

Peningkatan *Public Speaking* melalui Metode Bermain Peran sebagai Pemandu Wisata *Virtual Museum* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Agni Rizqiawan^{1*}, Yan Amal Abdillah²

Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia^{1,2}

agnirizqi18@gmail.com^{1*} yan.amal@mail.unnes.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan *public speaking* peserta didik melalui metode bermain peran sebagai pemandu wisata di Museum Sumpah Pemuda berbasis *virtual museum* video 360 derajat. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model *pre-experimental one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Batang dengan jumlah 28. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket yang kemudian di analisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Hasil statistik deskriptif diperoleh nilai rata-rata *pretest* adalah 67,86 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,29. Selanjutnya hasil analisis uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya nilai Sig (n) < 0,05. Uji N-Gain diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 0,4308. Sehingga disimpulkan bahwa metode bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* menggunakan video 360 derajat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan *public speaking* peserta didik.

Kata kunci: *public speaking*, bermain peran, video 360 derajat, *virtual museum*, pendidikan pancasila

Improving *Public Speaking* through Role Play Method as a *Virtual Museum Tour Guide* in Pancasila Education Learning

Abstract: This study aims to improve students' *public speaking* skills through the role-playing method as a tour guide at the Sumpah Pemuda Museum based on a *virtual museum* 360-degree video. This research uses an experimental method with a *pre-experimental one group pretest-posttest design* model. The research sample was students of class X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Batang with a total of 28. The data collection technique used was observation and questionnaire which was then analyzed using descriptive and inferential statistical analysis techniques. The results showed an increase from before treatment or treatment and after treatment. The results of descriptive statistics obtained the average value of the *pretest* was 67.86 and the average value of the *posttest* was 81.29. Furthermore, the results of the *paired sample t-test* analysis showed a significance value of 0.000, which means that the Sig (n) value < 0.05. The N-Gain test obtained an average value of 0.4308. So it is concluded that the role-playing method as a *virtual museum* tour guide using 360-degree video has an effect in improving students' *public speaking* skills.

Keywords: *public speaking*, role-playing, 360-degree video, *virtual museum*, pancasila education.

1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan upaya sistematis dalam menanamkan nilai luhur Pancasila terhadap generasi penerus Indonesia. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib di seluruh jenjang pendidikan memiliki peran positif bagi peserta didik, hal tersebut memiliki tujuan dalam pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai dalam setiap butir Pancasila (Nurgiansah, 2021). Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Pancasila dan panduan praktis untuk

mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Lestari & Kurnia, 2022). Selain itu, Pendidikan Pancasila juga berperan sebagai pendidikan multikulturalisme, mengingat Indonesia yang kaya akan keberagaman dan perbedaan. Multikulturalisme sendiri mengacu pada pemahaman atas keberagaman kebudayaan dalam suatu masyarakat (Lundeto, 2018). Dengan begitu, melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik diharapkan mampu memahami, menghayati, serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun Pendidikan Pancasila sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik, akan tetapi dalam penyajiannya cenderung berupa sebuah teoritis saja serta metode pembelajaran yang masih konvensional sehingga bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi peserta didik. Hal tersebut menimbulkan rasa bosan peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Nurgiansah, 2022). Dengan rendahnya daya tarik pada pembelajaran akan berpengaruh pada rendahnya partisipasi belajar dari peserta didik. Salah satu dampak dari metode pembelajaran yang kurang melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik ialah kurangnya rasa kepercayaan diri yang salah satunya adalah aspek keterampilan berbicara di depan umum. Padahal hasil belajar peserta didik akan lebih dipengaruhi dari seberapa aktif dalam mengikuti pembelajaran (Kusnadi & Azzahra, 2024). Dan peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan mengikuti pembelajaran dengan penuh rasa semangat sehingga berdampak terhadap prestasi belajarnya (Palittin et al., 2019).

