

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Public Speaking*

a. Definisi *Public Speaking*

Dalam kamus Bahasa Inggris-Indonesia, *public* artinya orang banyak, umum, masyarakat dan khalayak. *Speaking* memiliki arti berbicara. Singkatnya, *public speaking* merupakan keterampilan berbicara di depan umum atau orang banyak. Fitriana Utami Dewi menyatakan pengertian *public speaking* yaitu sebagai berikut :

“*Public speaking* secara sederhana adalah cara berbicara di depan khalayak yang sangat menuntut kelancaran berbicara, kontrol emosi, pemilihan kata, dan nada bicara. Lebih dari itu, *public speaking* juga menuntut kemampuan untuk mengendalikan suasana, dan juga penguasaan bahan yang akan dibicarakan” (Dewi, 2018: 1).

“*Public speaking* adalah seni yang menggabungkan semua ilmu dan kemampuan yang kita miliki untuk dipraktikkan” (Sirait & Sirait, 2016: 14). Secara umum *public speaking* merupakan proses berbicara di depan banyak orang atau kelompok secara terstruktur untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu.

b. Tujuan *Public Speaking*

Hal pertama dalam melakukan *public speaking* adalah mengidentifikasi tujuan yang ingin dicapai untuk mempermudah dalam menyusun materi dan cara penyampaian yang tepat. Tujuan

umum dalam *public speaking* yaitu sebagai berikut (Olii, 2008: 28-29):

1. *Informatif* atau memberitahukan, penyampaian materi ditujukan untuk menambah pengetahuan bagi pendengar.
2. *Influence* atau mempengaruhi, biasanya dilakukan untuk mengarahkan sikap atau perilaku publik.
3. *Participated in* atau mengikuti, kegiatan *public speaking* berisi pesan yang diarahkan dengan tujuan untuk diikuti. Misalnya pemberian motivasi.

c. Aspek-aspek dalam *Public Speaking*

Albert Mehrabian, seorang profesor di University of California, menemukan hasil penelitian tentang hubungan antara tiga unsur penting yang menyatu dalam komunikasi. Tiga aspek tersebut adalah verbal, voice, dan visual (Sirait & Sirait, 2016: 51). Berikut adalah penjabaran tiga aspek tersebut yaitu (Adiwibowo, 2018: 272-273) :

1) Verbal

Semua informasi dan ide yang akan disampaikan kepada audiens diterjemahkan dalam bahasa verbal. Berikut adalah unsur-unsur verbal :

a) Diksi atau pemilihan kata

Gunakan kata yang jelas, tegas dan mudah dipahami.

Diksi atau pemilihan kata harus disesuaikan dengan audiens,

sehingga audiens dapat menerima pesan yang disampaikan dengan baik.

b) Interaksi dengan audiens

Ketika pendengar menyampaikan pendapat, maka beri penghargaan berupa pujian maupun kata-kata positif. Ketika pendengar bercerita, maka beri perhatian dan dukungan.

2) Voice

Ada empat unsur dalam aspek voice, yaitu sebagai berikut :

a) Tempo

Tempo atau kecepatan berbicara yang tepat dapat mempengaruhi ketertarikan para pendengar. Misalnya gunakan tempo medium ketika menyampaikan pidato dan gunakan tempo lambat pada saat mengatakan hal-hal penting.

b) Intonasi

Intonasi merupakan tinggi maupun rendahnya nada dalam berbicara untuk memberikan penekanan dalam kata-kata tertentu untuk lebih memudahkan pendengar dalam menerima pesan yang ingin disampaikan.

c) *Stressing and pausing*

Stressing atau penekanan digunakan pada kalimat yang dianggap penting. Sehingga pendengar dapat memahami dengan baik pesan yang ingin disampaikan. *Pausing* atau

penjedaan digunakan untuk menarik minat pendengar pada informasi yang ingin disampaikan pembicara.

d) Produksi suara

Produksi suara yang baik akan menghasilkan suara yang stabil, bersih, bulat dan tidak membuat tenggorokan serak. Ini bisa dilakukan dengan menggunakan pernapasan perut.

