampuan penguasaan materi presentasi

No. item	Aspek yang diteliti	Kel	1	2	3	4	5	6	7	8	Rata-rata
		Max									
1.	Menjelaskan topik proyek	5	5	4.5	4.5	5	4.5	5	4.5	3.5	4.6
2.	Menjelaskan permasalahan proyek	5	5	4.5	4	5	5	4.5	4.5	3.5	4.5
3.	Menjelaskan tujuan proyek	5	4.5	4.5	4	5	4.5	4	4.5	3.5	4.3
4.	Menjelaskan manfaat proyek	5	4.5	4.5	4	5	4.5	4.5	4.5	3.5	4.4
5.	Menjelaskan metode proyek	5	4	4.5	3.5	4	3.5	4	4	3.5	3.9
6.	Menjelaskan analisis proyek	5	4.5	4.5	3.5	4.5	4.5	4	4	4	4.2
7.	Menjelaskan produk sebagai hasil proyek	5	4.5	4.5	4	5	4	5	4.5	4	4.4
8.	Menjelaskan implementasi proyek	5	5	4.5	4	4.5	5	4.5	4.5	4	4.5
Jumlah		40	37	36	31.5	38	35.5	35.5	35	29.5	

Hasil penelitian aspek kemampuan penguasaan materi presentasi untuk menjelaskan topik proyek menunjukkan skor rata-rata 4.6, untuk menjelaskan permasalahan proyek menunjukkan skor rata-rata 4.5, untuk menjelaskan tujuan proyek menunjukkan skor rata-rata 4.3, untuk menjelaskan manfaat proyek menunjukkan skor rata-rata 4.4, untuk menjelaskan metode proyek menunjukkan skor rata-rata 3.9, untuk menjelaskan analisis proyek menunjukkan skor rata-rata 4.2, untuk menjelaskan produk sebagai hasil proyek menunjukkan skor rata-rata 4.4, untuk menjelaskan implementasi proyek menunjukkan skor rata-rata 4.5

Hasil penelitian aspek kemampuan penguasaan materi presentasi untuk masing-masing kelompok berada pada skor 38 untuk kelompok 4, skor 37 untuk

kelompok 1, skor 36 untuk kelompok 2, skor 35.5 untuk kelompok 5, skor 35.5 untuk kelompok 6, skor 35 untuk kelompok 7, skor 31.5 untuk kelompok 3, skor 29.5 untuk kelompok 8.

Data yang diperoleh dikonversikan pada skala penilaian dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Hasil analisis kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* pada aspek kemampuan penguasaan materi presentasi menunjukkan bahwa lima kelompok memiliki kemampuan tinggi dengan persentase 62.5%, satu kelompok memiliki kemampuan sedang dengan persentase 12.5% dan dua kelompok memiliki kemampuan rendah dengan persentase 25%. Untuk memperjelas hasil penelitian dapat dilihat dalam tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Kategori nilai kemampuan penguasaan materi presentasi

Kategori	Rentang skor	Kelompok	Jumlah	%
Tinggi (T)	35.5 – 37.5	1, 2, 4, 5, 6	5	62.5
Sedang (S)	32.5 – 34.5	7	1	12.5
Rendah (R)	29.5 – 31.5	3, 8	2	25

### c. Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Dan Non Verbal

Indikator pada aspek kemampuan komunikasi verbal dan non verbal terdiri dari 7 indikator yaitu: menggunakan bahasa presentasi yang komunikatif, menggunakan intonasi yang tepat dan suara yang lantang, memaparkan materi yang sesuai dengan topik proyek,

menggunakan bahasa tubuh yang tepat, mengoprasioanalkan media presentasi dengan baik, menampilkan media presentasi yang menarik, dan materi yang ditulis sesuai dengan topik proyek. Masing-masing indikator memiliki bobot skor 5, sehingga untuk skor ideal pada aspek kemampuan penguasaan materi presentasi adalah 35.