Di sisi lain, keterampilan berbicara merupakan keterampilan terpenting dalam berkomunikasi. Karena dengan keterampilan berbicara memungkinkan seseorang untuk bisa mengekspresikan gagasan secara *verbal* kepada orang lain (Darmuki, 2016). Penyampaian *public speaking* tidak hanya menyampaikan sebuah materi saja seperti halnya ketika mengobrol, akan tetapi harus memperhatikan aspek yang ada di dalamnya. Menurut Albert Mehrabian (dalam Rahayu et al., 2023) menyatakan bahwa dalam *public speaking* memiliki tiga aspek penting yang melekat, yaitu *verbal*, *vocal*, dan *visual*. Sehingga berbicara di depan umum atau *public speaking* bukan hanya soal menyampaikan informasi, melainkan juga memastikan bahwa pesan tersebut dapat dipahami dan menyentuh hati para pendengar atau *audiens* (Asriandhini et al., 2020). Meskipun pada realitanya *public speaking* bukanlah hal yang mudah karena diperlukan latihan agar bisa berbicara dengan baik (Arofah & Suryandari, 2024). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, kemampuan ini menjadi sangat penting karena peserta didik diharapkan mampu mengartikulasikan pemahaman mereka tentang nilai-nilai yang dipelajari, baik dalam menyampaikan ide, berdiskusi, maupun menjalin hubungan sosial yang lebih efektif di berbagai situasi. Sehingga Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada pengetahuan tentang nilai Pancasila, tetapi juga mengajarkan peserta didik untuk bisa berkomunikasi secara efektif. Oleh karena itu, keterampilan yang berbicara yang

baik sangat penting dalam membentuk warga negara yang aktif dan menjadi warga negara global (Casmana et al., 2021).

Berbagai tantangan tersebut menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan pendekatan yang kreatif serta dinamis seiring perkembangan zaman. Pendekatan yang bisa diambil ialah dengan penggunaan media pembelajaran. Para pendidik perlu berupaya meningkatkan mutu proses pembelajaran dengan mengeksplorasi beragam metode, strategi, dan inovasi, khususnya dalam pemanfaatan teknologi, hal tersebut bertujuan untuk mewujudkan sistem pendidikan yang optimal (Ambarwati et al., 2022). Media pembelajaran sendiri merupakan sarana perantara dari guru kepada peserta didik dengan tujuan memberikan stimulus dan motivasi selama proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu non-manusia yang digunakan pendidik untuk memperlancar proses belajar mengajar dan memastikan tercapainya tujuan pembelajaran (Winkel, 2009).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah video 360 derajat. Video 360 derajat menawarkan pengalaman visual yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan video konvensional pada umumnya. Video 360 derajat merupakan *visualisasi* video yang mampu merekam panorama dengan sudut pandang 360 derajat (Dianta et al., 2023). Video 360 derajat dibuat dengan sistem kamera khusus yang dapat menangkap gambar dari segala arah sekaligus dengan rotasi 360 derajat dan pengguna dapat mengendalikan atau menggeser sudut pandang video untuk melihat dari sudut pandang berbeda (Rambing et al., 2017).

Integrasi video 360 derajat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Dengan menggunakan teknologi video 360 derajat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik dapat diajak untuk melakukan *virtual tour* ke tempat-tempat bersejarah yang berkaitan dengan Pancasila dan perjuangan bangsa Indonesia, salah satunya adalah museum. *Virtual tour* museum berbasis video 360 derajat memungkinkan peserta didik untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan isi yang ada dalam museum secara *virtual*. Dengan begitu peserta didik akan merasa hadir secara fisik di lingkungan virtual dan menjadikannya lebih

tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Rupp et al., 2016).

Melalui kegiatan *virtual tour* museum dalam pembelajaran, peserta didik dapat merasakan berperan sebagai pemandu wisata yang kemudian menjelaskannya kepada pengunjung virtual lainnya. Bermain peran sendiri merupakan metode dalam menyampaikan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik untuk memerankan menjadi sebuah tokoh ataupun benda (Gontina et al., 2019). Dengan begitu peserta didik akan menghayati sesuai dengan yang diperankannya dalam pembelajaran. Sehingga metode pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum. Dari uraian tersebut mendorong peneliti melakukan penelitian yang dilakukan untuk mengeksplorasi peningkatan keterampilan *public speaking* peserta didik melalui penggunaan media video 360 derajat dengan bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum*, yang kemudian dirumuskan dalam judul "Peningkatan *Public Speaking* melalui Metode Bermain Peran sebagai Pemandu Wisata *Virtual Museum* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila".

