

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut adanya penguasaan keterampilan abad XXI bagi mahasiswa. Keterampilan abad XXI ini meliputi berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi/kerja sama (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kreativitas (*creativity*), budaya (*culture*), dan konektivitas (*connectivity*) yang disebut dengan 6C (Anugerahwati, 2019). Cara seseorang menyaring, menganalisis, dan mempertanyakan informasi apa pun yang mungkin mereka temukan disebut berpikir kritis. Kolaborasi adalah cara seseorang menggunakan berbagai kepribadian, bakat, dan pengetahuan untuk bekerja sama dan menghasilkan sesuatu yang baru. Komunikasi adalah kemampuan untuk menyampaikan ide-ide dan informasi dengan cara yang jelas dan bermakna. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengetahuan dan/atau bakatnya untuk membuat sesuatu yang baru atau menghasilkan sesuatu dengan cara yang baru. Budaya adalah kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan dunia sekitar mereka, untuk mengetahui dan menghargai asal-usul mereka, nilai-nilai dan kepercayaan yang dipegang oleh orang-orang di masyarakat mereka, dan sejarah mereka. Kemampuan seseorang untuk tetap terhubung dengan lingkungannya dikenal sebagai konektivitas. Salah satu keterampilan Abad XXI yang mesti dikuasai adalah komunikasi. Ini berarti bahwa masyarakat saat ini harus mahir berbahasa baik secara

lisan maupun tertulis. Kemampuan berbahasa akan membantu seseorang menyerap dan mengungkapkan informasi secara lisan maupun tulisan. Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk memenuhi kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi baik dengan lingkungannya maupun dengan orang lain. Hal ini berarti setiap penggunaan bahasa memiliki tujuan, yang pada dasarnya adalah tujuan sosial, karena bahasa digunakan sebagai alat untuk melaksanakan proses sosial (Putrayasa, 2021). Bahasa memungkinkan manusia untuk mempelajari semua yang ada di sekitarnya. Tanpa bahasa, interaksi sosial dan berbagai aktivitas akan lumpuh. Interaksi ini juga berkaitan dengan keterampilan Abad XXI, yaitu konektivitas. Dengan adanya digitalisasi, konektivitas manusia menjadi cepat dan luas. Hal ini ditandai dengan adanya media sosial yang dapat menghubungkan antarsesama.

Pembelajaran bahasa Indonesia berfokus pada empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Perayani dan Rasna, 2022). Karena belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, terutama komunikasi lisan, keterampilan berbicara dianggap penting untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa (Delvia *et al.*, 2019). Keterampilan berbicara menunjang keterampilan bahasa lainnya. Keterampilan berbicara juga dianggap sebagai ukuran penting untuk keberhasilan dalam pembelajaran bahasa. Salah satu keterampilan berbahasa ragam lisan yang efektif adalah kemampuan berbicara. Pada dasarnya, keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, kehendak, kebutuhan, dan keinginan seseorang secara lisan dengan menggunakan bahasa.

Peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa menjadi fokus dalam pembelajaran bahasa, sehingga perkembangan pendidikan, khususnya keterampilan berbahasa perlu mendapatkan perhatian terlebih dalam era digitalisasi saat ini. Dengan dikuasainya keterampilan berbahasa, terutama keterampilan berbicara, tentunya seseorang akan dapat memahami dan menggunakan berbagai macam kemajuan teknologi, serta dapat bersaing yang berujung pada menjaga kelangsungan hidupnya di tengah kemajuan teknologi tersebut. Kondisi tersebut menuntut perubahan paradigma terhadap pendidikan. Perubahan hendaknya dilakukan pada aspek pengembangan kurikulum, penguasaan keterampilan abad XXI, gaya belajar, dan metode mengajar.

Pertama, kurikulum pendidikan bahasa era revolusi industri 4.0 dan reorganisasi abad XXI mengarah kepada penerapan pendekatan *Outcome Based Education (OBE)*. Pendekatan ini menuntut adanya pergeseran paradigma dari materi teoretis seperti pengetahuan dan pemahaman konseptual ke kompetensi dan pengembangan keterampilan yang mencakup gambaran apa yang mampu dilakukan mahasiswa dengan apa yang mereka pelajari sebagai pusat pendidikan dan penilaian (Muhmmad *et al.*, 2021). Dengan demikian, pembelajaran dalam hal ini tidak terfokus dalam pengetahuan semata, namun berkenaan dengan keterampilan serta sikap yang dibutuhkan dunia kerja dan masyarakat. Pendekatan *Outcome Based Education (OBE)* digunakan dalam Kurikulum Pendidikan Tinggi yang menekankan pada pencapaian hasil konkret dan terukur dalam pembelajaran (Pedoman Kurikulum Pendidikan Tinggi, 2024).

Pendekatan ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa program pendidikan bahasa menghasilkan lulusan dengan sikap, kemampuan, dan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat. OBE menyoroti hasil, yang mana prestasi mahasiswa dapat dihitung, diverifikasi, dan dapat ditingkatkan (De Guzman *et al.*, 2017). Beberapa dampak dan manfaat awal OBE meliputi pembentukan metode pengajaran yang lebih terorganisasi, baru, dan dapat dimodifikasi (Muhmmad *et al.*, 2021). Selain itu, lembaga pendidikan selalu memperhatikan dan mengawasi kualitas lulusan yang dihasilkan dan sesuai dengan kebutuhan pasar kerja (Yusoff *et al.*, 2014). Dengan demikian, implementasi kurikulum ini akan dapat membawa mahasiswa dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam berbicara.

Kedua, dikuasainya keterampilan abad XXI oleh mahasiswa. Keterampilan belajar dan berinovasi adalah keterampilan yang diperlukan pada abad XXI. Keterampilan abad XXI meliputi berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Sari dan Susiah, 2024). Untuk bertahan di abad XXI, menurut World Economic Forum, seseorang harus memiliki tiga keterampilan yaitu literasi untuk kehidupan sehari-hari, kemampuan untuk menangani tantangan yang kompleks, dan keberanian untuk menangani perubahan lingkungan (Schwab, 2015).

Dengan demikian, keterampilan abad XXI meliputi adalah keterampilan belajar/*learning skill* yang meliputi (berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi), keterampilan literasi/*literacy skill* yang meliputi (literasi informasi, literasi media, literasi teknologi), dan keterampilan hidup/*Life Skill* yang meliputi

(fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi, kepemimpinan, inisiatif dan pengarahan diri/*self direction*, produktivitas, keterampilan sosial lintas budaya).

