



PROGRAM VIDEO INTERAKTIF: SOLUSI MENCAPAI KOMPETENSI MATA KULIAH PRAKTIS PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI DI PERGURUAN TINGGI JARAK JAUH (PTJJ)

Nila K. Windrati (nilakw@mail.ut.ac.id)
Irsanti W. Asih (irsanti@mail.ut.ac.id)
Universitas Terbuka

ABSTRACT

As a distance education institution, Universitas Terbuka (UT) employs an independent learning system where the learning materials are delivered to the students through media, mostly in text materials. As a consequence of the learning system employed by UT, the students do not have any chance in practical activities. In some of the study programs in UT, the practical materials are delivered to the students through text materials. In conventional university, the practical course materials usually are delivered in the face-to-face mode through practical activities. From the practical materials the students are expected to have practical skills. However, because of the independent learning system employed by UT, it is difficult for UT to conduct face to face practical activities. This article discusses a way to handle the mentioned problem by developing audio-visual learning media in the form of interactive video program, especially, a case of Public Speaking Subject in the Communication Studies Program, the Faculty of Social and Political Sciences in UT. The article discusses about a subject contains materials about public speaking techniques. These practical materials, such as body language, speaking style, and the use of presentation tools, would be expected to be a solution in reaching the competence of practical courses when delivered to the students through audio-visual examples.

Key words: distance education, interactive video, public speaking

Salah satu konsekuensi yang dihadapi pada sistem pembelajaran jarak jauh adalah sulitnya mencapai kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah yang bersifat praktis. Hal tersebut disebabkan karena pada umumnya sifat praktis pada suatu mata kuliah menuntut adanya aktivitas tertentu yang mensyaratkan adanya pertemuan tatap muka antara pengajar dan mahasiswa. Kondisi tersebut sulit dilakukan pada perguruan tinggi jarak jauh seperti Universitas Terbuka (UT), di mana proses belajar mengajar berlangsung secara jarak jauh, artinya tidak terjadi pertemuan secara tatap muka antara pengajar dengan mahasiswa. Di UT, proses belajar mengajar dilakukan melalui perantaraan media belajar terutama berupa bahan ajar cetak. Kompetensi yang harus dicapai dari suatu mata kuliah pada umumnya disampaikan kepada mahasiswa melalui bahan ajar cetak.

Mata kuliah *Public Speaking* merupakan salah satu mata kuliah yang mengajarkan tentang teknik berbicara di depan publik secara baik dan benar. Kompetensi yang umumnya diharapkan dari mata kuliah *Public Speaking* adalah dimilikinya kemampuan berbicara di depan publik secara baik dan benar oleh mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah tersebut. Oleh karena itu, di perguruan tinggi tatap muka, mata kuliah ini dilengkapi dengan praktikum. Universitas Gadjah Mada (UGM) misalnya, memasukkan kegiatan praktikum dalam Satuan Acara Perkuliahan (SAP) untuk mata kuliah *Public Speaking* (Universitas Gadjah Mada, 2003).

Pada Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik-UT (PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT), kemampuan berbicara di depan publik secara baik dan benar belum dimiliki oleh mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah *Public Speaking* sebagaimana yang seharusnya dimiliki oleh mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah tersebut. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Windrati, Irsanti dan Arifah (2007). Dari hasil penelitian tersebut diperoleh data bahwa mahasiswa PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT yang telah menempuh mata kuliah *Public Speaking* belum mampu berbicara di depan publik secara baik dan benar, karena mereka mempelajari materi teknik *public speaking* hanya berdasarkan bahan ajar cetak. Hasil *tracer study* yang dilakukan oleh Tim PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT (2005) juga menunjukkan hal yang sama. Dari hasil *tracer study* diperoleh informasi bahwa mahasiswa merasa belum memiliki kemampuan praktis setelah mereka menempuh mata kuliah-mata kuliah yang bersifat praktis yang terdapat pada kurikulum PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT, seperti mata kuliah *Public Speaking*. Belum tercapainya kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah yang bersifat praktis di PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT disebabkan karena tidak dilengkapinya mata kuliah praktis tersebut dengan praktikum.