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model *Pre-Experimental Design*. Desain penelitiannya berupa *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok berupa kelas eksperimen dan tanpa kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diukur dengan diberikan *pretest* sebelum treatment, kemudian akan diberikan treatment atau perlakuan khusus, dan diakhiri dengan *posttest* sebagai penilaian akhir dan untuk mengetahui perubahan dengan hasil *pretest*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2018)

Penelitian dilaksanakan dalam tiga pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama peserta didik diberikan *pretest* untuk mengukur keterampilan awal tentang *public speaking* berupa dibentuk dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 yang kemudian diberikan kesempatan presentasi di depan kelas. Peserta

didik akan diberitahu aspek penilaian yang digunakan dalam mengukur keterampilan *public speaking*. Setelah selesai *pretest*, peserta didik akan diintervensi atau diberikan perlakuan mengenai teknik *public speaking*.

Pertemuan kedua, peserta didik akan dijelaskan mengenai teknik pembelajaran dan penggunaan media video 360 derajat. Mereka akan diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi media tersebut, khususnya *virtual museum* berupa Museum Sumpah Pemuda. Selain itu, peserta didik diarahkan mempersiapkan materi presentasi sebagai pemandu wisata virtual museum yang akan diujikan pada pertemuan ketiga.

Pertemuan ketiga, peserta didik melakukan *posttest* berupa presentasi memerankan sebagai pemandu wisata dalam *virtual tour* museum berbasis video 360 derajat. Setelah semua kelompok selesai presentasi, diberikan angket yang bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik tentang peningkatan keterampilan *public speaking* setelah menggunakan metode bermain peran berbasis video 360 derajat

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Batang sejumlah 28 peserta didik, yang terdiri dari 4 laki-laki dan 24 perempuan. Adapun penentuan sampel penelitian menggunakan metode menurut Yount (1999) dengan angka presentase, yang dijelaskan bahwa untuk besaran populasi 0-100 maka besaran sampelnya adalah 100%. Dari angka tersebut maka besaran sampel adalah 28 peserta didik atau seluruh peserta didik kelas X Pemasaran 1.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan angket. Observasi dilakukan sebagai penilaian saat *pretest* dan *posttest*. Penilaian observasi ini merupakan data utama yang difokuskan pada peningkatan keterampilan *public speaking* peserta didik selama pembelajaran. Angket atau kuesioner digunakan sebagai data pendukung mengenai persepsi peserta didik terkait peningkatan keterampilan *public speaking* dari sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* berbasis video 360 derajat.

Selanjutnya, data keterampilan *public speaking* dianalisis menggunakan dua macam teknik, yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah teknik analisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2018). Analisis statistik deskriptif dapat memberikan gambaran data berupa nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, maupun standar

deviasi (Ghozali, 2018). Sedangkan analisis inferensial atau juga disebut probabilitas adalah teknik analisis data yang bertujuan untuk menganalisis data sampel yang hasilnya dapat menggambarkan semua populasi (Sugiyono, 2018). Data diuji melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, *t-test*, dan *n-gain* yang menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* atau yang biasa dikenal sebagai SPSS.

3. Hasil dan Pembahasan

Metode bermain peran sebagai pemandu wisata dalam *virtual museum* dengan menggunakan video 360 derajat merupakan inovasi dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan yang interaktif ini, peserta didik berkesempatan untuk menjelaskan berbagai koleksi museum sumpah pemuda layaknya seorang pemandu profesional, sembari merasakan pengalaman yang mendekati kenyataan berkat teknologi video 360 derajat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif seperti ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga secara signifikan meningkatkan keterampilan *public speaking* peserta didik, yang mana *public speaking* merupakan komponen penting dalam keterampilan abad ke-21 yang membutuhkan pengalaman mendalam dan nyata dalam proses pembelajarannya.