Dalam hal pengelolaan pendidikan tinggi, era pendidikan 4.0 (*Education 4.0*) dan masyarakat 5.0 (*Society 5.0*) menuntut dosen dan pengelola pendidikan untuk memberikan lebih banyak pilihan kepada mahasiswa daripada sebelumnya, serta harus disesuaikan dengan minat dan bakat mahasiswa (Pedoman Kurikulum Pendidikan Tinggi, 2024). Pendidikan yang tidak hanya mengutamakan kemampuan siswa untuk belajar, tetapi juga membangun moralitas dan kepribadian yang baik. Pendidikan harus lebih dari sekadar menguasai kompetensi di bidang tertentu. Pendidikan juga harus mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang multidisipliner, interdisipliner, dan transdisipliner (Pedoman Kurikulum Pendidikan Tinggi, 2024). Ini sepenuhnya sesuai dengan tujuan yang tercantum dalam Pasal 4 Undang-Undang Pendidikan Tinggi No. 12 tahun 2012, yang menetapkan bahwa pendidikan tinggi harus: 1) mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; 2) mengembangkan sivitas akademika yang inovatif, responsif, kreatif, terampil, berdaya saing, dan kooperatif melalui pelaksanaan tridharma; dan 3) mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mempertimbangkan dan menerapkan nilai. Dengan demikian, pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Berbicara hendaknya diarahkan ke dalam penguasaan keterampilan abad XXI.

Ketiga, hal lain yang perlu diperhatikan dalam perkembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Berbicara di era sekarang ini adalah gaya belajar mahasiswa. Banyak hal, seperti preferensi belajar, kepribadian, nilai kerja, sikap, dan motivasi yang berbeda antargenerasi. Generasi milenial cenderung mengejar keseimbangan hidup, menyukai kerja kolaborasi, mudah beradaptasi dengan teknologi, bertindak secara fleksibel, memiliki banyak preferensi pribadi, cenderung kurang sabar, berorientasi pada hasil, dan lebih suka belajar dengan cara eksploratif (Faizah dan Abdul, 2023).

Dengan demikian, kecendrungan generasi mahasiswa sekarang adalah mereka akan lebih senang jika belajar secara mandiri. Kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dengan penuh keyakinan, percaya diri, dan bertanggung jawab atas pilihannya sendiri dikenal sebagai kemandirian belajar (Fitriani dan Fadhillah, 2022). Hal inilah yang mendorong perubahan proses pembelajaran dari *Teacher Centerd Learning* ke *Student Centerd Learning*. Pembelajaran berpusat pada peserta didik adalah metode pembelajaran yang memberikan peran aktif kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar secara mandiri, menumbuhkan kepercayaan mereka sebagai orang dewasa yang bertanggung jawab sepenuhnya atas apa yang mereka pelajari, dan memberikan mereka kesempatan untuk mencapai lebih dari apa yang mereka miliki (Pedoman Kurikulum Pendidikan Tinggi, 2024). Gaya belajar ini juga mesti diperhatikan dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Berbicara.

Keempat, metode mengajar yang harus diterapkan oleh dosen. Untuk dapat mengadopsi gaya belajar mahasiswa dan tercapainya penguasaan keterampilan abad XXI oleh mahasiswa, dosen hendaknya memperhatikan pendekatan, metode, teknik, atau model mengajar yang digunakan. Berdasarkan indikator kinerja utama Pendidikan tinggi, dinyatakan bahwa pembelajaran di kelas menggunakan metode pembelajaran berbasis kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis *project (team-based project)* sebagai salah satu bobot evaluasi (Kepmendikbudristek, 2023). Dengan demikian, model pembelajaran yang diinginkan adalah Model *Case Based Learning* (CBL) dan Model *Project Based Learning* (PjBL). Hal ini mesti diterapkan dalam pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Berbicara.

Case Based Learning (CBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang mana pembelajaran dilakukan melalui pemecahan masalah (Babayi dan Yusof, 2015). Model pembelajaran *Case Based Learning* (CBL) menggunakan kasus kehidupan nyata yang telah didokumentasikan dengan baik untuk mengajar (Minarni *et al.*, 2025). Lebih lanjut, dinyatakan bahwa model pembelajaran berbasis kasus adalah cara untuk membantu siswa menyelesaikan masalah belajar dengan membuat pembelajaran aktif menarik dan efektif (Dayu *et al.*, 2022).

Sementara itu, PjBL adalah model pembelajaran yang mana peserta didik terlibat dalam proyek kompleks yang mengharuskan mereka menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk menyelesaikan masalah dalam dunia nyata (Mustika *et al.*, 2025). Pembelajaran berpusat pada peserta didik, aktif, dan

berkolaborasi adalah ciri khas PjBL (Herowati, 2023). PjBL membantu peserta didik belajar bekerja sama dan berkomunikasi. Dalam proyek PjBL, mereka sering bekerja dalam kelompok dan berkolaborasi dengan sesama untuk mencapai tujuan proyek (Rahayu *et al.*, 2025).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dipahami pentingnya keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara dan perkembangan yang mesti dilakukan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara yang mesti dikembangkan, baik itu keterampilan berbicara monologis ataupun dialogis dalam tataran akademik. Namun, kenyataannya adalah masih banyak permasalahan dalam dunia pendidikan, terutama terkait dengan tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya Mata Kuliah Keterampilan Berbicara. Mahasiswa terkadang mengalami hambatan dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Banyak mahasiswa mengalami kesulitan untuk mengucapkan dengan benar, menggunakan tata bahasa yang tepat, menyusun kalimat yang tepat, dan menyampaikan pesan dengan jelas (Nadifa dan Ahmad Nadira, 2023). Selain itu, Maulani *et al* (2024) juga menyatakan bahwa banyak mahasiswa mengalami kendala dalam berbicara dengan baik yang diakibatkan oleh salah satu faktornya yaitu percaya diri. Kenyataan tersebut di atas terjadi karena selain percaya diri, motivasi yang kurang, kurang memadainya kurikulum, serta tidak efektifnya metode pengajaran menjadi penyebabnya (Nadifa dan Ahmad Nadira, 2023).

Kenyataan di atas juga ditemukan pada saat proses observasi awal di salah satu Pendidikan Tinggi Swasta, yaitu Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya

Bali. Merujuk pada kutipan daftar nilai Mata Kuliah Berbicara yang muncul di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dari semua mahasiswa, belum ada yang mendapatkan nilai pada kategori A. Nilai mahasiswa berada pada kategori B dan C. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor yang semuanya dapat dilihat dari beberapa aspek perubahan yang harus dilakukan untuk menjalankan pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang meliputi pengembangan kurikulum, penguasaan keterampilan abad XXI, gaya belajar, metode mengajar, perkembangan sumber belajar, infrastruktur, dan sistem penjaminan mutu.