Tabel 6. Data skor hasil analisis kemampuan mahasiswa dalam capaian penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* berkaitan dengan kemampuan komunikasi verbal dan non verbal

No. item	Aspek yang dinilai	Kel Max	1	2	3	4	5	6	7	8	Rata-rata
1.	Menggunakan bahasa presentasi yang komunikatif	5	5	4.5	4	4.5	4	4	4	3.5	4.2
2.	Menggunakan intonasi yang tepat dan suara yang lantang	5	5	4.5	4.5	4	4	4.5	4	3.5	4.25
3.	Memaparkan materi yang sesuai dengan topik proyek	5	4.5	5	4	4.5	4	4.5	4.5	3.5	4.3
4.	Menggunakan bahasa tubuh yang tepat	5	4.5	4	4	4.5	4	4.5	4	4	4.2
5.	Mengoprasioanalkan media presentasi dengan baik	5	5	4.5	4	5	3.5	5	4.5	4	4.4
6.	Menampilkan media presentasi yang menarik	5	4	4.5	4	4.5	2.5	4.5	4	4	4
7.	Materi yang ditulis sesuai dengan topik proyek	5	5	4.5	4	4.5	4.5	4.5	4.5	4	4.4
	Jumlah	35	33	31.5	28.5	31.5	26.5	31.5	29.5	26.5	

Hasil pengamatan aspek kemampuan komunikasi verbal dan non verbal untuk menggunakan bahasa presentasi yang komunikatif menunjukkan skor rata-rata 4.2, untuk menggunakan intonasi yang tepat dan suara yang lantang menunjukkan skor rata-rata 4.25, untuk memaparkan materi yang sesuai dengan topik proyek menunjukkan skor rata-rata 4.3, untuk menggunakan bahasa tubuh yang tepat menunjukkan skor rata-rata 4.2, untuk mengoprasionalkan media presentasi dengan baik menunjukkan skor rata-rata 4.4, untuk menampilkan media presentasi yang menarik menunjukkan skor rata-rata 4, untuk materi yang ditulis sesuai dengan topik proyek menunjukkan skor rata-rata 4.4.

Skor capaian pada aspek kemampuan komunikasi verbal dan non verbal untuk masing-masing kelompok berada pada skor

33 untuk kelompok 1, skor 31.5 untuk kelompok 2, skor 31.5 untuk kelompok 4, skor 31.5 untuk kelompok 6, skor 29.5 untuk kelompok 7, skor 28.5 untuk kelompok 3, skor 26.5 untuk kelompok 5, skor 26.5 untuk kelompok 8.

Data yang diperoleh dikonversikan pada skala penilaian dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Hasil analisis kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* pada aspek kemampuan komunikasi verbal dan non verbal menunjukkan bahwa empat kelompok memiliki kemampuan tinggi dengan persentase 50%, satu kelompok memiliki kemampuan sedang dengan persentase 12.5% dan tiga kelompok memiliki kemampuan rendah dengan persentase 37.5%. Untuk memperjelas hasil penelitian dapat dilihat dalam tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Kategori nilai kemampuan komunikasi verbal dan non verbal

Kategori	Rentang skor	Kelompok	Jumlah	%
Tinggi (T)	31.5 – 33	1, 2, 4, 6	4	50
Sedang (S)	29 – 30.5	7	1	12.5
Rendah (R)	26.5 – 28	3, 5, 8	3	37.5

#### d. Analisis Kemampuan Efikasi Diri

Indikator pada aspek kemampuan efikasi diri terdiri dari 2 indikator yaitu: menunjukkan sikap yang tenang ketika presentasi dan menjawab pertanyaan

dengan jelas. Masing-masing indikator memiliki bobot skor 5, sehingga untuk skor ideal pada aspek kemampuan penguasaan materi presentasi adalah 10.