Dalam penelitian ini data utama diperoleh melalui penilaian observasi, yang menjadi fokus utama dalam pengumpulan data. Observasi dilakukan untuk mengukur keterampilan *public speaking* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* menggunakan video 360 derajat. Untuk memperkuat hasil, hasil penelitian juga didukung oleh data tambahan melalui angket, yang berfungsi sebagai data pendukung. Adapun hasil penilaian observasi *pretest* yang dilakukan sebelum peserta didik diberikan perlakuan dapat dikategorikan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 2. Hasil *Pretest*

Nilai	Frekuensi	Keterangan
81-100	1	Sangat Tinggi
71-80	7	Tinggi
61-70	16	Rendah
< 60	4	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa keterampilan *public speaking* sebelum dilakukan *treatment* adalah 4 peserta didik memiliki keterampilan *public speaking* yang sangat rendah, 16 peserta didik tergolong kategori rendah, 7

peserta didik tergolong kategori tinggi, dan 1 peserta didik yang memiliki kategori sangat tinggi.

Setelah pelaksanaan *pretest*, peserta didik diberikan *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan metode bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* menggunakan video 360 derajat. Berikut adalah hasil setelah *treatment* tersebut dilakukan.

Tabel 3. Hasil *Posttest*

Nilai	Frekuensi	Keterangan
81-100	13	Sangat Tinggi
71-80	13	Tinggi
61-70	2	Rendah
< 60	0	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa keterampilan *public speaking* peserta didik setelah diberikan *treatment* adalah tidak ada lagi peserta didik yang tergolong kategori sangat rendah, kemudian terdapat 2 peserta didik dengan kategori rendah, 13 peserta didik tergolong kategori tinggi, dan 13 peserta didik juga tergolong sangat tinggi.

Data hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya di analisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Untuk mempermudah proses analisis, penelitian ini memanfaatkan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Analisis deskriptif ini mencakup perhitungan nilai minimum, nilai maksimum, jumlah nilai, nilai rata-rata, dan standar deviasi. Hasil tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Deskriptif

	Descriptive Statistics				
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev.
Pretest					
Public Speaking	28	56	82	67.86	6.181
Posttest					
Public Speaking	28	70	94	81.29	8.059

Tabel 4 menunjukkan skor keterampilan *public speaking* di kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Batang dengan sampel sebanyak 28 peserta didik mendapatkan hasil nilai *pretest* rata-rata adalah 67,86 dengan nilai tertinggi adalah 82 dan terendah adalah 56. Kemudian standar deviasi pada saat *pretest* sebesar 6,181. Sementara nilai rata-rata *posttest* adalah sebesar 81,29 dengan nilai tertinggi sebesar 94 dan nilai terendahnya sebesar 70. Kemudian untuk standar deviasi pada saat *posttest* adalah sebesar 8,059.

Setelah analisis deskriptif, uji normalitas diperlukan untuk mengetahui normal tidaknya

distribusi data dengan kriteria pengujian berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh. Kriteria dalam pengujian ini adalah pada nilai signifikansi 0,05 atau 5%, sehingga data akan dinyatakan memiliki distribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas data memperoleh hasil data dengan nilai signifikansi sebesar 0,200. Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig n > 0,05) sehingga data dianggap memiliki distribusi normal.

Setelah uji normalitas menunjukkan data terdistribusi secara normal, maka selanjutnya dilakukan uji *t-test* dengan *paired sample*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui bahwa metode pembelajaran dengan bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* menggunakan video 360 derajat memiliki pengaruh atau tidak terhadap keterampilan *public speaking*.

Dalam hasil uji *t-test* diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05 (Sig n < 0,05) sehingga dianggap memiliki pengaruh signifikan, yaitu penggunaan metode bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* menggunakan video 360 derajat dapat meningkatkan keterampilan *public speaking* peserta didik.

