

Pengembangan Media Pembelajaran Public Speaking Berbasis Teknologi Virtual Reality (VR) pada Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang

Jasuli¹, Enis Fitriani²

IKIP Budi Utomo Malang¹

jasuli@budiutomomalang.ac.id

IKIP Budi Utomo Malang²

enisfitriani@budiutomomalang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menghasilkan media pembelajaran public speaking berbasis teknologi virtual reality (VR) pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo Malang. Media pembelajaran yang telah dikembangkan nantinya menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen. Cukup banyaknya masalah yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan public speaking, seperti rasa takut, gugup, cemas, takut salah dan demam panggung menjadi alasan mengapa penelitian ini perlu dilaksanakan. Keterampilan public speaking merupakan keterampilan berbicara di depan umum yang mutlak menjadi kebutuhan mahasiswa, terlebih mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang yang sebagian besar akan terjun menjadi guru di sekolah dan masyarakat. Selain itu, pentingnya penguasaan keterampilan ini menjadi syarat lulusnya mahasiswa pada waktu ujian skripsi. Pemilihan teknologi berbasis VR dipilih karena teknologi ini mampu menghadirkan dunia nyata ke dalam dunia virtual. Sehingga mahasiswa sangat memungkinkan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini dalam matakuliah public speaking. Mahasiswa dapat berlatih secara mandiri tanpa harus ada audience di hadapannya. Cukup dengan menggunakan VR, mahasiswa akan merasakan sensasi berada di sebuah forum yang besar dalam dunia virtual. Selanjutnya, latihan dengan media ini diyakini dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa gugup, demam panggung serta masalah-masalah serupa lainnya. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode research and development (R&D) model Borg and Gall (1983). Prosedur penelitian ini meliputi, 1) analisis kebutuhan, 2) perencanaan, 3) pengembangan media ajar, 4) validasi ahli, 5) pengemasan atau produk akhir, dan 6) uji coba. Langkah pertama sampai langkah kelima tersebut merupakan tahapan pelaksanaan pengembangan bahan ajar. Adapun untuk penelitian dilakukan pada langkah keenam yakni saat uji coba produk. Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar yang divalidasi oleh ahli serta telah mendapat kritik dan saran. Diharapkan pula bahwa media berbasis teknologi VR ini menghasilkan kualitas video dengan resolusi full HD sehingga memungkinkan mahasiswa pengguna memanfaatkan media ini secara independen. Keterbatasan penelitian ini terletak pada belum diujicobakannya kepada subjek penelitian dikarenakan kendala di lapangan dan menjadi saran untuk dilakukan bagi peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: media pembelajaran, public speaking, virtual reality.

Abstract

This study aims to develop as well as produce virtual reality (VR) technology-based public speaking learning media for students of the English Education Department of IKIP Budi Utomo Malang. Learning media that has been developed will become one of the learning media that can be used by students and lecturers. Number of problems faced by students in learning public speaking skills, such as fear, nervousness, anxiety, fear of wrong and stage fright are reasons why this research needs to be conducted. Public speaking skill is a skill to speak in public which is absolutely needed by students, especially students of IKIP Budi Utomo Malang, most of whom will become teachers in schools and communities. In addition, the importance of mastering this skill is a student's requirement in passing the thesis examination. The selection of VR-based technology is because this technology is able to bring the real world into a virtual world. So that students are very possible to utilize this learning media in the course of public speaking. Students can practice independently without having an audience with them. Simply by using VR, students will feel the sensation of being in a large forum in the virtual world. Furthermore, practicing this media is believed to reduce and even eliminate nervousness, stage fright and other similar problems. This research was carried out using research and development (R & D) method by Borg and Gall (1983). The procedures of this study include, 1) needs analysis, 2) planning, 3) teaching development media, 4) expert validation, 5) packaging or final products, and 6) trials. The first step towards the step which is the stage of implementing the development of teaching materials. The research was conducted at the sixth step, when testing the product. The result of this study produces teaching material product that is validated by experts and received criticism and suggestions. Moreover, this VR technology -based media produces a video quality with full HD resolution, allowing students to use this media independently. The limitation of this research is that it has not been tested on the research subject due to constraints in the field which later can become suggestions for further research.

Keywords: learning media, public speaking, virtual reality.