Kondisi yang dihadapi mata kuliah *Public Speaking* di PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT memang dilematis. Di satu sisi, sistem pembelajaran jarak jauh yang digunakan UT menyebabkan sulitnya menyelenggarakan praktikum untuk mata kuliah *Public Speaking*. Namun di sisi lain, kompetensi dari mata kuliah *Public Speaking* menuntut adanya praktikum untuk mencapainya. Oleh karena itu, untuk menjembatani kondisi yang dilematis ini perlu kiranya dikembangkan suatu media alternatif yang dapat digunakan sebagai solusi untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu media yang bisa mengajarkan teknik berbicara di depan publik secara baik dan benar tanpa harus menghadirkan seorang ahli *public speaking* di hadapan mahasiswa.

Artikel ini membahas pemecahan masalah yang dikemukakan melalui alternatif pengembangan program video interaktif. Pada tahun 2007, telah dikembangkan program video interaktif untuk mengajarkan teknik berbicara di depan publik secara baik dan benar (Windrati, Irsanti & Arifah, 2007). Kegiatan pengembangan ini bertujuan untuk mengkaji apakah program video interaktif bisa menjadi solusi untuk mencapai kompetensi mata kuliah *Public Speaking*. Pembahasan pada artikel ini dimulai dengan mengemukakan gambaran tentang permasalahan pendidikan jarak jauh, kemudian dilanjutkan dengan membahas secara lebih spesifik kasus kompetensi mata kuliah pada pendidikan jarak jauh, program video interaktif, pemanfaatan video interaktif pada mata kuliah yang dibahas dalam kasus ini, dan diakhiri dengan simpulan dan rekomendasi.

UT Sebagai Perguruan Tinggi Jarak Jauh

UT merupakan penyelenggara pendidikan tinggi jarak jauh di Indonesia. Tujuan pemerintah mendirikan UT pada 4 September 1984 sebagaimana dirumuskan Tim Perintis Pendirian UT adalah memberikan kesempatan kepada para lulusan SLTA yang belum atau sudah bekerja, untuk mengikuti pendidikan pada tingkat pendidikan tinggi dalam rangka peningkatan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bakat dan minat masing-masing (Wahyono & Setijadi, 2004). Sistem belajar jarak jauh yang diterapkan UT menjadi solusi bagi setiap warga Indonesia yang dibatasi oleh usia, jarak, dan waktu dalam menempuh pendidikan pada tingkat perguruan tinggi. Dalam sistem pendidikan jarak jauh, transfer ilmu antara dosen dan mahasiswa tidak dilakukan secara langsung (tatap muka), melainkan melalui berbagai media, dengan media cetak sebagai bahan ajar utamanya.

UT telah mampu menjadi solusi dalam meningkatkan aksesibilitas warga Indonesia dalam menempuh pendidikan tinggi. Dengan sistem pendidikan jarak jauh ini, Program Studi (PS) yang

memiliki kurikulum dengan mata kuliah bersifat praktis harus dapat mencari alternatif media lain, di samping bahan ajar tercetak. Salah satunya adalah PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP yang melengkapi kurikulumnya dengan mata kuliah-mata kuliah bersifat praktis. Kesulitan ini terutama terkendala pada koordinasi pelaksanaan dan pemantauan orisinalitas pelaksanaan praktikum oleh mahasiswa. Padahal idealnya mata kuliah yang bersifat praktis tersebut dilengkapi dengan praktikum agar mahasiswa mampu mempelajari materi yang bermuatan keterampilan dengan baik.

Kompetensi Mata Kuliah Praktis PS S1 Ilmu Komunikasi

Kompetensi menjadi ukuran dalam menentukan derajat kemampuan yang harus dicapai oleh seseorang dalam mempelajari suatu materi atau dalam menempuh program tertentu. Kompetensi sendiri memiliki arti sebagai seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu (Pedoman Penyelenggaraan Program Magister-S2, PPM-PPs.UH.AKAD.2, www.pascaunhas.net). Sedangkan Hall dan Jones dalam Swara Ditperta's cyber media mendefinisikan kompetensi sebagai "pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur" (www.ditperta's.net, 2008).