Untuk mengetahui interpretasi tingkat pengaruh penggunaan metode bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* menggunakan video 360 derajat terhadap peningkatan keterampilan *public speaking* peserta didik dalam metode eksperimen ini, dapat digunakan analisis *N-Gain*. Hasil analisis tersebut sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Min.	Max.	Mean	Std. Dev.
NGain	28	.07	.70	.4308	.20790
Valid N (listwise)	28				

Tabel 5 di atas menunjukkan dari total 28 peserta didik, terdapat *N-Gain* terendah adalah sebesar 0,07 dan tertinggi sebesar 0,70. Untuk keseluruhan skor *N-Gain* rata-rata dari seluruh peserta didik kelas X Pemasaran 1 adalah sebesar 0,4308. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video 360 derajat dengan bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* memiliki pengaruh terhadap peningkatan keterampilan *public speaking* peserta didik dengan kategori sedang. Hal tersebut sesuai dengan kriteria *N-Gain* berikut.

Selain menggunakan data observasi sebagai data utama, dalam penelitian ini juga menggunakan data angket atau kuesioner sebagai data pendukung, yang berisi terkait persepsi peserta didik dalam menggunakan metode bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* menggunakan video 360. Hasil data angket tersebut sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria Interpretasi *N-Gain*

No	N-Gain	Keterangan
1	$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
2	$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
3	$0,00 < g < 0,30$	Rendah
4	$g = 0,00$	Tidak ada perubahan

Tabel 7. Hasil Angket Penelitian

No	Item Angket	Mean	Std Dev
Ekspetasi Kinerja (Performance Expectancy)			
1.	Saya merasa video 360 derajat mudah digunakan dalam pembelajaran	4,04	0,962
2.	Saya merasa nyaman bermain peran menggunakan video 360 derajat sebagai media untuk belajar <i>public speaking</i>	4,00	0,903
3.	Penggunaan video 360 derajat membuat saya lebih antusias dalam belajar <i>public speaking</i>	4,29	0,713
4.	Saya merasa motivasi belajar saya berubah saat menggunakan video 360 derajat dibandingkan metode lain.	3,75	0,701
5.	Bermain peran menggunakan video 360 derajat efektif dalam melatih kemampuan <i>public speaking</i> saya	4,18	0,863
6.	Bermain peran menggunakan video 360 derajat membantu saya memahami situasi nyata sebagai pemandu wisata museum	4,57	0,504
7.	Penggunaan media video 360 derajat membuat saya lebih percaya diri dalam belajar <i>public speaking</i>	4,29	0,535
8.	Saya merasa kemampuan <i>public speaking</i> saya meningkat dengan menggunakan video 360 derajat	3,89	0,875
9.	Bermain peran dengan video 360 derajat meningkatkan pemahaman saya terhadap materi yang dipelajari.	4,11	0,685

Ekspetasi Usaha (Effort Expectancy)		
10.	Bermain peran menggunakan video 360 derajat memudahkan saya memahami materi <i>public speaking</i>	4,29 0,713
11.	Video 360 derajat membantu saya memahami tempat wisata yang akan saya pandu lebih baik.	4,50 0,509
12.	Bermain peran menggunakan video 360 derajat membuat saya mempelajari materi Pendidikan Pancasila dengan metode belajar baru	4,36 0,678
13.	Materi Pendidikan Pancasila yang disajikan melalui video 360 derajat mudah dipahami karena metode penyajiannya sesuai dengan gaya belajar saya.	3,46 0,962
14.	Penggunaan video 360 derajat menambah keterampilan saya dalam menggunakan teknologi sebagai bahan belajar	4,18 0,670
15.	Bermain peran menggunakan video 360 derajat membantu saya mengembangkan teknik-teknik baru dalam <i>public speaking</i>	4,54 0,508
16.	Saya tidak mengalami kesulitan teknis saat menggunakan video 360 derajat untuk belajar.	3,57 0,997
17.	Fitur-fitur dalam video 360 derajat mudah untuk dioperasikan.	3,54 0,793
Pengaruh Sosial (Social Influence)		
18.	Saya patuh menggunakan video 360 derajat sesuai instruksi yang diberikan oleh guru.	4,04 0,637
19.	Saya yakin bahwa penggunaan video 360 derajat sejalan dengan nilai-nilai pembelajaran modern.	4,39 0,629
20.	Saya menggunakan Video 360 derajat karena saya meyakini manfaatnya untuk meningkatkan <i>public speaking</i> .	4,25 0,752
21.	Saya merasa lebih percaya diri saat menggunakan video 360 karena banyak peserta didik lain juga menggunakannya untuk belajar.	3,93 0,858
22.	Saya merasa senang berpartisipasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media video 360 derajat bersama teman-teman saya.	4,32 0,723
Kondisi Pemfasilitasi (Facilitating Conditions)		
23.	Saya dapat mengatur penggunaan video 360 derajat sesuai dengan kebutuhan saya.	3,93 0,813
24.	Saya merasa mudah mengendalikan penggunaan video 360 derajat dalam pembelajaran.	3,54 0,838
25.	Lingkungan belajar saya kondusif untuk menggunakan video 360 derajat sebagai media pembelajaran	3,64 0,826
26.	Saya memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses video 360 derajat	3,61 0,956
27.	Saya merasa bahwa video 360 derajat mendukung metode pembelajaran bermain peran	4,11 0,737
28.	Media Video 360 derajat dapat dipadukan dengan berbagai metode pembelajaran yang diterapkan dalam Pendidikan Pancasila.	4,11 0,685