Jika dilihat dari sisi kurikulum, prodi tersebut belumlah dapat dikatakan mengadopsi pendekatan OBE secara utuh. Hal ini disebabkan oleh pengukuran ketercapaian Capaian Pembelajaran Lulusan, Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, Subcapaian Pembelajaran Mata Kuliah, dan Indikator belum dilakukan. Di samping itu, mata kuliah Berbicara di prodi tersebut hanya dimunculkan sekali, yaitu di semester II dan hanya 2 SKS saja. Padahal keterampilan berbicara menjadi faktor penentu kesuksesan seseorang menghadapi perkembangan revolusi industri 4.0.

Kemudian, mahasiswa yang grogi, tidak berani menyuarakan pendapat mereka sendiri, malu berbicara di depan kelas, dan berbicara dengan suara yang sangat lirih dan tersendat-sendat. Mahasiswa tidak antusias mengikuti kelas berbicara. Mereka percaya bahwa berbicara mudah dan sudah biasa sejak kecil. Akibatnya, pelajaran berbicara tidak diambil serius.

Selain itu, kondisi yang terjadi di kelas adalah suasana kelas yang tidak menarik, dosen masih berfokus pada hal-hal formal, seperti struktur dan tatanan

bahasa, dan tidak memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka. Selain itu, dosen tidak menggunakan media saat mengajar berbicara, sehingga menyebabkan mahasiswa menjadi jenuh, tidak konsentrasi, dan sering membuat gaduh. Penggunaan metode yang monoton oleh dosen juga menjadi salah satu indikator belum berkembangnya keterampilan berbicara mahasiswa. Hal itu diakibatkan oleh salah satu faktor, yaitu ketidaktahuan dosen terhadap metode yang lain. Artinya, dosen hanya menguasai beberapa metode saja. Metode yang banyak dikuasai oleh dosen adalah metode yang sifatnya masih konvensional. Itu bukan berarti metode konvensional buruk, namun jika hanya metode konvensional saja yang digunakan dosen, maka secara otomatis muncul ketidakaktifan dan kebosanan dalam diri mahasiswa. Itu berarti penguasaan keterampilan abad XXI, gaya belajar mahasiswa, dan sumber belajar sekarang ini belum diperhatikan oleh dosen.

Selanjutnya, dari sisi tuntutan regulasi sudah mensyaratkan penerapan model CBL dan PjBL, namun belum digunakan sepenuhnya oleh dosen. Hal ini terbukti pada Rencana Pembelajaran Semester Mata Kuliah Keterampilan Berbicara belum ditemukan penerapan dua model pembelajaran tersebut di Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali. Hal ini diperkuat lagi dengan adanya data laporan Indikator Kinerja Utama Pendidikan Tinggi di Lingkungan LLDikti Wilayah VIII triwulan III (bulan Juli-September 2024) yang menyatakan bahwa saat ini belum semua Mata Kuliah mengaplikasikan model CBL dan PjBL.

Berbagai usaha untuk mengatasi masalah ini telah dilakukan oleh Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali, khususnya dosen Mata Kuliah Keterampilan Berbicara. Mulai dari penyusunan Capaian Pembelajaran Lulusan, yang dilanjutkan dengan penyusunan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, Subcapaian Pembelajaran Mata Kuliah yang semuanya tertuang di dalam Rencana Pembelajaran Semester. Selain itu, penyiapan bahan ajar untuk Mata Kuliah Keterampilan Berbicara juga telah dilakukan. Namun, usaha tersebut belumlah membuat mahasiswa menguasai keterampilan berbicara sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan adanya kemajuan teknologi, hendaknya metode serta media pembelajaran dapat divariasikan agar proses pembelajaran menjadi menarik. Jika mengingat pentingnya keterampilan berbicara bagi kehidupan seseorang, maka pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Berbicara seharusnya dikemas dengan menarik sehingga mahasiswa tertarik belajar, dan bermuara pada peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan mesti dipertimbangan dengan baik. Hal-hal yang dipertimbangkan ketika memilih model pembelajaran yaitu unsur validitas, kepraktisan, dan efektivitas model tersebut. Model yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok.

Alasan mengapa dipilihnya PjBL adalah sekarang ini harapannya adalah mahasiswa yang aktif untuk melakukan sesuatu atau yang disebut *Student Centre Learning*. PjBL ini sendiri juga menjadi model yang harus diterapkan oleh

pendidikan tinggi bahkan masuk menjadi indikator kinerja utama pendidikan tinggi. PjBL merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menekankan pada kreativitas pola pikir, pemecahan masalah, dan keterampilan komunikasi peserta didik (Karnando *et al.*, 2021). Dilihat dari prosesnya, model ini terpusat pada peserta didik, sedangkan pengajar berperan sebagai motivator selama proses pembelajaran di kelas (Noorhalida *et al.*, 2023). Pemahaman peserta didik dibangun melalui hal-hal yang ada di sekitarnya, dan diwujudkan dalam bentuk permasalahan kontekstual serta diselesaikan secara mandiri atau berkelompok melalui karya kreatif dan inovatif (Nisa & Nugraheni, 2021). Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dan mengajarkan berbagai sikap, keterampilan, dan cara berpikir yang konkret untuk menyelesaikan masalah yang kompleks. Untuk mencapai tujuan ini, proses pembuatan proyek membutuhkan kolaborasi, eksperimen, dan penelitian (Fatah, 2023). Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki dan mengajarkan berbagai sikap, keterampilan, dan cara berpikir yang nyata melalui kerja sama, eksperimen, dan penelitian selama pembuatan proyek (Fadilla *et al.*, 2024).

Kehadiran PjBL tentunya akan memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk berkreasi, menemukan, dan menyimpulkan sendiri pemahaman terhadap suatu materi. PjBL akan membuat peningkatan keterampilan komunikasi mahasiswa dan membuat mahasiswa mengimplementasikan pengetahuan yang telah dimiliki, serta membiasakan berbagai pengetahuan, sikap, keterampilan, berpikir nyata untuk

mengatasi permasalahan melalui kolaborasi, eksperimen, dan investigasi dalam membuat suatu proyek. Dengan keberhasilan proyek yang dikerjakan, yaitu mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi, maka mahasiswa lebih percaya diri dalam berbicara kepada orang lain untuk menyampaikan ide dari pemecahan masalah tersebut.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadifa Tarigan dan Ahmad Nadhira (2023) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa dengan *Project Based Learning* Berbasis Hots”. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa setelah penerapan model PjBL berbasis HOTS (Nadifa Tarigan dan Ahmad Nadhira, 2023). Mahasiswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun kalimat, menggunakan tata bahasa yang tepat, dan menyampaikan pesan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan difahami. Selain itu, model PjBL berbasis HOTS mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dan bekerja sama, dan meningkatkan tingkat motivasi mereka.