Apabila istilah kompetensi diterapkan dalam konteks mata kuliah, maka kompetensi dapat diartikan sebagai kemampuan yang secara umum harus dikuasai oleh mahasiswa yang telah lulus dari mata kuliah yang ditempuhnya. Kompetensi pun menjadi standar yang harus dicapai oleh mahasiswa pada PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT, baik berupa kompetensi mata kuliah, maupun kompetensi program.

PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT dibuka pada tahun 1999 dengan tujuan menghasilkan lulusan sarjana S1 yang berkompeten dan berkualitas di bidang ilmu komunikasi yang mampu menjawab tantangan "Era Masyarakat Informasi", yaitu masyarakat dengan tingkat peradaban yang sangat tergantung pada informasi dan teknologi komunikasi dalam kehidupannya. Kurikulum yang dikembangkan PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT adalah kurikulum yang berbasis kompetensi. Ini memiliki arti bahwa kurikulum didesain sedemikian rupa agar mahasiswa dapat mencapai kompetensi program studi yang telah ditentukan. Kompetensi program ini dapat dicapai dengan pencapaian kompetensi-kompetensi mata kuliah yang pada akhirnya akan mendukung pencapaian kompetensi program studi.

Mata kuliah yang ditawarkan pada PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT berupa mata kuliah yang bersifat teoritis dan praktis. Yang dimaksud dengan mata kuliah praktis menurut Samik dan Ibrahim (2003) adalah mata kuliah dengan banyak latihan praktis (*hands on*). Sedangkan Harun (2008) mendefinisikan mata kuliah praktis sebagai mata kuliah yang penuh dengan materi keterampilan. Lebih lanjut Harun mengatakan bahwa pengukuran penguasaan kompetensi dari mata kuliah praktis adalah keterampilan yang dimiliki atau dicapai oleh mahasiswa sebagai hasil dari suatu pengajaran.

Pada PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT, mata kuliah-mata kuliah yang memiliki sifat praktis cukup banyak jumlahnya, salah satunya adalah mata kuliah *Public Speaking*. Konsep penting yang dibahas dalam mata kuliah *Public Speaking* adalah bagaimana teknik atau cara berbicara di depan publik secara baik dan benar (Sunarjo & Rajiyem, 2005), yang meliputi:

1. tahap persiapan, berupa penentuan topik dan tujuan presentasi, menganalisis audiens, menyusun materi pidato, penentuan alat bantu presentasi (pemilihan, cara penggunaan, dan peletakan).

2. tahap pelaksanaan, yang menjabarkan tentang visualisasi dari kegiatan berbicara di depan publik.
3. tahap evaluasi, yaitu penilaian terhadap kegiatan berbicara di depan publik yang telah dilakukan.

Konsep-konsep tersebut merupakan cerminan dari kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah *Public Speaking*, yaitu berupa kemampuan berbicara di depan publik secara baik dan benar yang meliputi penggunaan bahasa tubuh serta cara penggunaan gaya bicara (Sunarjo & Rajiyem, 2005). Sunarjo juga menjelaskan bahwa yang termasuk dalam bahasa tubuh adalah sikap badan yang ditunjukkan presenter pada saat berjalan menuju mimbar, saat berada di atas mimbar, dan saat meninggalkan mimbar. Di samping itu, ekspresi wajah, kontak mata, dan penampilan fisik juga merupakan materi yang masuk dalam kategori bahasa tubuh, sedangkan yang termasuk dalam gaya bicara adalah kecepatan, volume, pola titi nada, intonasi, kejelasan, artikulasi, dan pengucapan.