Tabel 8. Data skor hasil analisis kemampuan mahasiswa dalam capaian penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* berkaitan dengan kemampuan efikasi diri

No. item	Aspek yang dinilai	Kel	1	2	3	4	5	6	7	8	Rata-rata
		Max									
1.	Menggunakan sikap yang tenang ketika presentasi	5	5	5	4	5	4	5	4.5	3.5	4.5
2.	Menjawab pertanyaan dengan jelas	5	4	4.5	4	4	4	4.5	4.5	3.5	4.2
Jumlah		10	9	9.5	8	9	8	9.5	9	7	

Hasil pengamatan aspek kemampuan efikasi diri untuk menunjukkan sikap yang tenang ketika presentasi menunjukkan skor rata-rata 4.5, untuk menjawab pertanyaan dengan jelas menunjukkan skor rata-rata 4.2

Skor capaian pada aspek kemampuan efikasi diri untuk masing-masing kelompok berada pada skor 9.5 untuk kelompok 2, skor 9.5 untuk kelompok 6, skor 9 untuk kelompok 1, skor 9 untuk kelompok 4, skor 9 untuk kelompok 7, skor 8 untuk kelompok 3, skor 8 untuk kelompok 5, skor 7 untuk kelompok 8.

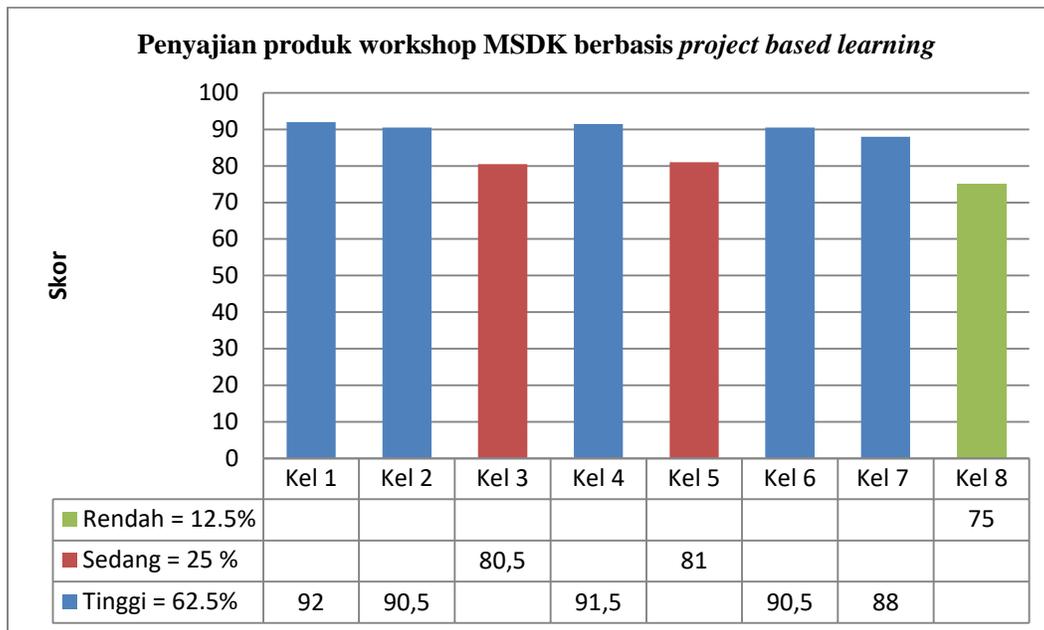
Data yang diperoleh dikonversikan pada skala penilaian dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Hasil analisis kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* pada aspek kemampuan efikasi diri menunjukkan bahwa lima kelompok memiliki kemampuan tinggi dengan persentase 62.5%, dua kelompok memiliki kemampuan sedang dengan persentase 25%, dan satu kelompok memiliki kemampuan rendah dengan persentase 12.5%.