Selain itu, Arianti dan Indah (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Materi Teks Berita di Kelas XI-A SMA Negeri 6 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024” menemukan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berbicara

peserta didik kelas XI-A SMA Negeri 6 Balikpapan. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I proses pembelajaran menunjukkan persentase 52,4%, kemudian meningkat menjadi 76,1% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas XI-A SMA Negeri 6 Balikpapan (Arianti dan Indah, 2024).

Selanjutnya, *Design Thinking* adalah metode analitik yang menggabungkan prinsip dari berbagai disiplin ilmu untuk menemukan solusi (Fortuna, 2021). *Design thinking* adalah pendekatan pedagogis yang menekankan empati, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang menciptakan proses terstruktur untuk mengatasi tantangan kompleks dalam lingkungan Pendidikan (Brahmaiah, 2024). *Design Thinking* adalah pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah proses berpikir komprehensif yang berfokus pada penciptaan solusi yang dimulai dengan empati terhadap kebutuhan manusia yang khusus (Muaziz dan Khairunnisak, 2024). *Design Thinking* adalah proses untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna untuk menyelesaikannya (Shulhan, 2022). Hal ini sejalan dengan sintak dalam model PjBL. Kesejalaran tersebut didukung oleh Aprianto *et al* (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Memperkuat Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Pembelajaran Proyek Berlandaskan Metode *Design Thinking*”. Penelitian menunjukkan bahwa model tersebut valid, praktis, dan efektif. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif mahasiswa meningkat secara signifikan setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Uji coba yang dilakukan

pada mahasiswa menunjukkan bahwa model pembelajaran proyek yang didasarkan pada *Design Thinking* adalah yang tepat dan sesuai untuk diterapkan dalam pendidikan, serta mahasiswa memberikan tanggapan yang positif. Oleh karena itu, model ini dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mendorong mahasiswa untuk berpikir kreatif.

Dengan demikian pada *Design Thinking* terdapat dua aspek yaitu kreativitas dan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan keterampilan abad XXI yang mesti dikuasai peserta didik. Kehadiran *Design Thinking* akan membuat mahasiswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik karena dimulai dari munculnya empati terhadap masalah, mendefinisikan masalah, mencari ide, menyusun inovasi baru, dan pengujian. Selain itu, aspek kreativitas dan berpikir kritis akan membantu mahasiswa untuk menemukan ide dan argumen yang berkualitas dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, mahasiswa tentu akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi terhadap ide yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah. Kepercayaan diri inilah yang menjadi kunci untuk mereka dapat berbicara kepada orang lain terkait ide tersebut.

Kemudian, media sosial TikTok dipilih sebagai media pembelajaran karena perkembangan aplikasi tersebut sangat pesat. Dikutip dari tekno.kompas.com, terdapat lebih dari sepuluh juta pengguna aktif aplikasi TikTok di Indonesia. Sebagian besar pengguna aplikasi TikTok di Indonesia adalah kaum milenial, anak usia sekolah, atau yang biasa dikenal dengan sebutan generasi Z. Kaitannya dengan keterampilan berbicara, mahasiswa tentu akan membutuhkan wadah/media untuk

dapat mengaktualisasikan diri dan idenya. Mempresentasikan ide di depan kelas, sudah tidak dibutuhkan lagi oleh generasi sekarang. Mereka membutuhkan wadah/media yang erat dengan era kekinian dan memiliki jangkauan yang luas. Oleh karena itu, aplikasi TikTok adalah wadah/media yang akan dipakai oleh mahasiswa untuk menyebarkan ide yang mereka dapatkan melalui PjBL yang dikolaborasikan dengan *Design Thinking*. Media sosial TikTok memberikan ruang kebebasan kepada mahasiswa untuk dapat menyampaikan ide dalam menyelesaikan permasalahan. Hal ini didukung oleh Rosida (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pelatihan Keterampilan *Public Speaking* Dalam Konten Edukatif Melalui Aplikasi TikTok Pada Remaja FAM (Forum Anak Medan)” menemukan bahwa media TikTok efektif di dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Dari angket yang telah dibagikan diperoleh hasil 88% remaja FAM memahami materi pelatihan sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi TikTok sebagai alternatif meningkatkan kemampuan *public speaking* dalam konten edukatif (Rosida, 2021).

Hal senada juga dinyatakan oleh Asyrofi dan Ning (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “*A Comprehensive Analysis of Integrating TikTok for Enhancing EFL Students’ Speaking Skills*”. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa efek positif dari penggunaan TikTok untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan rasa nyaman saat berbicara melalui aplikasi tersebut. TikTok berhasil sebagai alat inovatif untuk mengajarkan keterampilan

berbicara karena sifatnya yang menyenangkan dan popularitasnya di kalangan remaja (Asyrofi dan Ning, 2024).

Berdasarkan studi literatur, terdapat beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan dalam kurun waktu empat tahun terakhir mengenai PjBL, *Design Thinking*, dan TikTok. Adapun penelitian tersebut seperti yang telah dilakukan oleh Musa *et al* (2012) dengan judul “*Project-Based Learning (PjBL): inculcating soft skills in 21st Century Workplace*”, Chin *et al* (2019) dengan judul “*Educating and Measuring Choice: A Test of the Transfer of Design Thinking in Problem Solving and Learning*”, Nurhidayah *et al* (2019) dengan judul “*Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review*”, Linton dan Markus Klinton (2019) dengan judul “*University Entrepreneurship Education: a Design Thinking Approach to Learning*”, Salma *et al* (2021) dengan judul “Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring”, Rosida (2021) dengan judul “Pelatihan Keterampilan *Public Speaking* Dalam Konten Edukatif Melalui Aplikasi TikTok Pada Remaja FAM (Forum Anak Medan)”, Roslina *et al* (2022) dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Terintegrasi STEM dalam Pendidikan Fisika (STEM-PJBL)”, Asmarita *et al* (2023) dengan judul “Model PjBL Berbantuan Media TikTok untuk Membangun Kreativitas Belajar Peserta Didik Kelas VIII”, Aprianto *et al* (2023) dengan judul “Memperkuat Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Pembelajaran Proyek Berlandaskan Metode *Design Thinking*”, Woraphiphat dan Pattama Roopsuwankun (2023) dengan judul “*The Impact of Online Design Thinking-Based Learning on Entrepreneurial Intention: The Case*