Selain faktor bahasa tubuh dan gaya bicara, faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan presentasi adalah teknik penggunaan alat bantu presentasi. Teknik ini juga perlu dikuasai oleh seorang presenter, karena bila terjadi kekeliruan atau kesalahan dalam penggunaan alat bantu presentasi, maka akan mengganggu kelancaran presentasi yang dilakukan. Adapun jenis-jenis alat bantu presentasi antara lain adalah komputer dengan program *PowerPoint*, OHP, papan tulis, dan mikrofon (Kusumastuti, 1997). Masing-masing alat bantu tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Program Video Interaktif

Video merupakan salah satu jenis media audio visual, yaitu media yang mengandung unsur gerak dan suara. Bila media ini digunakan dalam proses pembelajaran, maka media ini memiliki kelebihan berupa kemampuan menampilkan materi pembelajaran yang sifatnya keterampilan/keahlian. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwyer (dalam Purnomo, 1997) menunjukkan bahwa media audio visual, dalam hal ini video dengan sifat visualnya, sangat efektif digunakan untuk program pengajaran yang sifatnya keterampilan, di mana tingkat keefektifannya mencapai taraf 83%. Selain itu, menurut Pribadi dan Putri (2001) mengatakan bahwa pengajaran yang didukung dengan bantuan media audio visual/video sangat tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Rao (2001), seorang ahli media pendidikan, mengatakan bahwa media video dapat menampung data penting secara efisien dalam berbagai bentuk, dapat digunakan sebagai sumber belajar di mana mahasiswa dapat menggunakannya untuk keperluan khusus, dan dosen juga dapat menggunakan program video untuk menunjukkan bagian atau sekuen gambar tertentu yang dibutuhkan mahasiswa. Program video juga mampu menyediakan beragam pengalaman kepada peserta didik, misalnya mendemonstrasikan kegiatan praktikum, eksperimen atau materi pelajaran yang bersifat keterampilan; menyediakan berbagai informasi berdasarkan sumber atau kenyataan dari kehidupan yang nyata; dan menggantikan kegiatan studi lapangan (Andriani, 2003).

Saat ini, video telah dikembangkan dalam berbagai bentuk program, salah satunya adalah program program video interaktif. Yang dimaksud dengan program video interaktif adalah suatu bentuk multimedia yang memadukan rekaman video yang disajikan secara interaktif dengan menggunakan teknologi komputer (Pribadi & Putri, 2001). Dalam hal ini pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar materi yang disajikan, tetapi dapat memberikan respon secara aktif. Lebih lanjut dikatakan oleh Pribadi dan Putri bahwa interaktif dalam program video interaktif membawa dampak pada tempo, kecepatan, serta urutan penyajian. Sedangkan dampak yang diperoleh

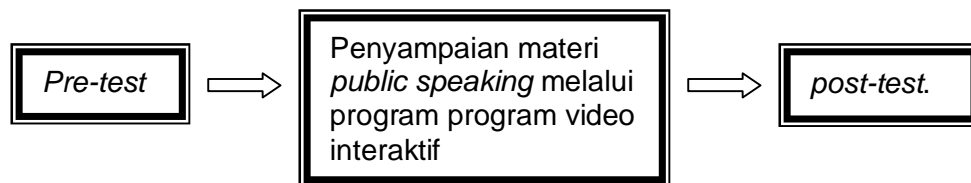
pengguna adalah pengguna dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya.

Pemanfaatan Program Video Interaktif dalam Mengajarkan Teknik Berbicara di Depan Publik

Adanya tuntutan kompetensi untuk mata kuliah *Public Speaking* serta sulitnya penyelenggaraan praktikum untuk mencapai kompetensi mata kuliah ini, menjadi latar belakang dikembangkannya program video interaktif mata kuliah *Public Speaking*. Oleh karena itu, pada tahun 2007 dikembangkan program video interaktif untuk mengajarkan teknik berbicara di depan publik secara baik dan benar (Windrati, Irsanti & Arifah, 2007). Kegiatan pengembangan bertujuan untuk melihat apakah program video interaktif bisa menjadi solusi untuk mencapai kompetensi mata kuliah *public speaking*. Program video interaktif yang dikembangkan untuk mata kuliah *Public Speaking* mengajarkan secara visual teknik berbicara di depan publik secara baik dan benar dengan menggunakan model seorang ahli di bidang *public speaking*. Secara khusus materi yang diajarkan meliputi penggunaan bahasa tubuh yang benar, penggunaan gaya bicara yang benar, serta penggunaan alat bantu presentasi yang benar. Materi dalam program video interaktif disusun secara berkelompok (*cluster*), di mana tidak ada materi yang menjadi prasyarat materi lainnya. Dengan demikian, mahasiswa memiliki kebebasan dalam memilih materi yang ingin dipelajari.