Pendahuluan

Dalam pengajaran dan pembelajaran keterampilan berbahasa, lebih khusus bahasa Inggris, salah satu keterampilan puncak berbahasa (*top priority of language productive skill*) yang perlu dikuasai oleh seorang pelajar di tingkat perguruan tinggi adalah kemampuan berbicara di depan publik (*Public Speaking*). *Public speaking* merupakan kemampuan memproses, mendesain

dan menyampaikan sebuah pesan secara lisan terhadap publik (*audience*). Jason (2012) menambahkan bahwa *public speaking* meliputi pemahaman sebuah materi ceramah, tujuan menyampaikan materi serta pemahaman 'karakter' *audience*. Secara sederhana, *public speaking* dapat di bagi ke dalam tiga kategori, yaitu *public speaking* untuk tujuan menyakinkan suatu topik

(*speaking to persuade*), *public speaking* yang bertujuan untuk menginformasikan suatu topik (*speaking to inform*) dan *public speaking* yang bertujuan untuk menghibur (*speaking to entertain*).

Dalam perguruan tinggi, selain sebagai matakuliah, salah satu bentuk *public speaking* yang sering dipraktikkan berupa kegiatan presentasi oleh mahasiswa. Hampir sudah pasti, di setiap pembelajaran seorang dosen memberikan tugas presentasi di mana mahasiswa mempresentasikan sebuah materi di hadapan teman-temannya. Dari sini, mahasiswa pada dasarnya telah memperkenalkan untuk menjadi seorang *public speaker* yang baik. Hal tersebut dilakukan karena begitu banyaknya manfaat keterampilan ini. Nasser (2014) dalam artikelnya mengatakan bahwa kemampuan *public speaking* bagi seorang mahasiswa mutlak wajib dikuasai. Dia meyakini bahwa seorang mahasiswa yang dirinya disertai dengan kemampuan *public speaking* yang baik, akan dapat mengatasi masalah-masalah komunikasi interpersonal yang mungkin dihadapinya dalam dunia kerja nanti. Sejalan dengan pernyataan

tersebut, Warner dan Brusckke (2001) mengatakan bahwa keterampilan *public speaking* memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam perbaikan komunikasi lisan seorang mahasiswa. Bahkan keterampilan tersebut merupakan salah satu alat yang sangat menjanjikan untuk pengembangan akademik mahasiswa di jaman sekarang ini, mengingat *public speaking* adalah sebagai wadah berargumen yang dinamis.

Di dalam pendidikan formal seorang mahasiswa, keterampilan *public speaking* akan sangat membantu pada sidang akhir ujian skripsi, tesis atau pada saat wawancara beasiswa dalam dan luar negeri. Di mana, dalam situasi tersebut memerlukan peresentasi yang sangat ilmiah dan meyakinkan. Dalam atmosfer non akademik tentu manfaat keterampilan *public speaking* jauh lebih banyak dan membantu. Sebut saja ketika seorang lulusan harus berbicara di depan umum dalam acara-acara dan kegiatan-kegiatan di masyarakat.

Meski diyakini akan begitu besarnya manfaat *public speaking* bagi pengembangan akademik dan non akademik seorang mahasiswa,

kendala-kendala dalam proses pemerolehan keterampilan tersebut juga tidak dapat dielakkan. Kendala-kendala yang sangat umum dijumpai adalah rasa takut (*fear*). Bahkan Brewer (2001) menemukan bahwa masalah yang berkenaan rasa takut dalam *public speaking* adalah masalah yang paling banyak dijumpai pada pelajar di Amerika. Penulis juga meyakini bahwa masalah serupa juga dihadapi oleh pelajar di Indonesia, bahkan berkemungkinan lebih dari apa yang dialami pelajar di Amerika. Oleh karena itu, pengajaran dan pembelajaran matakuliah *public speaking* memerlukan inovasi pembelajaran yang hendaknya mengarah pada proses latihan yang dapat mengurangi rasa takut tersebut.

Dari hasil observasi awal yang tidak terstruktur, nyata telah ditemukan beberapa masalah yang perlu penanganan lebih serius. *Pertama*, bagi mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang pada kelas *public speaking* di semester VI, rasat takut (*fear*), waswas (*anxiety*) dan demam panggung (*stage fright*) adalah salah sebagian masalah yang hampir dihadapi kebanyakan mahasiswa. Dari hasil

wawancara dosen pun dijelaskan bahwa hal tersebut benar adanya. Meski latihan presentasi rutin dilaksanakan pada setiap pertemuan, mahasiswa selalu saja mengalami gugup yang pada akhirnya dapat mengacaukan materi persentasi, pola pikir argumentatif dan runtut. Hal ini tentu sangat tidak baik mengingat mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang merupakan calon guru yang nanti akan terjun ke sekolah-sekolah dan masyarakat.