Tabel 7 menggambarkan bahwa peserta didik merasa bahwa bermain peran menggunakan video 360 derajat efektif dalam melatih kemampuan *public speaking* ($mean = 4,18$ standar deviasi = $0,863$), karena mereka merasa media video 360 derajat mudah digunakan dalam pembelajaran ($mean = 4,04$ standar deviasi = $0,962$). Dari hal tersebut kemudian menjadikan mereka lebih percaya diri dalam belajar *public speaking* ($mean = 4,29$ standar deviasi = $0,535$) sehingga berdampak

pada peningkatan kemampuan *public speaking* mereka selama menggunakan video 360 derajat dalam bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* ($mean = 3,89$ standar deviasi = $0,875$). Selain itu bermain peran menggunakan video 360 derajat juga membantu mereka dalam memahami situasi nyata sebagai pemandu wisata yang ada di museum ($mean = 4,57$ standar deviasi = $0,504$).

Hasil ini menunjukkan kontribusi metode bermain peran menggunakan video 360 derajat

dalam meningkatkan *public speaking*. Melalui video 360 derajat, peserta didik untuk merasakan keterlibatan penuh dalam lingkungan yang disajikan, sehingga mendorong partisipasi yang lebih aktif dan kesempatan berlatih yang lebih optimal. Hal ini didukung oleh penelitian (Rupp et al., 2016) yang menyatakan bahwa video 360 derajat mampu memberikan pengalaman imersif yang menjadikan media ini lebih efektif dibandingkan video konvensional.

Pemanfaatan video 360 derajat berupa *virtual museum* dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, karena penggunaan elemen *visual*, *audio*, dan interaktif secara bersamaan dapat mendukung daya ingat dan penguasaan keterampilan yang lebih baik (Mayer, 2020). Video 360 derajat dapat dioperasikan sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik, sehingga metode bermain peran menggunakan media tersebut menciptakan suasana belajar yang nyaman. Hal ini diperkuat oleh Henisah et al., (2023) yang menyatakan penggunaan metode bermain peran menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bebas stress.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmawaty & Suwarjo, (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara atau *public speaking* karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran yang mendorong mereka untuk berbicara lebih banyak dan percaya diri. Ketika peserta didik terlibat dalam bermain peran sebagai pemandu *virtual museum*, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif membangun pemahaman mereka melalui praktik langsung, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis mereka.

Namun, perlu diperhatikan bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jumlah sampel yang hanya terdiri dari satu kelas dengan 28 peserta didik. Oleh karena itu, disarankan penelitian selanjutnya melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam untuk memberikan hasil yang lebih komprehensif dan mendukung generalisasi hasil. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dalam berbagai konteks pendidikan.