Tabel 4.9  
Kategori kemampuan efikasi diri

Kategori	Rentang skor	Kelompok	Jumlah	%
Tinggi (T)	9 – 9.5	1,2,4,6,7	5	62.5
Sedang (S)	8 – 8.5	3,5	2	25
Rendah (R)	7 – 7.5	1	1	12.5

Hasil penelitian berdasarkan empat aspek kemampuan penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning*, untuk masing-masing kelompok

yang telah diuraikan di atas dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar Data hasil analisis kemampuan penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning*.

Hasil pengolahan penelitian analisis kemampuan komunikasi mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning*, menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* tinggi pada lima kelompok dengan persentase 62.5 % , sedang pada dua kelompok dengan persentase 25 % dan rendah pada satu kelompok dengan persentase 12.5 %.

**PEMBAHASAN**

Pembahasan hasil penelitian mengenai analisis kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* yaitu meliputi kemampuan pengelolaan presentasi, kemampuan penguasaan materi presentasi, kemampuan komunikasi verbal dan non verbal, dan kemampuan efikasi akan dilakukan konversi sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab III, yaitu dengan kategori Tinggi (T), Sedang (S), dan

Rendah (R). Pembahasan diuraikan sebagai berikut:

**a. Analisis Kemampuan Pengelolaan Presentasi**

Analisis kemampuan pengelolaan presentasi menunjukkan bahwa indikator menggunakan waktu untuk presentasi ± 40 menit memiliki skor capaian tertinggi yaitu 4.4, dapat ditafsirkan bahwa mahasiswa telah dapat mengelola waktu untuk presentasi selama ± 40 menit sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan diantaranya pembukaan ± 2 menit, pemaparan ± 15 menit, tanya jawab ± 15 menit, ulasan ± 5 menit, dan kesimpulan dan penutup ± 3 menit.

Indikator menggunakan waktu untuk tanya jawab ± 15 menit menunjukkan skor capaian terendah yaitu 4.25, dapat ditafsirkan bahwa mahasiswa belum sepenuhnya dapat mengelola waktu untuk tanya jawab ± 15 menit sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu menggunakan waktu untuk tanya jawab ± 15 menit yaitu jumlah pertanyaan ± 5, satu

kelompok mengajukan satu pertanyaan, waktu untuk audien memaparkan pertanyaan  $\pm 30$  detik, waktu untuk kelompok mendiskusikan setiap jawaban  $\pm 30$  detik, dan waktu untuk menjawab masing-masing pertanyaan  $\pm 2$  menit karena berdasarkan hasil prediksi ada salah satu kelompok yang tidak menggunakan waktu untuk tanya jawab dengan alasan tidak ada audien yang bertanya.

Data hasil penelitian analisis kemampuan komunikasi mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* berkaitan dengan kemampuan pengelolaan presentasi menunjukkan persentase tinggi yaitu 37.5 %, dapat ditafsirkan kemampuan pengelolaan presentasi tinggi karena pada model *project based learning* mahasiswa dituntut mengelola proyeknya sendiri sebagaimana disebutkan oleh Buck Institute for Education; 1999 (Ngalimun; 2012, hlm. 186), mengenai karakteristik pembelajaran *project based learning* salah satunya yaitu mahasiswa sebagai perancang proses untuk mencapai hasil, mahasiswa sebagai pembuat keputusan dan membuat kerangka kerja, dari karakteristik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa dituntut ikut andil dalam mengelola dan mengendalikan semua tahapan dalam penyelesaian proyeknya, sehingga pada tahap penyajian produk dalam hal pengelolaan presentasi mahasiswa telah memiliki kemampuan yang mantap.

#### **b. Analisis Kemampuan Penguasaan Materi Presentasi**

Analisis kemampuan penguasaan materi presentasi menunjukkan bahwa indikator menjelaskan topik proyek memiliki skor capaian tertinggi yaitu 4.6, dapat ditafsirkan bahwa mahasiswa telah sangat menguasai materi tentang topik proyek dan dapat menyajiakan topik proyek yang menarik, sesuai dengan

keilmuan dan keahlian prodi PKK, aktual, real, dan orisinil.