Kedua, pengajaran matakuliah *public speaking* sudah cukup baik dan maksimal, hanya saja media pengajaran lebih banyak berpusat pada contoh video di LCD. Video yang diputar merupakan video yang sebagian besar bersumber dari acara TEDx Talk dengan para narasumber ulung di bidangnya. Ekspektasi mahasiswa untuk menyamai kemampuan para *public speakers* sebagaimana video tersebut tayangkan, kebanyakan bukan menjadi motivasi, malah menjelma menjadi rasa waswas, khawatir dan takut kalau-kalau tidak menyerupai apa yang telah dicontohkan.

Dari paparan di atas, semangat penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi terbaru sehingga dapat melatih dan memacu kepercayaan diri seorang mahasiswa dalam kegiatan-kegiatan yang memerlukan keterampilan *public speaking*. Dalam dunia teknologi, terdapat perkembangan yang sangat pesat yang manfaatnya dapat dirasakan di berbagai sektor kehidupan. Salah satu yang populer dan menarik di kalangan remaja adalah teknologi berbasis *virtual reality (VR)*. Teknologi VR secara teori telah lama ditemukan, namun baru dikembangkan beberapa tahun belakangan ini. Sebagaimana Hillis (1999) mendefinisikan VR sebagai penyatuan dunia teknologi dan kemampuannya untuk mempresentasikan alam, dengan bidang yang luas dan tumpang tindih mengenai hubungan sosial dan makna. Teknologi VR banyak ditemukan di bidang hiburan, militer, kesehatan bahkan kasus-kasus phobia dalam kajian sosial. Pemilihan media pembelajaran berbasis VR dalam penelitian ini dikarenakan selain belum maraknya

teknologi ini digunakan dalam dunia pendidikan, juga karena teknologi ini dapat membantu mahasiswa dalam melatih keterampilan *public speaking* untuk menyimulasikan sebuah lingkungan nyata atau abstrak sebagai bidang tiga dimensi. Lingkungan ini dapat berupa sebuah sekumpulan *audience* maya di mana mahasiswa seolah berada dalam sebuah forum yang besar dan formal atau lingkungan-lingkungan lain yang serupa. Dengan media berbasis teknologi VR ini, mahasiswa dapat memilih acara apa saja yang mereka butuhkan. Mahasiswa juga dapat melatih secara mandiri tanpa harus terdapat banyak orang dengan sensasi nyata yang dirasakan.

Berlatarbelakang penjelasan di atas, maka penelitian ini mengambil judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Public Speaking Berbasis Teknologi Virtual Reality (VR) pada Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang*”

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada matakuliah *public speaking*

berbasis teknologi *virtual reality* pada mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang

Penelitian Pengembangan

Borg dan Gall (1983) menyatakan bahwa penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah sebuah proses mengembangkan serta memvalidasi suatu produk pendidikan. Sejalan dengan Borg dan Gall, Sukardjo dan Lis (2009: 65) menambahkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada, atau menghasilkan suatu produk dalam bidang pendidikan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keaktifan produk tersebut supaya dapat berfungsi maka diperlukan penelitian untuk menguji keaktifan produk tersebut (Sugiyono, 2013).

Media Pembelajaran

Secara garis besar media pembelajaran dapat dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang memungkinkan mahasiswa

memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Garlach & Ely, 1999). Gagne (1985) menyatakan bahwa media mencakup segala bentuk lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Arsyad (2002) secara lebih khusus media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi verbal dan visual. Sejalan dengan Arsyad, Ibrahim (2003) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat meyalurkan pesan atau isi pelajaran. Dari paparan di atas, pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai benda atau alat yang berfungsi untuk menyalurkan materi pembelajaran sehingga memungkinkan pelajar dapat terangsang untuk belajar.

Fungsi Media Pembelajaran

Adanya media pembelajaran tentu sangat membantu memudahkan proses pembelajaran berjalan dengan lebih efektif. Diantara manfaat dan fungsi media pembelajaran, Asnawir dan Usman (2002) mengurai fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi pelajar (siswa/mahasiswa) dan membantu memudahkan mengajar bagi pengajar (guru/dosen)
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
- c. Menarik perhatian pelajar lebih besar, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- d. Mengaktifkan semua indra pelajar.
- e. Menarik perhatian Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar

Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne dalam Arsyad (2002) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media Audio Visual

Pada prinsipnya, media audio visual adalah penggabungan antara media visual (gambar) dengan audio (suara). Media jenis ini dapat mengaktifkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga besar kemungkinan daya abstrak dan nalar pelajar dapat tergambar lebih jelas, sehingga materi dapat dengan mudah dipahami. Dalam pengerjaannya, media audio visual memerlukan pekerjaan tambahan dalam memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi.