Untuk mengetahui apakah program video interaktif tersebut bisa menjadi solusi pencapaian kompetensi mata kuliah *Public Speaking*, maka dilakukan penelitian dengan topik "Pengembangan Multimedia Mata Kuliah *Public Speaking*" (Windrati, Irsanti & Arifah, 2007). Pada penelitian tersebut dilakukan uji coba terhadap 14 mahasiswa PS S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT yang sudah pernah dan yang sedang menempuh mata kuliah *Public Speaking* masa registrasi 2005. Berikut ini adalah uraian tentang penelitian tersebut.

Dalam uji coba, kegiatan yang dilakukan adalah pemberian *pre-test*, kemudian penyampaian materi *public speaking* melalui program video interaktif, dan diakhiri dengan pemberian *post-test* seperti tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur kegiatan penelitian

Pada saat *pre-test*, mahasiswa diminta untuk melakukan presentasi. Setelah *pre-test*, mereka mengikuti penyampaian materi *public speaking* melalui program video interaktif. Selanjutnya, mahasiswa diberi tes kembali (*post-test*), yaitu mereka diminta melakukan presentasi. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dibandingkan untuk mengetahui perubahan perolehan skor nilai terhadap kemampuan mahasiswa dalam melakukan praktik presentasi atau *public speaking* secara baik dan benar.

Dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test*, ke 14 mahasiswa dibagi menjadi tujuh kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari dua orang. Alasan yang mendasari dibentuknya kelompok adalah karena waktu yang dibutuhkan untuk *pre-test* dan *post-test* cukup lama. Dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test*, masing-masing kelompok diberi waktu 10 menit untuk melakukan presentasi

secara bergantian. Variabel yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa tersebut adalah bahasa tubuh, gaya bicara, dan penggunaan alat bantu presentasi. Indikator bahasa tubuh meliputi sikap badan, ekspresi wajah, kontak mata, dan penampilan fisik. Sedangkan indikator dari penggunaan alat bantu presentasi meliputi penggunaan OHP, penggunaan papan tulis, dan penggunaan mikrofon. Hasil pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel Efektivitas Program Video Interaktif Mata Kuliah *Public Speaking*

| Variabel | Indikator | <i>Pre-test</i> | | | | <i>Post-test</i> | | | |
|---------------------------------|------------------------|-----------------|------|----------|------|------------------|------|----------|------|
| | | Benar | | Salah | | Benar | | Salah | |
| | | Σ | % | Σ | % | Σ | % | Σ | % |
| Bahasa Tubuh | Sikap badan | 2 | 28,6 | 5 | 71,4 | 7 | 100 | 0 | 0 |
| | Ekspresi wajah | 2 | 28,6 | 5 | 71,4 | 5 | 71,4 | 2 | 28,6 |
| | Kontak mata | 1 | 14,3 | 6 | 85,7 | 6 | 85,7 | 1 | 14,3 |
| | Penampilan fisik | 0 | 0 | 7 | 100 | 7 | 100 | 0 | 0 |
| Gaya Bicara | | 2 | 28,6 | 5 | 71,4 | 2 | 28,6 | 5 | 71,4 |
| Penggunaan Alat Bantu Pesentasi | <i>OHP/power point</i> | 2 | 28,6 | 5 | 71,4 | 2 | 28,6 | 5 | 71,4 |
| | Papan tulis | 2 | 28,6 | 5 | 71,4 | 7 | 100 | 0 | 0 |
| | Mikrofon | 3 | 42,9 | 4 | 57,1 | 7 | 100 | 0 | 0 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam melakukan presentasi mengalami peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mahasiswa mengikuti pembelajaran teknik *public speaking* melalui program-program video interaktif. Bila pada saat *pre-test* sebagian besar mahasiswa masih menampilkan bahasa tubuh yang belum benar, seperti berjalan menunduk ketika menuju dan meninggalkan mimbar, melakukan gerakan-gerakan tangan tertentu yang cukup mengganggu konsentrasi audiens, pandangan mata yang tidak merata ke seluruh audiens, ekspresi wajah kaku dan tidak mendukung materi presentasi. Setelah mereka mengikuti pembelajaran melalui program video interaktif terjadi perubahan yang cukup signifikan, mahasiswa berjalan menuju mimbar dengan pandangan ke depan, berusaha menghindari gerakan tangan yang tidak bermanfaat, berusaha menyebarkan pandangan ke seluruh audiens sehingga audiens merasa dihargai. Ekspresi wajah yang mereka tampilkan menyesuaikan dengan materi yang disampaikan.