Indikator menjelaskan metode proyek menunjukan skor capaian terendah yaitu 3.9, dapat ditafsirkan bahwa mahasiswa kurang menguasai materi tentang metode proyek dan kurang dapat menjelaskan metode yang digunakan pada proyek kelompoknya dengan baik, sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dalam menjelaskan metode proyek yaitu metode observasi, metode diskusi, metode tanya jawab, metode uji coba dan metode simulasi.

Data hasil penelitian analisis kemampuan komunikasi mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* berkaitan dengan kemampuan penguasaan materi presentasi menunjukkan persentase tinggi yaitu 62.5 %, dapat ditafsirkan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan menguasai materi dan dapat menjelaskan materi presentasi dengan sistematis uraian tersebut sesuai dengan pendapat R. Windstrom (2012) mengungkapkan bahwa tingkat keberhasilan suatu presentasi dalam kemampuan penguasaan materi memenuhi kriteria isi presentasi disajikan secara sistematis, penjelasan sesuai dengan tingkat nalar pendengar atau audien, ilustrasi dan argument yang diberikan sangat kuat.

Model pembelajaran *project based learning* yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam pemecahan masalah dan tugas bermakna lainnya, memberi peluang mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruk belajar mereka sendiri dan puncaknya membuat produk karya mahasiswa bernilai dan realistik, (BIE; 2001), dengan konsep *project based learning* ini mahasiswa akan lebih menguasai materi yang akan disajikan secara sistematis karena mahasiswa ikut

andil dalam mengkonstruksi proyek mereka sendiri mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, sampai pada penyelesaian.

### c. Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Dan Non Verbal

Analisis kemampuan komunikasi verbal dan non verbal menunjukkan bahwa indikator mengoprasionalkan media presentasi dengan baik dan indikator materi yang ditulis sesuai dengan topik proyek memiliki skor capaian tertinggi yaitu 4.4. Indikator mengoprasionalkan media presentasi dengan baik ditafsirkan bahwa mahasiswa sangat baik dalam mengoprasionalkan media presentasi sesuai dengan kriteria yaitu mengetahui cara menggunakan media presentasi, dapat menggunakan media presentasi, terampil menggunakan media presentasi, media digunakan sesuai porsinya dan media yang digunakan sesuai dengan topik proyek. Indikator materi yang ditulis sesuai dengan topik proyek dapat ditafsirkan bahwa mahasiswa telah sangat baik dalam menuliskan materi yang sesuai dengan topik proyek sesuai dengan kriteria yaitu penulisan materi berorientasi pada topik, menuliskan poin-poin penting materi, materi yang ditulis sesuai dengan materi yang dipaparkan, penulisan disesuaikan dengan EYD, dan materi yang ditulis menunjang informasi yang akan disampaikan.

Indikator menampilkan media presentasi yang menarik memiliki skor capaian terendah yaitu 4, dapat ditafsirkan bahwa mahasiswa belum sepenuhnya memenuhi kriteria mengenai kemampuan menampilkan media presentasi yang menarik dengan kriteria diantaranya menggunakan jenis huruf yang proporsional, menggunakan ukuran huruf yang proporsional, menggunakan animasi yang menarik, menggunakan *background* yang sesuai dengan topik proyek, dan menggunakan efek suara yang menarik.

Kriteria menggunakan ukuran huruf yang proporsional, diprediksikan belum tercapai secara optimal karena berdasarkan pengamatan masih ada kelompok yang menggunakan ukuran yang sangat kecil sehingga tulisan tidak terbaca dengan jelas.