3) Visual

Visual menjadi salah satu aspek penting dalam *public speaking* karena yang pertama kali tampak atau dilihat adalah visual. Adapun beberapa unsur-unsur dalam aspek visual yaitu sebagai berikut :

a) *Outfit* (busana yang digunakan)

Outifit yang digunakan seperti pakaian, alas kaki, dan aksesoris yang disesuaikan dengan acara yang akan dihadiri.

b) *Body language*

Body language atau bahasa tubuh sangat berpengaruh dalam kegiatan *public speaking*. Berikut adalah elemen-elemen dalam *body language* :

- (1) Gesture merupakan semua gerakan tubuh baik tangan, kaki, badan, maupun kepala.
- (2) Mimik wajah dapat menyampaikan perasaan-perasaan seperti tegang, semangat maupun percaya diri.

- (3) Kontak mata adalah sarana untuk membuat keterikatan emosional bagi pendengar kepada pembicara.

d. Persiapan dalam *Public Speaking*

Persiapan sebelum melakukan *public speaking* merupakan hal yang sangat penting. Fungsi dari melakukan persiapan yaitu untuk memudahkan dalam mengorganisir pembicaraan serta mempertahankan minat pendengar terhadap pesan pembicara (Olii, 2008: 24). Berikut adalah langkah-langkah melakukan persiapan *public speaking* :

1. Menentukan topik

Sebelum melakukan *public speaking*, ketahui terlebih dahulu apa yang akan disampaikan dan bagaimana respon audiens yang diharapkan. Untuk membantu menemukan topik pembahasan, Profesor Wayne N. Thompson menyusun sistematika sumber topik pembahasan yaitu sebagai berikut:

“Pengalaman pribadi; hobi dan keterampilan; pengalaman pekerjaan atau profesi; pelajaran sekolah atau kuliah; pendapat pribadi; peristiwa hangat dan pembicaraan publik; masalah abadi; kilasan biografi; kejadian khusus; minat khalayak” (Olii, 2008: 28).

Setelah menentukan topik pembahasan, langkah selanjutnya yaitu penyesuaian topik sebagai berikut:

1) Sesuaikan topik dengan pengetahuan yang dimiliki

Carilah topik yang memberikan kemungkinan pemahaman dan pengetahuan yang lebih luas dibandingkan dengan audiens.

2) Topik harus menarik

Dalam berbicara di depan umum pembicara berbicara untuk orang lain, oleh karena itu untuk meningkatkan antusias pendengar maka pilihlah topik yang menarik bagi audiens maupun bagi pembicara itu sendiri.

3) Topik sesuai dengan pengetahuan audiens

Sebelum menentukan topik pembahasan, ketahuilah terlebih dahulu rata-rata tingkat pengetahuan audiens.

4) Topik harus sesuai dengan waktu dan situasi

Pilihlah topik yang sesuai dengan ketersediaan waktu dan situasi yang terjadi (Dewi, 2018: 165-167).

2. Menganalisis situasi dan publik

Situasi merupakan wadah tempat untuk melakukan *public speaking*. Situasi yang dihadapi adalah situasi tertentu yang melingkupi jenis pertemuan, tempat, fasilitas, dan waktu pelaksanaan. Maka sebelum melakukan *public speaking*, ketahuilah terlebih dahulu situasi yang akan dihadapi.

Sebelum melakukan *public speaking* selain perlu menganalisis situasi, juga perlu melakukan analisis publik atau

pendengar. Melakukan analisis publik akan memberikan kelancaran komunikasi yang memudahkan pendengar untuk menerima apa yang disampaikan. Hal-hal yang perlu diketahui dalam analisis publik yaitu: jumlah; usia; jenis kelamin; pekerjaan; pendidikan; agama; adat dan budaya.

e. Metode Penyampaian dalam *Public Speaking*

Metode berasal dari Bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Metode berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Berikut adalah metode penyampaian dalam *public speaking*, yaitu :

1. Metode Naskah (*Manuskrip*)

Pada metode ini naskah yang akan disampaikan dibuat tertulis secara lengkap. Pada saat penyampaiannya pembicara dapat menyampaikan pesan secara lengkap tanpa ada yang terlewat.

a) Kelemahan metode ini :

- 1) Pembicara tidak dapat menyesuaikan diri dengan situasi pendengar.
- 2) Komunikasi cenderung satu arah.
- 3) Pembicara akan kesulitan menggunakan bahasa tubuh.
- 4) Pembicara kurang menjiwai bahkan terkesan kaku sehingga terlihat kurang menarik.

b) Kelebihan metode ini :

- 1) Materi dapat tersampaikan dengan lengkap tanpa ada yang terlewatkan dan tidak terjadi pengulangan.
- 2) Metode ini cocok untuk pembicara pemula.