Teknologi Virtual Reality (VR)

Teknologi diketahui sebagai alat, mesin, peralatan, perlengkapan, senjata, perumahan, pakaian, transportasi dan komunikasi perangkat, dan juga keterampilan, yang akan memungkinkan seorang bisa memproduksinya. Salah satu teknologi yang cukup menarik perhatian di era

digital sekarang ini adalah teknologi virtual reality (VR).

Konsep dasar teknologi ini sebenarnya telah lama diketahui oleh para pelaku teknologi, hanya saja maraknya perkembangan VR ini baru beberapa tahun belakangan ini. Seperti Hillis,(1999) mengartikan VR sebagai penyatuan dunia teknologi dan kemampuannya untuk mempresentasikan alam, dengan bidang yang luas dan tumpang tindih mengenai hubungan sosial dan makna. Sementara Shields (2003) mendefinisikan VR sebagai suatu simulasi yang dihasilkan komputer atau presentasi dari lingkungan dimana pengguna mengalami rasa kehadiran fenomenologis atau keterlibatan dalam lingkungan. Dari pengertian di atas, dapat diketahui bahwa sebenarnya teknologi VR merupakan teknologi yang mampu menghadirkan objek ke dalam bentuk virtual tiga dimensi, di mana pengguna teknologi ini dapat merasakan sesuatu bentuk bayangan virtual seperti dalam dunia nyata.

Fuchs (2011), juga menjelaskan bahwa VR bertujuan untuk memungkinkan suatu sensorimotor dan aktivitas kognitif dari seseorang di dunia buatan

yang dibuat secara digital, yang mana dapat menjadi imajiner, simbolik atau simulasi aspek-aspek tertentu dari dunia nyata.

Sumber: BBC

Penerapan Teknologi Virtual Reality dalam Pembelajaran Public Speaking

Dalam dunia pendidikan sendiri, teknologi berbasis VR ini masih sangat jarang dimanfaatkan. Tetapi beberapa bidang pendidikan seperti sekolah kesehatan dan akademi militer sudah menerapkan teknologi ini. Mengingat besarnya manfaat dari teknologi VR ini, maka akan sangat



Gambar 1.1 Ilustrasi teknologi VR memungkinkan bila teknologi ini diterapkan salah satunya dalam pengembangan keterampilan *public speaking*.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Mel Slater, David-Paul

Pertaub, Chris Barker, David Clark (2014) sekelompok peneliti dari gabungan universitas di Lodon, UK pada artikelnya “*An Experimental Study on Fear of Public Speaking Using a Virtual Environment*”. Penelitian ini menerapkan teknologi *virtual environment*, sejenis teknologi yang hampir menyerupai teknologi VR, hanya saja realita yang ditampilkan kurang tampak nyata VR. Dari hasil penelitian tersebut menemukan bahwa teknologi ini dapat melatih mahasiswa mengurangi rasa gugup, cemas dan demam panggung pada saat melakukan aktivitas *public speaking*.

Metode Penelitian

Prosedur pengembangan penelitian ini mengadaptasi teori yang diusung oleh Borg dan Gall (1983) dengan sepuluh langkah prosedur penelitian pengembangan. Selanjutnya penulis mereduksi sepuluh langkah tersebut ke dalam enam langkah pokok guna efektivitas penelitian.

Keenam langkah yang dimaksud di atas penulis uraikan sebagai berikut; (1). Melakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan penelitian pendahuluan. (2). Melakukan

perencanaan yang berupa penetapan produk dan partisipan. (3). Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran untuk mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Inggris. (3). Mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis teknologi *Virtual Reality (VR)* pada matakuliah *public speaking* (4). Validasi ahli berupa penilaian para ahli/praktisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mencakup format, ilustrasi dan isi. (5). Pengemasan merupakan tahap akhir. (6). Pengimplementasian produk kepada sasaran yang sesungguhnya.

Bagan 1.1. Model pengembangan media pembelajaran *public speaking* berbasis VR



Penelitian Pendahuluan

Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan menggunakan model R&D adalah melakukan penelitian pendahuluan. Dalam tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan. Melalui analisis kebutuhan akan diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan inilah yang nantinya dijadikan acuan pengembangan produk. Berikut dipaparkan pelaksanaan penelitian pendahuluan dan analisis kebutuhan.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun penetapan spesifikasi produk dan partisipan, sebagaimana diurai di bawah ini.

Penetapan Spesifikasi Produk

Sebagaimana diulas pada awal pembahasan penelitian ini, produk dikembangkan mengacu sebagaimana ditetapkan pada tujuan penelitian. Adapun tujuan yang ingin dicapai penelitian dijabarkan menjadi empat, yaitu (1) petunjuk penggunaan media, (2) modus video tiga dimensi, (3)

timer (indikator waktu berjalan mundur), (4) indikator bentuk acara dalam video virtual.