Data hasil penelitian analisis kemampuan komunikasi mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* berkaitan dengan kemampuan komunikasi verbal dan non verbal menunjukkan persentase tinggi yaitu 50 %, dapat ditafsirkan keberhasilan mahasiswa dalam kemampuan komunikasi verbal dan non verbal berada pada persentase tinggi yaitu dengan model pembelajaran *project based learning* yang memiliki tahapan-tahapan dalam strategi pembelajarannya meneuntut mahasiswa berkomunikasi secara luas sehingga kemampuan komunikasi berkembang, dapat diuraikan sebagai berikut;

Kemampuan komunikasi verbal dan non verbal mahasiswa terasah pada saat mahasiswa melaksanakan tahapan-tahapan penyelesaian WMSDK berbasis *project based learning*. *Pertama*, tahap persiapan : mahasiswa melakukan dialog ilmiah dengan teman kelompok dan dosen yaitu ketika pemilihan topik dan merancang proyek; *kedua*, tahap pelaksanaan : mahasiswa melakukan komunikasi dengan teman kelompok dalam konteks kolaboratif, melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing, berkomunikasi dengan sumber-sumber di lapangan (baik pihak industri, pihak lembaga, maupun masyarakat), dan mahasiswa berkomunikasi dengan kelas yaitu pada tahap eksplorasi mengkaji masalah dan observasi, tahap interpretasi menganalisis, diskusi dan tanya jawab, dan tahap kreasi mendesain produk dan membuat produk; *ketiga*, tahap penyelesaian : mahasiswa melakukan presentasi kelas dihadapan

mahasiswa lain dan dosen yaitu pada tahap presentasi atau penyajian produk, *finising*, dan evaluasi. Pada tahap ketiga ini mahasiswa telah memiliki kemampuan komunikasi verbal dan non verbal yang mantap.

#### **d. Analisis Kemampuan Efikasi Diri**

Analisis kemampuan efikasi diri menunjukkan bahwa indikator menunjukkan sikap yang tenang ketika presentasi memiliki skor capaian tertinggi yaitu 4.5, dapat ditafsirkan bahwa mahasiswa memiliki kepercayaan diri yang tinggi saat presentasi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu tidak gugup, suara terdengar jelas, sikap badan rileks, intonasi teratur dan ekspresi wajah ceria.

Indikator menjawab pertanyaan dengan jelas menunjukkan skor capaian terendah yaitu 4.2, dapat ditafsirkan bahwa mahasiswa masih belum sepenuhnya memenuhi kriteria menjawab pertanyaan dengan jelas. Kriteria menjawab pertanyaan dengan jelas diantaranya: menjawab pertanyaan dengan suara lantang, menjawab pertanyaan dengan intonasi yang tepat dan jelas, jawaban tidak bertele-tele, jawaban sesuai dan tepat, dan audien merasa puas dengan jawaban yang diberikan, dari kriteria di atas “menjawab pertanyaan dengan intonasi yang tepat dan jelas” diprediksikan merupakan kriteria yang masih belum sepenuhnya terpenuhi karena berdasarkan pengamatan masih ada beberapa mahasiswa yang kurang jelas intonasinya.

Data hasil penelitian analisis kemampuan komunikasi mahasiswa dalam penyajian produk workshop MSDK berbasis *project based learning* berkaitan dengan kemampuan efikasi diri menunjukkan persentase tinggi yaitu 62.5 %, dapat ditafsirkan kemampuan efikasi diri atau kepercayaan diri mahasiswa tinggi karena model *project based learning* dapat mengasah kepercayaan diri khususnya

untuk berbicara di depan umum melalui tahapan-tahapan penyelesaian WMSDK berbasis *project based learning* ketika pertemuan kelas yaitu pada tahap interpretasi melaporkan hasil eksplorasi mengkaji masalah, observasi dan tahap kreasi yaitu mendesain dan membuat produk dengan melakukan analisis, diskusi dan tanya jawab, sehingga ketika mahasiswa melakukan presentasi atau penyajian produk mahasiswa telah memiliki kemampuan efikasi diri yang mantap.