Dari aspek penampilan fisik, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa semua mahasiswa belum mengetahui jenis pakaian yang tepat digunakan saat presentasi. Para mahasiswa menganggap bahwa penggunaan baju baru ketika melakukan kegiatan presentasi tidak masalah, justru mereka menganggap pakaian jenis kasual tidak pantas digunakan dalam kegiatan tersebut. Padahal di dalam teknik *public speaking* dijelaskan bahwa penggunaan pakaian baru dalam kegiatan presentasi sangat tidak disarankan, karena pemakai belum mengetahui karakteristik pakaian yang dikenakan, sehingga dikhawatirkan bisa mengganggu jalannya presentasi. Adapun penggunaan pakaian kasual dalam kegiatan *public speaking* tidak menjadi masalah selama pakaian tersebut dikenakan pada kegiatan-kegiatan yang sifatnya tidak formal. Setelah mengikuti pembelajaran melalui program video interaktif dan kemudian dilanjutkan dengan pemberian *post-test*, hasilnya menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa telah memahami bagaimana mengenakan pakaian yang benar dalam kegiatan presentasi.

Berkaitan dengan gaya bicara, sebelum mahasiswa mengikuti pembelajaran melalui program video interaktif, mahasiswa masih menunjukkan gaya bicara yang salah. Mereka berbicara secara cepat sehingga sulit dipahami oleh audiens dengan intonasi yang kadang meninggi atau melemah.

Setelah mereka mengikuti pembelajaran melalui program video interaktif, mereka berusaha berbicara secara teratur (tidak terburu-buru).

Dalam menggunakan alat bantu presentasi, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa mahasiswa masih salah dalam menggunakan OHP, papan tulis, maupun mikrofon. Ketika menggunakan OHP, kesalahan tampak ketika mahasiswa menerangkan materi yang terdapat di dalam lembar transparansi, mereka menunjuk langsung ke layar proyektor, sehingga mereka memungguni audiens. Setelah mengikuti pemberian materi teknik presentasi melalui program video interaktif, mereka sudah mampu menggunakan OHP secara benar, yaitu dengan menunjuk ke lembar transparansi ketika menerangkan materi presentasi.

Berkaitan dengan penggunaan papan tulis, kekeliruan ditunjukkan dengan posisi berdiri mereka ketika menggunakan papan tulis. Mereka berdiri di sebelah kiri papan tulis, sehingga ketika menulis, mereka harus berjalan sepanjang papan tulis tersebut, sehingga mereka cenderung memungguni audiens. Namun, setelah mahasiswa mendengarkan dan melihat visualisasi dari penggunaan alat bantu papan tulis secara benar, maka ketika dilakukan *post-test* hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa sudah bisa menggunakan alat bantu papan tulis secara benar. Mereka berdiri di sebelah kanan papan tulis, dan bergerak berputar ke arah kiri ketika mereka menulis materi di papan tulis.

Dalam menggunakan alat bantu mikrofon, kekeliruan saat *pre-test* ditunjukkan pada saat mereka memegang mikrofon. Ada sejumlah mahasiswa yang memegang mikrofon jauh di bawah mulut, sehingga suara terdengar kurang jelas. Ada pula mahasiswa yang ketika melakukan gerakan kepala, lupa tidak ikut menggerakkan mikrofon mengikuti arah kepala, sehingga suara yang keluar dari mikrofon terdengar naik turun ketajamannya. Setelah ditunjukkan presentasi program video interaktif penggunaan mikrofon yang salah dan benar, maka ketika dilakukan *post-test* seluruh responden telah berusaha selalu memegang mikrofon pada posisi dekat mulut, dan selalu mengikuti gerak kepala, sehingga suara yang muncul terdengar jelas dan stabil.