Penetapan Partisipan

Pada penelitian ini, partisipan meliputi (1) tim ahli, (2) mahasiswa, (3) dosen.

Tim ahli yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah ahli dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi atau seorang pakar teknologi pendidikan lebih khusus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *virtual reality*. Tim ahli ini memberi peran atas kritik dan saran dari awal perancangan sampai finalisasi produk.

Yang kedua adalah mahasiswa. Mahasiswa dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang hendak memanfaatkan produk VR, yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo Malang.

Adapun yang ketiga adalah dosen. Sebagaimana tim ahli, dosen selain sebagai partisipan yang turut terlibat dalam proses pembuatan produk, dosen juga turut serta dalam

memberikan kritik dan saran. Adapun dosen yang dimaksud adalah dosen pengampun matakuliah *public speaking*.

Penyusunan Media Ajar

Penyusunan media ajar dalam penelitian ini memberik penekanan dan berfokus pada pengembangan media *public speaking* berbasis teknologi virtual reality.

Pengembangan atas media ajar ini sejalan dengan apa yang digariskan oleh kurikulum KKNi yang telah diterapkan dalam program studi Pendidikan Bahasa Inggris di IKIP Budi Utomo Malang.

Adapun pokok kegiatan yang dilakukan dalam penyusunan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut, (1) pemilihan fokus nilai sikap yang diharapkan, (2) penentuan media pembelajaran matakuliah *public speaking* berbasis teknologi VR, (3) pengembangan media pembelajaran matakuliah *public speaking* berbasis teknologi VR (4) merancang desain atau tampilan media pembelajaran matakuliah *public speaking* berbasis teknologi VR.

Validasi Ahli

Validasi ahli dari tim dan dosen adalah proses di mana dalam penelitian ini validator memberikan tanggapan berupa komentar, kritik, saran serta penilaian terhadap layak tidaknya produk media ajar yang dikembangkan. Perangkat yang digunakan untuk proses uji validasi ini adalah instrumen penelitian, di mana dalam instrumen ini termuat pokok-pokok penilaian yang meliputi, desain, kesesuaian materi, dan kualitas video VR. Semua tanggapan baik berupa saran dan kritik atau apapun yang sejenisnya menjadi dasar revisi dan koreksi terhadap media ajar yang dikembangkan.

Ujicoba Produk

Tahap uji coba merupakan langkah terakhir dalam penelitian ini. Uji coba dimaksudkan untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan apakah dapat memberi perubahan sebagaimana telah dikupas dalam latar belakang penelitian ini. Penelitian eksperimen akan diambil guna menguji efektifitas penelitian ini. Namun atas keterbatasan penelitian ini, uji coba produk menjadi bagian

terpisah dari bahasan ini dikarenakan adanya kendala teknis dan menjadi harapan peneliti untuk dilaksanakan oleh peneliti lain selanjutnya.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo Malang sejumlah 35 mahasiswa. Kemudian ditambah tiga ahli yang berturut-turut ahli ahli materi, ahli bahasa dan video berbasis VR.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen guna mencapai keberhasilan penelitian yang diharapkan. Analisis kebutuhan paling awal dalam penelitian ini menggunakan angket. Sedangkan rubrik penilaian difungsikan untuk membantu tim ahli memberikan

penilaian, saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah langkah pertama yang dilakukan peneliti guna memperoleh data awal. Data ini dikumpulkan agar produk yang dikembangkan memang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Hasil dari analisis kebutuhan berupa data yang diperoleh melalui penyebaran angket sebagai salah satu instrument penelitian guna memperoleh data penelitian. Analisis kebutuhan ini dilaksanakan pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Budi Utomo Malang yang berjumlah sebanyak 35 mahasiswa. Dalam angket ini memuat sejumlah 10 pertanyaan yang merepresentasikan bentuk kebutuhan terhadap jenis media yang dikembangka

Tabel 1.1 Angket kebutuhan mahasiswa terhadap materi menulis teks argumentative

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Apakah kalian setuju jika media pembelajaran <i>public speaking</i> berupa video berbasis teknologi <i>virtual reality</i> ?	30%	70%	0%	0%