of Vocational College”, Zhao *et al* (2023) dengan judul “*Alignment Analysis of Teaching–Learning–Assessment Within The Classroom: How Teachers Implement Project-Based Learning Under The Curriculum Standards*”, Cao (2024) dengan judul “*A Study of Project-Based Learning to Intermediate Efl Learners in Reading Class: Enhancing Self-Regulated Learning of Post-Secondary Students in Macao*”, Dwita *et al* (2024) dengan judul “*PjBL and PjBL-STEM: Which model best enhances students’ creative thinking*”, Fadilla *et al* (2024) dengan judul “*Project-based learning (PjBL) strategies with gamification*”, Asyrofi dan Ning (2024) dengan judul “*A Comprehensive Analysis of Integrating TikTok for Enhancing EFL Students’ Speaking Skills*”, serta Rahmawati (2025) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif*”.

Beberapa penelitian di atas, menunjukkan bahwa PjBL, *Design Thinking*, dan TikTok dapat menjadi solusi dalam mengatasi berbagai macam permasalahan dalam dunia pendidikan, khususnya pengembangan keterampilan berbicara mahasiswa. Novelty dalam penelitian ini adalah adanya penggabungan antara PjBL dengan *Design Thinking* dan difasilitasi oleh media TikTok. Kolaborasi antara model PjBL dan *Design Thinking* dapat memberikan paradigma baru kepada mahasiswa dalam memecahkan masalah.

Keterampilan Abad XXI mahasiswa yaitu berpikir kreatif, berpikir kritis, komunikasi, dan konektivitas akan dapat diasah di dalam menyelesaikan permasalahan. PjBL akan membuat peningkatan keterampilan komunikasi mahasiswa

dan membuat mahasiswa menerapkan pengetahuan yang dimiliki, serta melatih berbagai pengetahuan, sikap, keterampilan, berpikir konkret untuk mengatasi permasalahan melalui kolaborasi, eksperimen, dan investigasi dalam membuat suatu proyek.

Selain itu, kehadiran *Design Thinking* akan membuat mahasiswa menyelesaikan permasalahan dengan baik karena dimulai dari munculnya empati terhadap masalah, mendefinisikan masalah, mencari ide, menyusun inovasi baru, dan pengujian. Dengan demikian, mahasiswa tentu akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi terhadap ide yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah. Kepercayaan diri inilah yang menjadi kunci untuk mereka dapat berbicara kepada orang lain terkait ide tersebut.

Terakhir, mahasiswa tentu akan membutuhkan wadah/media untuk dapat mengaktualisasikan diri dan idenya. Mempresentasikan ide di depan kelas, sudah tidak dibutuhkan lagi oleh generasi sekarang. Mereka membutuhkan wadah/media yang erat dengan era kekinian dan memiliki jangkauan yang luas. Oleh karena itu, aplikasi TikTok adalah wadah/media yang akan dipakai oleh mahasiswa untuk menyebarkan ide yang mereka dapatkan melalui PjBL yang dikolaborasikan dengan *Design Thinking*. Media sosial TikTok memberikan ruang kebebasan kepada mahasiswa untuk dapat menyampaikan ide.

Produk akhir dalam penelitian ini adalah berupa pedoman implementasi model pembelajaran PjBL berbasis *Design Thinking* berbantuan media TikTok. Pedoman ini akan memberikan petunjuk terkait dengan hal-hal yang dilakukan oleh

dosen maupun mahasiswa di kelas dalam proses pembelajaran khususnya dalam Mata Kuliah Keterampilan berbicara. Hal ini akan berujung pada peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa yang dalam hal ini adalah mampu menjelaskan ide dalam mengatasi masalah yang diperoleh dari proses implementasi PjBL berbasis *Design Thinking*. Berdasarkan beberapa hal di atas, dilakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan Model Pembelajaran PjBL Berbasis *Design Thinking* Berbantuan Media TikTok untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Penelitian ini didasari oleh beberapa permasalahan yang terjadi dalam kondisi pembelajaran Mata Kuliah Berbicara di Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali. Beberapa permasalahan ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1 Keterampilan berbicara mahasiswa belum ada mencapai hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dari kutipan daftar nilai Mata Kuliah Berbicara yang muncul di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dari semua mahasiswa, belum ada yang mendapatkan nilai pada kategori A. Nilai yang diperoleh oleh mahasiswa berada pada kategori B dan C. Mahasiswa tidak berani mengeluarkan pendapat sendiri, malu berbicara di depan kelas, grogi, dan tersendat-sendat saat berbicara. Mahasiswa kurang antusias dalam pelajaran berbicara, adanya anggapan dari

mahasiswa bahwa berbicara mudah dan sudah biasa dilakukan sejak kecil, sehingga pembelajaran berbicara tidak dilakukan dengan serius.

1.2.2 Dalam pengelolaan pembelajaran mata kuliah Keterampilan Berbicara, dosen belum menginsersikan penguasaan keterampilan abad XXI, gaya belajar mahasiswa, dan sumber belajar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode yang monoton oleh dosen. Artinya, dosen hanya menguasai beberapa metode saja. Metode yang banyak dikuasai oleh dosen adalah metode yang sifatnya masih konvensional. Itu bukan berarti metode konvensional buruk, namun jika hanya metode konvensional saja yang digunakan dosen, maka secara otomatis muncul ketidakaktifan dan kebosanan dalam diri mahasiswa. Dari sisi tuntutan regulasi sudah mensyaratkan penerapan model CBL dan PjBL, namun belum digunakan sepenuhnya oleh dosen. Hal ini terbukti pada Rencana Pembelajaran Semester Mata Kuliah Berbicara belum ditemukan penerapan dua model pembelajaran tersebut. Hal ini diperkuat lagi dengan adanya data laporan Indikator Kinerja Utama Pendidikan Tinggi di Lingkungan LLDikti Wilayah VIII triwulan III (bulan Juli-September 2024) yang menyatakan bahwa saat ini belum semua Mata Kuliah mengaplikasikan model CBL dan PjBL.