PENUTUP

Dalam upaya mencapai kompetensi mata kuliah *Public Speaking* melalui belajar jarak jauh, telah dikembangkan program video interaktif yang di dalamnya mengajarkan tentang teknik berbicara di depan publik secara baik dan benar. Hasil uji coba terhadap program video interaktif tersebut menunjukkan bahwa:

1. Program video interaktif mampu mengajarkan praktik berbicara di depan publik.
2. Contoh-contoh visual mengenai teknik berbicara di depan publik yang disampaikan melalui program video interaktif, mampu membantu mahasiswa pada program pendidikan jarak jauh untuk mencapai kompetensi mata kuliah *Public Speaking*.

Berdasarkan hasil penelitian, maka rekomendasi yang dapat disampaikan penulis adalah sebagai berikut.

1. Program video interaktif mata kuliah *Public Speaking* hendaknya wajib digunakan sebagai media pembelajaran mata kuliah *Public Speaking*, agar mahasiswa mampu mencapai kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini.
2. Mata kuliah lain yang ada pada program studi ilmu komunikasi, khususnya yang memiliki sifat praktis, sebaiknya dilengkapi dengan program video interaktif agar mahasiswa lebih mudah untuk menguasai dengan keterampilan sesuai kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah tersebut.

REFERENSI

- Andriani, D. (2003). *Pemanfaatan paket multimedia dalam sistem pembelajaran jarak jauh: Pengalaman Universitas Terbuka*, dalam teknologi pembelajaran: Upaya peningkatan kualitas dan produktivitas SDM. Editor Dewi Padmo. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Harun, F.R. (2008) Penilaian dalam pendidikan. Program Studi Analis Farmasi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sumatera Utara. Diambil tanggal 13 Maret 2008, dari <http://library.usu.ac.id/>
- Kusumastuti, F. (1997). *Kegiatan-kegiatan Humas*. Malang: UMM-Press.
- Pedoman Penyelenggaraan Program Magister-S2*, PPM-PPs.UH.AKAD.2. Diambil tanggal 29 Februari 2008, dari www.pascaunhas.net .
- Pribadi, B, A & Putri, D.P. (2001) . *Ragam media dalam pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Purnomo, H. (1997). *Pelayanan media audio visual suatu tantangan bagi pustakawan era reformasi*. Makalah Seminar Nasional Pemanfaatan Jaringan Komunikasi Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Terbuka.
- Rao, V.K. (2001). *Media education*. New Delhi: A.P.H. Publishing Corporation.
- Samik, R.M & Ibrahim. (2003). *WACANA -- DRAFT -- IKI-X092X*: Topik khusus dalam metoda distribusi dan pengelolaan sistem berbasis GNU/Linux, DRAFT 2003. Diambil tanggal 13 Maret 2008, dari www.ditperta.net atau <http://rms46.vlsm.org/1/65.html>.
- Sunarjo, D.S, & Rajiyem. (2005). *Public speaking*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Program Studi S1 Ilmu Komunikasi FISIP-UT. (2005). *Laporan tracer study program study S1 ilmu komunikasi FISIP-UT*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Universitas Gadjah Mada. (2003). *Panduan akademik fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Gadjah Mada 2003-2004*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Wahyono, E & Setijadi. (2004). *20 Tahun Universitas Terbuka: Dulu, kini, dan esok*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Windrati, N.K., Irsanti, W. A & Arifah, B. (2007). *Pengembangan dan implementasi Kits tutorial tatap muka berbasis multimedia mata kuliah Public Speaking*. Laporan Penelitian. Jakarta. TPSDP-ISS-P3AI. Diambil tanggal 29 Februari 2008, dari www.ditperta.net.