2	Apakah kalian setuju jika video menyajikan gambar nyata yang dapat memudahkan kalian berlatih sebacara mandiri?	20%	80%	0%	0%
3	Apakah kalian setuju jika video VR ditekankan pada keterampilan cara <i>public speaking</i> yang baik dan mudah dipahami?	50%	40%	10%	0%
4	Apakah kalian setuju jika video menampilkan tanyangan Tanya-jawab yang akan membuat latihan <i>public speaking</i> kalian terasa lebih nyata?	20%	70%	0%	10%
5	Apakah kalian setuju jika tersedia video yang menampilkan situasi formal dan situasi non formal?	70%	20%	10%	0%
6	Apakah kalian setuju video VR menampilkan batasan waktu berjalan mundur agar memudahkan kalian dapat mengatur waktu dengan efektif?	60%	40%	0%	0%
7	Apakah kalian setuju jika materi video VR sesuai dengan kebutuhan kalian dalam berlatih <i>public speaking</i> ?	40%	60%	0%	0%
8	Apakah kalian setuju materi video pelajaran memuat musik sederhana guna menambah konsentrasi dalam berlatih <i>public speaking</i> ?	40%	60%	0%	0%
9	Apakah kalian setuju jika video VR menampilkan pemandangan lanskap 360°?	40%	60%	0%	0%
10	Apakah kalian setuju jika video VR menampilkan apresisai berupa tepukan pada akhir presentasi <i>public speaking</i> kalian?	20%	80%	0%	0%

Keterangan:

1=Sangat tidak setuju, 2=Kurang setuju, 3=Setuju, 4=Sangat setuju

Berdasarkan tabel 1.1 bahwa Inggris, (1) 70 % setuju media mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang pembelajaran *public speaking* berupa Program Studi Pendidikan Bahasa video berbasis teknologi *virtual*

reality. Sedang 30% lainnya sangat setuju. Hal ini berarti bahwa mahasiswa perlu dibekali dengan sentuhan teknologi dalam pembelajaran. Sedangkan 30% sisanya menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa memberi persetujuan yang penuh yang juga berarti sangat perlunya media pembelajaran yang up to date (2) 80 % mahasiswa setuju bahwa video memungkinkan mahasiswa untuk dapat menyajikan gambar nyata yang dapat memudahkan mahasiswa berlatih secara mandiri. Itu artinya bahwa mahasiswa belum mendapatkan media pembelajaran yang membuat mereka mudah berlatih secara independen. 20% lainnya sangat setuju. (3) 50% sangat setuju VR ditekankan pada keterampilan cara *public speaking* yang baik dan mudah dipahami. Hal ini berarti bahwa mahasiswa belum sepenuhnya mendapat kesempatan yang banyak yang lebih berfokus pada cara-cara efektif *public speaking*. (4) 70% setuju jika video menampilkan tanyangan tanya-jawab yang akan membuat latihan *public speaking* kalian terasa

lebih nyata. Itu artinya pengajar dimungkinkan belum memberikan latihan berupa tanya-jawab pada saat latihan *public speaking*. (5) 70% sangat setuju atas tersedianya video yang menampilkan situasi formal dan situasi non formal. Hal ini berarti bahwa mahasiswa belum sepenuhnya mendapat latihan yang cukup pada dua situasi berbeda ini. (6) 60% video VR menampilkan batasan waktu berjalan mundur agar memudahkan kalian dapat mengatur waktu dengan efektif. Ini berarti bahwa manajemen waktu adalah kebutuhan guna mengetahui kapan harus mengakhiri sebuah latihan. (7) 60% materi video VR sesuai dengan kebutuhan kalian dalam berlatih *public speaking*. (8) 60% setuju video pelajaran memuat musik sederhana guna menambah konsentrasi dalam berlatih *public speaking*. Itu artinya pengajar belum menjadikan suasana pembelajaran berada tingkat kenyamanan yang diharapkan (9) 60% video VR menampilkan pemandangan lanskap 360°. Hal ini mengindikasikan bahwa latihan dengan lanskap pemandangan 360° memberi

keleluasaan gerak pada mahasiswa, (10) 80% setuju bahwa video VR menampilkan apresiasi berupa tepukan pada akhir presentasi *public speaking* kalian. Hal itu berarti bahwa pengajar belum memberikan apresiasi yang cukup selama proses latihan *public speaking*.

Hasil Perencanaan

Mengacu pada hasil analisis kebutuhan di atas, maka ditemukanlah bentuk bahan ajar esai argumenatif yang selanjutnya terntuang dalam hasil perencanaan sebagai berikut:

Bentuk Media Ajar

Bentuk media ajar merupakan media pembelajaran untuk matakuliah *public speaking* yang mengacu pada kurikulum dan kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di IKIP Budi Utomo Malang. Secara garis besar, media ajar berbasis teknologi VR ini memuat tayangan yang menampilkan video nyata. Hal ini memungkinkan mahasiswa dapat menghemat banyak waktu untuk

berlatih secara mandiri tanpa mengurangi ‘ketegangan’ Susana. Video yang ditampilkan dalam VR ini terbagis atas dua pokok utama. Pertama video yang merupakan representasi dari situasi formal, kedua video yang merepresentasikan situasi informal.