1.2.3 Belum diterapkannya *Design Thinking* yang dapat membantu penerapan PjBL yang nantinya membuat mahasiswa menyelesaikan permasalahan mulai dari munculnya empati terhadap masalah, mendefinisikan masalah,

mencari ide, menyusun inovasi baru, dan pengujian. Dengan demikian, mahasiswa tentu akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi terhadap ide yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah. (PjBL sdh diterapkan, namun belum maksimal sehingga memerlukan *Design Thinking*)

1.2.4 Kurangnya penggunaan media oleh dosen dalam pembelajaran berbicara.

Padahal media pembelajaran menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini berujung pada suasana belajar di dalam kelas yang kurang menarik, dosen sebagai pendidik masih belum memberikan ruang kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan lebih mengutamakan hal formal seperti struktur dan tatanan bahasa. Salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan berbicara adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dekat dengan keseharian mahasiswa, misalnya media pembelajaran melalui aplikasi media sosial. Kehadiran media sosial ini akan memberikan kenyamanan bagi mahasiswa untuk berbicara dengan gestur yang mereka inginkan.

1.2.5 Keterbatasan dari sisi infrastruktur. Kegiatan pembelajaran yang mulanya

terbatas pada ruang kelas, kini dapat dilakukan di mana saja secara fleksibel secara daring. Pembelajaran daring tersebut dapat dilakukan secara sinkronus, asinkronus, dan hybrid. Dengan demikian, infrastruktur pembelajaran, khususnya pembelajaran keterampilan berbicara dikembangkan sehingga dapat mengakomodasi kegiatan pembelajaran masa kini.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya, penelitian ini akan terfokus pada pemecahan masalah terkait dengan peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa, penerapan model PjBL berbasis *Design Thinking*, dan penerapan media TikTok. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Keterampilan berbicara mahasiswa dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbicara mesti ditingkatkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin kompleks, menuntut terciptanya masyarakat yang mahir berbahasa baik secara lisan maupun secara tertulis. Seseorang yang mempunyai kemahiran berbahasa yang memadai akan lebih mudah menyerap dan mengungkapkan informasi baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan berbicara yang dipandang memiliki peranan sentral dalam tujuan pembelajaran bahasa, karena hakikat belajar bahasa adalah belajar komunikasi, terutama komunikasi lisan. Keterampilan berbicara bisa menunjang keterampilan bahasa lainnya. Keterampilan berbicara juga sering dipandang sebagai tolak ukur utama untuk menilai keberhasilan dalam pembelajaran bahasa.

- 1.3.2 Pengembangan model PjBL yang dikombinasikan dengan *Design Thinking*. Kolaborasi antara model PjBL dan *Design Thinking* dapat memberikan paradigma baru kepada mahasiswa dalam memecahkan masalah. Keterampilan Abad XXI mahasiswa yaitu berpikir kreatif, berpikir kritis, komunikasi, dan konektivitas akan dapat diasah di dalam menyelesaikan permasalahan. PjBL akan membuat peningkatan keterampilan komunikasi mahasiswa dan membuat mahasiswa menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki, serta melatih berbagai pengetahuan, sikap, keterampilan, berpikir konkret untuk mengatasi permasalahan melalui kolaborasi, eksperimen, dan investigasi dalam membuat suatu proyek. Selain itu, kehadiran *Design Thinking* akan membuat mahasiswa menyelesaikan permasalahan mulai dari munculnya empati terhadap masalah, mendefinisikan masalah, mencari ide, menyusun inovasi baru, dan pengujian.
- 1.3.3 Dalam proses pembelajaran, tentunya dibutuhkan media. Terkait dengan pembelajaran berbicara, mahasiswa membutuhkan wadah/media untuk dapat mengaktualisasikan diri dan idenya. Mempresentasikan ide di depan kelas, sudah tidak dibutuhkan lagi oleh generasi sekarang. Mereka membutuhkan wadah/media yang erat dengan era kekinian dan memiliki jangkauan yang luas. Oleh karena itu, aplikasi TikTok adalah wadah/media yang akan dipakai oleh mahasiswa untuk menyebarluaskan

ide yang mereka dapatkan untuk mengatasi permasalahan yang dibahas di kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang penelitian di atas, penelitian ini diarahkan untuk menjawab masalah-masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas implelementasi model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa?

1.5 Tujuan Penulisan

Berdasarkan masalah penelitian tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk menghasilkan rancang bangun model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.
- 1.5.2 Untuk menganalisis aspek validitas model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.
- 1.5.3 Untuk menganalisis aspek kepraktisan implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.
- 1.5.4 Untuk menganalisis aspek efektivitas implelementasi model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian *Development and Reseach* ini memiliki manfaat hasil penelitian yang bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini memiliki manfaat bagi pengembangan teori model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Teori yang dikembangkan ini

merupakan kolaborasi antara model PjBL, *Design Thinking*, dan Media TikTok. PjBL dan *Design Thinking* dapat memberikan paradigma baru dalam memecahkan masalah mulai dari munculnya empati terhadap masalah, mendefinisikan masalah, mencari ide, menyusun inovasi baru, dan pengujian. Kemudian, media TikTok akan menjadi wadah/media untuk mengasah keterampilan berbicara dan menyebarluaskan ide. Ini berarti penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan teori terkait dengan kombinasi antara model dengan media pembelajaran.

1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat secara praktis yang dapat bermanfaat positif bagi berbagai kalangan ataupun *stakeholder*, di antaranya adalah sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Mahasiswa

Kolaborasi antara model PjBL dan *Design Thinking* dapat memberikan paradigma baru kepada mahasiswa dalam memecahkan masalah. Keterampilan Abad XXI mahasiswa yaitu berpikir kreatif dan berpikir kritis akan dapat diasah di dalam menyelesaikan permasalahan. PjBL akan membuat peningkatan keterampilan komunikasi mahasiswa dan membuat mahasiswa menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki, serta melatih berbagai keterampilan, sikap, berpikir konkret untuk mengatasi permasalahan melalui kolaborasi, eksperimen, dan investigasi dalam membuat suatu proyek. Selain itu, kehadiran *Design Thinking* akan membuat mahasiswa

menyelesaikan permasalahan mulai dari munculnya empati, mendefinisikan masalah, mencari ide, menyusun inovasi baru, dan pengujian. Kombinasi model ini akan membantu mahasiswa dapat memikirkan solusi dari masalah yang ditinjau dari berbagai sisi. Dengan demikian, mahasiswa tentu akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi terhadap ide yang dimiliki dalam menyelesaikan masalah. Kepercayaan diri inilah yang menjadi kunci untuk mereka dapat berbicara kepada orang lain terkait ide tersebut. Terakhir, media sosial TikTok memberikan ruang kebebasan kepada mahasiswa untuk dapat menyampaikan ide dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, kehadiran media sosial TikTok juga akan dapat meningkatkan keterampilan digital mahasiswa. Integrasi antara PjBL, *Design Thinking*, dan media sosial TikTok tentunya akan dapat membantu mahasiswa mencapai penguasaan keterampilan abad XXI, yang meliputi keterampilan belajar/*learning skill* yang meliputi (berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi), keterampilan literasi/*literacy skill* yang meliputi (literasi informasi, literasi media, literasi teknologi), dan keterampilan hidup/*Life Skill* yang meliputi (fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi, kepemimpinan, inisiatif dan pengarahan diri/*self direction*, produktivitas, keterampilan sosial lintas budaya).