4. Simpulan dan Saran

Penelitian eksperimen ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran sebagai pemandu wisata *virtual museum* menggunakan video 360 derajat memberikan

pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Batang. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa keterampilan *public speaking* peserta didik mayoritas masih tergolong dalam kategori rendah yakni dengan nilai rata-rata sebesar 67,86. Setelah diberikan perlakuan atau *treatment*, terjadi peningkatan signifikan dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata *posttest* menjadi 81,29 dengan mayoritas kategori tinggi dan sangat tinggi. Temuan uji *t-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 (Sig $n < 0,05$) yang menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan metode ini terhadap peningkatan keterampilan *public speaking* peserta didik. Analisis *N-Gain* juga menunjukkan rata-rata sebesar 0,4308 yang masuk dalam kategori sedang, yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ini berhasil meningkatkan keterampilan *public speaking* peserta didik.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, disarankan agar guru dapat menerapkan metode ini secara lebih menyeluruh, terutama di lingkungan sekolah. Penerapan metode ini diharapkan dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Disarankan juga untuk sekolah lebih memperhatikan kemajuan fasilitas teknologi yang mendukung pendekatan ini agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan lancar dan seefektif mungkin. Guru perlu mendapatkan pelatihan tentang penggunaan teknologi yang efektif terutama dalam hal ini adalah video 360 derajat agar strategi ini dapat diterapkan dengan sukses dan menyeluruh. Hal ini akan berdampak dalam meningkatnya kemahiran guru dalam menggunakan teknologi dan menghasilkan pembelajaran yang menarik serta inovatif bagi peserta didik secara optimal.

Daftar Pustaka

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Arofah, F., & Suryandari, M. (2024). Penataan, Persiapan Dan Penampilan Presentasi Dalam Public Speaking Dengan Sebuah Pendekatan Sistematis. *Jurimum : Jurnal Inovasi Dan Humaniora*, 1(5). <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/jurimum>

- Asriandhini, B., Nur Khasidah, M., & Nugraha Adi Kristika, P. (2020). Pelatihan Dasar Public Speaking Untuk Mengembangkan Keterampilan Penyampaian Informasi dan Kepercayaan Diri Bagi Siswa Tunarungu. *Journal of Community Services in Humanities and Social Sciences*, 2(2).
- Casmana, A. R., Timoera, D. A., Syafrudin, I., Pratama, M. A., & Pradana, A. W. (2021). Peningkatan Kemampuan Public Speaking Sebagai Upaya Untuk Menjadi Warga Negara Global Bagi Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i2.46124>
- Darmuki, A. (2016). Needs Analysis Model Student Learning To Speak For Education Study Language And Literature Indonesia. *International Journal of Languages' Education*, 1(Volume 4 Issue 2), 1–1. <https://doi.org/10.18298/ijlet.611>
- Dianta, F. A., Devi, C., Sarinastiti, W., & Akbar, Z. F. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Reality Menggunakan Video 360°. *Positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gontina, R., Komariyah, K., & Hasanah, U. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–15. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/a1-athfaal>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Henisah, R., Yulita Putri, R., & Sharmin Khan, H. (2023). Role Play Technique to Improve Students' Speaking Skills. *International Journal Of Contemporary Studies In Education*, 2(3), 176–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.56855/ijcs.e.v2i3.618>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Lundeto, A. (2018). Menakar Akar-Akar Multikulturalisme Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 11(2), 38–52. <https://doi.org/10.30984/jii.v11i2.584>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Konseling*, 4(03). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4902>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanti, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109. <https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>
- Rahayu, S., Sunarsi, D., & Yanuarti, M. (2023). *Public Speaking*. Unpam Press. <http://repository.unpam.ac.id/id/eprint/10901>
- Rahmawaty, S., & Suwarjo. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Sd Negeri 58 Kota Bima. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v9i1.10692>
- Rambing, X., Tulenan, V., & Najoan, X. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.v11i1.16976>
- Rupp, M. A., Kozachuk, J., Michaelis, J. R., Odette, K. L., Smither, J. A., & McConnell, D. S. (2016). The effects of immersiveness and future VR expectations on subjective-

- experiences during an educational 360° video. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*, 2108–2112. <https://doi.org/10.1177/1541931213601477>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi.
- Yount. W. R. (1999). *Research Design and Statistical Analysis. 4 th Edition*. Southwestern Baptist Theological Seminary.