Isi Media Ajar

Adapun isi media ajar matakuliah *public speaking* terdiri atas 6 unsur utama. Keenam unsur tersebut merupakan hasil dari penuangan perencanaan yang berdasar pada analisis kebutuhan penelitian ini. Berikut adalah enam unsur yang dimaksud.

Pertama, media ajar yang dikembangkan mengacu pada kurikulum yang diimpelentasikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris pada matakuliah *public speaking*. Muatan kurikulum matakuliah *public speaking* adalah sebagaimana berikut.

Table 1.2 capaian pembelajaran dan indicator matakuliah public speaking

Learning Outcomes	Indicators
1. Students are able to internalize the ethics of public speaking	1.1. The ability to differentiate ethics and non-ethics of public speaking 1.2 The ability to show examples of ethical public speaking performance 1.3 The ability explain of what a public speaking ethically-sound
2. Students are able to comprehend the basic principles of persuasive and informative speech	2.1 The ability to differentiate form of persuasive and informative speech 2.2 The ability to show examples of persuasive and informative speech 2.3 The ability to select topics of persuasive and informative speech
3. Students are able to perform being an academic presenter	3.1 The ability to perform standard English in formal situation 3.2 The ability to deliver idea on academic issues 3.3 The ability to present idea on current academic issues
4. Students are able to perform commemorative speech	4.1 The ability to determine figure, idea and institution worth commemorating 4.2 The ability to perform speech of commemoration in figures, idea and institution. 4.3 The ability to deliver confidently the important messages worth spreading
5. Students are able to conduct and perform being a speaker in seminar and conference	5.1 The ability to organize mini-seminar and conference on educational issues 5.2 The ability to welcome guest and keynote speakers 5.3 The ability to build audience attention of the main speaker
6. Students are able to analyze the basic principles of broadcasting	6.1 The ability to present news on weather to public 6.2 The ability to perform being a radio presenter
7. Students are able to perform being a host in entertainment	7.1 The ability run events by welcoming audience

events	7.2 The ability to perform a host and keep audience attention on the events being held
8. Students are able to perform being an MC in entertainment events	8.1 The ability to perform being a master of ceremony in formal events 8.2 The ability to perform being a master of ceremony in semi-formal events

Kedua, video VR berupa tanyangan lanskap 360 derajat. Efek penuh 360 derajat yang ditampilkan video VR memberikan kesan dan pengalaman nyata. Dalam situasi ini, mahasiswa yang berlatih menggunakan media VR untuk *public speaking* seolah berada pada lingkungan nyata. Dalam video tersebut, *audience* duduk melingkar dan menatap pada satu titik dimana mahasiswa berlatih. Dengan penampilan lanskap 360 derajat, kemanapun mahasiswa bergerak, semua objek dalam ruangan tersebut akan tampak dan kelihatan oleh VR. Ini memberikan kesan lebih nyata pada mahasiswa.

Ketiga, video VR menampilkan dua situasi berbeda, yakni formal dan informal. Situasi formal dan informal dipilih dan dituangkan dalam video atas dasar bahwa pembelajaran *public speaking* memuat dua situasi ini. Pada video VR tersebut, situasi formal

adalah ruang kelas perkuliahan dengan *audience* duduk melingkar. Adapun situasi yang informal adalah ruang terbuka yang lebih santai. Pada situasi ini, mahasiswa diberikan keleluasaan untuk memberikan tanya-jawab. Jeda waktu diberikan agar memungkinkan mahasiswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh *audience*.

Keempat, video VR menampilkan manajemen waktu. Durasi kedua jenis video pada penelitian ini berkisar 5 sampai dengan 6 menit. Dua menit terakhir, video menampilkan warna berbeda untuk memberikan petunjuk bagi mahasiswa pengguna media ini kapan harus mengakhiri *public speaking*-nya. Pengaturan waktu diutar dan dijalankan mundur dari 360 detik 0 detik.

Kelima, video memberikan efek audio. Audio diintegrasikan ke dalam video guna memberi kenyamanan dan situasi rileks pada mahasiswa pengguna. Audio ini berupa alunan music yang

santai yang mengisi keseluruhan video.

Keenam, video menampilkan apresiasi berupa tepukan tangan oleh *audience*. Di akhir presentasi, secara otomatis, *audience* memberikan apresiasi tepuk tangan sebagai tanda bahwa presentasi berjalan dengan lancar. Simulasi ini dimaksudkan agar mahasiswa pengguna media ini dapat mengasah dan mengatur ritme emosi selama dalam *testing ground*.