1.6.2.2 Bagi Tenaga Pengajar

Model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok memberikan landasan untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif. Pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik akan dapat terwujud

dengan penerapan model ini. Itu berarti dapat memperkuat peran pengajar sebagai fasilitator pembelajaran. Dengan adanya kolaborasi model PjBL, *Design Thinking*, dan media sosial TikTok dapat membantu pengajar untuk meningkatkan keterampilan komunikasi khususnya keterampilan berbicara dan pemecahan masalah yang lebih sistematis dan mendalam.

1.6.2.3 Bagi Pendidikan Tinggi

Hasil penelitian pengembangan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan tinggi. Pembelajaran yang berfokus pada *outcome* dapat melahirkan situasi akademik yang sesuai dengan tuntutan perkembangan dunia usaha, dunia kerja, dan dunia industri. Selain itu, model ini dapat membantu Pendidikan Tinggi mencapai indikator kinerja utama Pendidikan Tinggi sesuai amanat Kepmendikbudristek Nomor 210/M/2023 tentang Indikator Kinerja Utama Pendidikan Tinggi dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Temuan dan metodologi dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain ketika melakukan penelitian sejenis dalam bidang pembelajaran, khususnya keterampilan berbicara.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini secara spesifik mengembangkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Hal inilah yang menjadi kebaruan dari penelitian ini. PjBL adalah model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri. Dengan demikian, PjBL menekankan pada kreativitas pola pikir, pemecahan masalah, dan keterampilan komunikasi peserta didik. Sementara itu, *Design Thinking* adalah pendekatan pedagogis yang menekankan empati, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang menciptakan proses terstruktur untuk mengatasi tantangan kompleks dalam lingkungan Pendidikan. Kolaborasi antara PjBL dan *Design Thinking* dapat memberikan paradigma baru kepada mahasiswa dalam memecahkan masalah melalui sintak Fase 1 Pendahuluan (*Introduction*), Fase 2 Empati (*Empathise*), Fase 3 Penemuan (*Discovery*), Fase 4 Pembuatan Ide (*Ideation*), Fase 5 Prototipe dan Pemantauan (*Prototype and Monitoring*), Fase 6 Tes (*Test*), dan Fase 7 Evaluasi Pengalaman (*Evaluation Experience*).

Kemudian, TikTok adalah media sosial berbasis audio video yang kini banyak disenangi oleh para generasi Z. Aplikasi TikTok merupakan jejaring sosial yang berbasis video musik asal negeri Tiongkok diluncurkan pada awal September 2016. Kehadiran media sosial TikTok ini menjadi media pembelajaran. Media sosial TikTok memberikan ruang kebebasan kepada peserta didik untuk dapat

menyampaikan ide dalam menyelesaikan permasalahan. Penerapan media ini akan muncul di fase kelima. Jika, ide untuk memecahkan permasalahan sudah didapatkan oleh peserta didik, maka selanjutnya peserta didik akan menyampaikan ide tersebut melalui media TikTok. Sementara itu, pengajar akan melakukan proses penilaian dengan cara menonton video melalui media TikTok tersebut. Integrasi antara PjBL, *Design Thinking*, dan media sosial TikTok tentunya akan dapat membantu peserta didik mencapai penguasaan keterampilan abad 21, yang meliputi keterampilan belajar/*learning skill* yang meliputi (berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi), keterampilan literasi/*literacy skill* yang meliputi (literasi informasi, literasi media, literasi teknologi), dan keterampilan hidup/*Life Skill* yang meliputi (fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi, kepemimpinan, inisiatif dan pengarahan diri/*self direction*, produktivitas, keterampilan sosial lintas budaya).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterampilan yang mesti dikuasai oleh peserta didik di era revolusi industri sekarang ini adalah keterampilan abad 21. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin kompleks tersebut menuntut terciptanya masyarakat yang mahir berbahasa baik secara lisan maupun secara tertulis. Seseorang yang mempunyai kemahiran berbahasa yang memadai akan lebih mudah menyerap dan mengungkapkan informasi baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbicara dipandang memiliki peranan sentral dalam tujuan pembelajaran bahasa, karena hakikat belajar bahasa adalah belajar komunikasi, terutama komunikasi lisan.

Keterampilan berbicara bisa menunjang keterampilan bahasa lainnya. Keterampilan berbicara juga sering dipandang sebagai tolak ukur utama untuk menilai keberhasilan dalam pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran tradisional tidaklah cukup untuk membuat peserta didik pada generasi sekarang ini dapat menguasai keterampilan abad 21 dan keterampilan berbicara.

Kehadiran model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok tentunya dapat menjawab semua tuntutan di atas. Kolaborasi model PjBL dengan *Design Thinking* dapat memberikan paradigma baru kepada peserta didik dalam memecahkan masalah. Hal ini disebabkan karena PjBL dengan *Design Thinking* menekankan pada kreativitas, pola pikir kritis, dan keterampilan komunikasi, sehingga dapat menciptakan proses terstruktur mulai dari empati, mendefinisikan masalah, mencari ide, menyusun inovasi baru, dan pengujian untuk mengatasi masalah. Sementara itu, kehadiran media sosial TikTok sebagai wadah yang dapat memberikan ruang kebebasan kepada peserta didik untuk menyampaikan ide dalam menyelesaikan permasalahan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok didasarkan pada sejumlah asumsi fundamental yang mengarahkan desain dan implementasi model ini dalam konteks pembelajaran berbicara. Adapun asumsi-asumsi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan revolusi industri sekarang ini menuntut lulusan yang mampu menguasai keterampilan abad 21. Oleh karena itu, institusi Pendidikan hendaknya memperhatikan perkembangan revolusi industri dan melakukan penyesuaian secara menyeluruh terhadap proses Pendidikan mulai dari pengembangan kurikulum, penguasaan keterampilan abad 21, gaya belajar, metode mengajar, perkembangan sumber belajar, infrastruktur, dan sistem penjaminan mutu.
2. Keterampilan berbicara yang merupakan tolak ukur utama untuk menilai keberhasilan dalam pembelajaran bahasa menjadi salah satu kunci kesuksesan lulusan dalam menghadapi perkembangan pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.
3. Pembelajaran berbicara masih melibatkan metode yang berpusat pada pengajar sehingga belum dapat mengakomodasi penguasaan keterampilan abad 21 dan gaya belajar peserta didik yang berujung pada keterampilan berbicara peserta didik yang kurang memadai.
4. Proses pembelajaran yang terpusat pada peserta didik sangat dibutuhkan dalam proses Pendidikan di era revolusi industri sekarang ini. Itu berarti, peserta didik belajar lebih baik ketika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran berbicara sehingga kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas peserta didik dapat meningkat yang tentunya berujung pada penguasaan keterampilan abad 21. Hal ini dilandasi oleh asumsi bahwa pembelajaran adalah proses sosial yang diperkaya melalui interaksi multi