### **KESIMPULAN**

Kesimpulan penelitian analisis kemampuan mahasiswa dalam penyajian produk Workshop MSDK berbasis *project based learning* disusun berdasarkan tujuan penelitian, hasil pengolahan data dan pembahasan, dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Kemampuan Pengelolaan Presentasi  
Kemampuan pengelolaan presentasi pada mahasiswa Prodi PKK menunjukkan persentase tinggi dalam menggunakan waktu untuk presentasi  $\pm$  40 menit, menggunakan waktu untuk tanya jawab  $\pm$  15 menit, dan mengelola kelas pada saat presentasi.
2. Kemampuan Penguasaan Materi Presentasi  
Kemampuan penguasaan materi presentasi pada mahasiswa Prodi PKK menunjukkan persentase tinggi dalam menjelaskan topik proyek, menjelaskan permasalahan proyek, menjelaskan tujuan proyek, menjelaskan manfaat proyek, menjelaskan metode proyek, menjelaskan analisis proyek, menjelaskan produk sebagai hasil proyek, dan menjelaskan implementasi proyek.
3. Kemampuan Komunikasi Verbal Dan Non Verbal

Kemampuan komunikasi verbal dan non verbal pada mahasiswa Prodi PKK menunjukkan persentase tinggi dalam menggunakan bahasa presentasi yang komunikatif, menggunakan intonasi yang tepat dan suara yang lantang, memaparkan materi yang sesuai dengan topik proyek, menggunakan bahasa tubuh yang tepat, mengoprasionalakan media presentasi dengan baik, menampilkan media presentasi yang menarik, dan materi yang ditulis sesuai dengan topik proyek.

#### 4. Kemampuan Efikasi Diri

Kemampuan efikasi diri pada mahasiswa Prodi PKK menunjukkan persentase tinggi dalam menunjukkan sikap yang tenang ketika presentasi dan menjawab pertanyaan dengan jelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abas iwan, T & Ana. (2011). *Buku panduan Workshop Manajemen Sumberdaya Keluarga (WMSDK)*, prodi PKK FPTK UPI. Bandung: tidak diterbitkan.
- Ana, dkk. (2013). *Rancang bangun produk tugas akhir model project based learning untuk meningkatkan generic green skill mahasiswa*, proposal penelitian inovasi pembelajaran FPTK UPI. Bandung : tidak diterbitkan.
- Andrianto, B. (2008). *Kecemasan presentasi ditinjau dari keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri pada mahasiswa*. Naskah publikasi Universitas Islam Indonesia (UIN) Yogyakarta. [Online]. Tersedia : [http://psychology.uui.ac.id/images/stories/jadwal\\_kuliah/naskah-publikasi-03320196.pdf](http://psychology.uui.ac.id/images/stories/jadwal_kuliah/naskah-publikasi-03320196.pdf). [Diakses 3 Februari 2014].
- Hidajat. (2006). *Public speaking & teknik presentasi*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswara pressindo.
- Rais, M. (2010). *Project based learning; inovasi pembelajaran yang berorientasi soft skills*. [Online]. Tersedia di: <http://digilib.unm.ac.id/files/disk1/1/universitas%20negeri%20makassar-digilib-unm-drmuhraiss-20-1-makalah-a.pdf>. [Diakses 3 Februari 2014].
- Siska, dkk. (2003). *Kepercayaan Diri Dan Kecemasan Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa*. Jurnal psikologi Universitas Gajah Mada. [Online]. Tersedia: <http://jurnal.psikologi.ugm.ac.id/index.php/fpsi/article/view/106>. [Diakses 4 Februari 2014 ].
- Windstrom, R. (2012). *Tenik Presentasi Dalam Komunikasi*. [Online]. Tersedia: Blog : <http://rwindwardhana.wordpress.com/tag/teknik-presentasi/>. [Diakses 21 Juni 2014].