Hasil Validasi Ahli

Setelah media ajar dikembangkan, proses selanjutnya adalah validasi ahli. Tujuan validasi ini adalah untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sesuai dengan ciri dan kriteria media ajar yang baik. Terlebih khusus media pembelajaran pada matakuliah *public speaking*. Secara garis besar, validasi ahli ini meliputi isi, tampilan, dan ilustrasi. Untuk proses penilaian semua item tersebut, peneliti menyediakan lembar validasi berbentuk uraian dan *checklist* dilampiri video-VR. Media ajar diajukan dan diberikan kepada ahli dan pakar pengembangan

media pembelajaran dengan latar belakang teknologi pendidikan. Ahli pertama adalah dosen dari universitas negeri yang ada di kota Malang. Adapun ahli kedua adalah dosen senior pada matakuliah *public speaking* di IKIP Budi Utomo Malang. Derajat kepakaran kedua ahli ini telah diakui hal itu terbukti dengan dedikasi dan karyanya pada bidangnya masing-masing.

Hasil validasi ahli menemukan beberapa hal berikut. *Pertama* bahwa kualitas video yang bagus dengan resolusi yang full HD. Ahli menilai bahwa resolusi yang tinggi sangat memberikan kenyamanan terhadap penampilan video berbasis teknologi VR ini. Detail penampilan yang rapi serta konsistensi dan stabilisasi video yang sangat baik. Tingkat saturasi warna yang dihasilkan menurut ahli juga tidak berlebihan, yakni nyaman dan membuat betah dipakai.

Kedua, yang mendapat penilaian bagus adalah penampilan lanskap dengan derajat 360 yang memungkinkan mahasiswa pengguna dapat menggerakkan badan ke arah mana saja yang dikehendaki.

Ketiga, adanya waktu yang berjalan mundur juga mendapat penilaian sangat baik dari ahli. Penggunaan huruf dan keterbacaan pada running text sangat bermanfaat bagi mahasiswa pengguna. Namun meski keseluruhan penilaian tergolong baik, ada beberapa hal yang menjadi rekomendasi dari ahli, terutama pada pengintegrasikan audio yang terasa terlalu nyaring sehingga dapat mengganggu proses latihan

public speaking. Bagi tim ahli, direkomendasikan bahwa audio hendaknya tidak terlalu nyaring dan cukup sebagai pemberi warna untuk keseluruhan tampilan video.

Oleh karena itu, peneliti terus berkomunikasi dengan tim ahli guna kesempurnaan media pembelajaran *public speaking* dengan menggunakan teknologi berbasis *virtual reality*.

Daftar Pustaka

- Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers Gagne. (1985). *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston: Little Brown.
- Asnawir, Usman Basyiruddin, (2002). *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta Selatan, 2002.
- Borg, W.R., Gall. M.D., & Gall, J.P. (1983). *Educational Research, An Introduction*. (4th ed.). New York: Pearson Education.
- Brewer, H. (2001). *Ten steps to success*. *Journal of Staff Development*, 22(1), 30–31.
- Gerlach dan Ely. (1999). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education.
- Hillis, Ken (1999). *Digital Sensations: Space, Identity and Embodiment in Virtual Reality*. University of Minnesota Press, Minneapolis, Minneso.
- Ibrahim. (2002). Fungsi atau peranan media dalam proses belajar mengajar. [online]. Retrieved from: <http://marketilmuguys.blogspot.com/2012/10/media-pembelajaran.html> (Diakses 14 Maret 2017)
- Jason S. Wrench. (2012) *Public Speaking: Practice and Ethics*. Newyork: Oxford University Press.

Mel Slater, et al (2014) An Experimental Study on Fear of Public Speaking Using a Virtual Environment. *Department of Computer Science, University College London, UK. R. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17034333> .*

Nasser Omar (2014). *Public Speaking Instruction: Abridge to Improve English Speaking Competence and Reducing Communication Apprehension*. International Journal of Linguistics and Communication December 2014, Vol. 2, No. 4, pp. 45-68. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.15640/ijlc.v2n4a4>

P. Fuchs, (2011). *Virtual Reality: Concept and Technologies*, Florida: CRC Press.

Shields Rob. (2003). *Virtual Sebuah Pengantar Komprehensif*. Edisi Indonesia. Diterjemahkan Oleh: Hera Oktaviani. Yogyakarta: JALASUTRA.

Warner, E., &Bruschke, J. (2001). *Gone on debating": Competitive academic debate as a tool of empowerment. Contemporary Argumentation and Debate*. Unpublished Article.