arah. Diskusi, kolaborasi, dan umpan balik konstruktif adalah kunci dalam mengembangkan keterampilan berbicara.

5. Keberhasilan pembelajaran berbicara diukur berdasarkan pencapaian hasil belajar (*learning outcome*) yang spesifik dan terukur, seperti kreativitas, pola pikir kritis, dan keterampilan komunikasi, sehingga dapat menciptakan proses terstruktur mulai dari empati, mendefinisikan masalah, mencari ide, menyusun inovasi baru, dan pengujian untuk mengatasi masalah yang dilanjutkan dengan penyampaian ide tersebut kepada orang lain.

Pengembangan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diidentifikasi. Berikut adalah beberapa keterbatasan tersebut.

1. Masalah yang akan dipecahkan oleh peserta didik adalah masalah yang ada disekitar lingkungan mereka yang terkait dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs) merupakan komitmen global dan nasional dalam upaya untuk menyejahterakan masyarakat mencakup 17 tujuan dan sasaran global dengan 169 capaian yang terukur tahun 2030 yang dideklarasikan baik oleh negara maju maupun negara berkembang di Sidang Umum PBB pada September 2015. Adapun 17 tujuan tersebut yaitu (1) Tanpa Kemiskinan, (2) Tanpa Kelaparan, (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera, (4) Pendidikan Berkualitas, (5) Kesenjangan Gender, (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak, (7) Energi Bersih dan

Terjangkau, (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi, (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur, (10) Berkurangnya Kesenjangan, (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan, (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab, (13) Penanganan Perubahan Iklim, (14) Ekosistem Lautan, (15) Ekosistem Daratan, (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh, dan (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.

2. Subjek uji coba terbatas dan skala luas hanya dilakukan pada satu kelas mahasiswa semester II prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali.
3. Penelitian pengembangan ini dilakukan selama beberapa kali pertemuan di kelas sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menentukan apakah model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok mampu meningkatkan Keterampilan Berbicara.
4. Uji efektivitas skala kecil, sedang, dan luas untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa, yang meliputi aspek Kebahasaan (pengucapan, tata bahasa, kosa kata, intonasi, penekanan, kelancaran) dan Nonkebahasaan (percaya diri, sikap, penguasaan materi) yang mana topik yang dibicarakan bersumber dari ide yang mereka dapatkan melalui proses kreativitas, pola pikir kritis, dan keterampilan komunikasi, sehingga dapat menciptakan proses terstruktur mulai dari empati, mendefinisikan masalah, mencari ide, menyusun inovasi baru, dan pengujian untuk mengatasi masalah.

Selain itu, hanya mengukur satu dari empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara.

1.10 Definisi Istilah

Ada beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini yang perlu didefinisikan agar dapat memberikan interpretasi yang konkret terhadap istilah-istilah tersebut. Berikut ini pemaparan definisi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan secara sistematis prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Yulianto *et al.*, 2019). Model pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar Pendidik (*teaching style*).
2. PjBL merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menekankan pada kreativitas pola pikir, pemecahan masalah, dan keterampilan komunikasi peserta didik (Karnando *et al.*, 2021). Dilihat dari prosesnya, model pembelajaran berbasis proyek ini berpusat pada peserta didik, sedangkan pengajar berperan sebagai motivator selama proses pembelajaran di kelas (Noorhalida *et al.*, 2023). Pemahaman peserta didik dibangun melalui hal-hal yang ada di sekitarnya, dan diwujudkan dalam bentuk permasalahan kontekstual serta diselesaikan secara mandiri atau berkelompok melalui karya kreatif dan inovatif (Nisa & Nugraheni, 2021).

3. *Design Thinking* adalah cara berpikir yang memadukan prinsip berbagai disiplin ilmu untuk memperoleh solusi (Fortuna, 2021). *Design thinking* adalah pendekatan pedagogis yang menekankan empati, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang menciptakan proses terstruktur untuk mengatasi tantangan kompleks dalam lingkungan Pendidikan (Brahmaiah, 2024). Pada saat yang sama, *Design Thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. *Design Thinking* merupakan suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (Muaziz dan Khairunnisak, 2024).
4. Selanjutnya, TikTok adalah media sosial yang banyak digemari oleh semua kalangan pada tahun 2020. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media hiburan dengan membuat dan membagi video sesama pengguna aplikasi TikTok lainnya karena TikTok berbentuk *creating and sharing* konten video ke sesama pengguna (Warini *et al.*, 2020). Hal itu membuat TikTok menjadi aplikasi yang populer dan banyak digunakan oleh masyarakat. TikTok adalah media sosial berbasis audio video yang kini banyak disenangi oleh para generasi Z. Aplikasi TikTok merupakan jejaring sosial yang berbasis video musik asal negeri Tiongkok diluncurkan pada awal September 2016. TikTok memberikan akses kepada penggunanya untuk membuat video musik berdurasi singkat. Lalu TikTok di sepanjang tahun 2018 sampai 2019 menyatakan sebagai aplikasi yang banyak diunduh

dengan 45,8 juta kali, yang mana berhasil mengalahkan aplikasi populer lainnya seperti Instagram dan Whatsapp (Aji & Setiyadi, 2020).

5. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa ragam lisan yang sifatnya produktif. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi pikiran, gagasan, perasaan, kehendak, kebutuhan, dan keinginan untuk disampaikan kepada orang lain secara lisan melalui bunyi-bunyi bahasa secara teratur (Ntelu, 2017).