2. Metode hafalan (*Memoriter*)

Naskah yang sudah disiapkan kemudian dihafalkan terlebih dahulu. Dalam penyampaianya pembicara tidak perlu menyampaikan sama persis dengan naskah tetapi materi tetap sama.

a) Kelemahan metode ini :

- 1) Pembicara cenderung kurang penghayatan.
- 2) Pembicara kesulitan menyesuaikan diri dengan situasi.
- 3) Jika ada kalimat yang terlewat pembicara akan kesulitan untuk melakukan improvisasi.

b) Kelebihan metode ini :

- 1) Minim kesalahan, jika materi tersebut benar-benar dikuasai.
- 2) Pembicara lebih leluasa menggunakan bahasa tubuh.

3. Metode Spontanitas (*Impromptu*)

Pembicara hanya memikirkan topik pembahasan yang akan disampaikan tanpa materi yang disiapkan terlebih dahulu.

a) Kelemahan metode ini :

- 1) Pembicara kurang lancar dalam menyampaikan materi khususnya bagi pembicara pemula.
- 2) Kemungkinan kacau lebih besar.

b) Kelebihan metode ini :

- 1) Pembahasan terasa segar.
- 2) Lebih menarik.

4. Metode Menjabarkan Kerangka (*Ekstemporer*)

Pembicara menyusun kerangka materi berdasarkan ide pokok yang disiapkan terlebih dahulu. Metode ini bersifat *fleksibel* sehingga memungkinkan pembicara untuk lebih mudah berinteraksi dengan pendengar.

a) Kelemahan metode ini :

- 1) Memberikan kesan pembicara kurang siap.
- 2) Pembicara kurang bebas menggunakan gerak tubuh karena membawa catatan.

b) Kelebihan metode ini :

- 1) Ide pokok yang disampaikan tidak terlewat.
- 2) Penyampaian materi terstruktur.
- 3) Komunikatif (Olii, 2008: 38-41).

2. Bimbingan Kelompok

a. Definisi Bimbingan Kelompok

Secara harfiah kata bimbingan berasal dari kata bahasa Inggris yaitu “*guidence*”, dengan kata dasar *guide* yang berarti menunjukkan, menuntun, atau mengemudikan. Kelompok merupakan sekumpulan orang yang memiliki tujuan maupun ikatan yang sama antar individunya dan juga di dalamnya memiliki unsur kepemimpinan (Hartinah, 2009: 21). Bimbingan kelompok adalah layanan yang tujuannya untuk memberikan informasi maupun sebagai tindakan pencegahan yang dilaksanakan secara berkelompok yang bersama-sama membahas topik atau permasalahan tertentu dari narasumber (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari serta untuk pertimbangan dalam mengambil keputusan (Sukardi, 2008: 64).

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan untuk mengarahkan, mencegah atau pemberian informasi tertentu kepada sekelompok individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok terbagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum bimbingan kelompok yaitu untuk mengembangkan aspek sosial serta kemampuan berinteraksi

anggota kelompok. Tujuan bimbingan kelompok secara khusus yaitu untuk mengembangkan berbagai aspek pribadi untuk mencapai tingkah laku yang diharapkan (Tohirin, 2007: 172).

Tujuan dalam bimbingan kelompok adalah untuk mengembangkan aspek pribadi, membahas topik tertentu yang dapat memberikan manfaat bagi semua anggota kelompok serta diharapkan setiap anggota kelompok dapat menguasai informasi yang menjadi topik bahasan (Prayitno, 2004: 310). Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bimbingan kelompok adalah untuk memberikan informasi dan melatih kemampuan individu untuk berinteraksi dengan lingkungannya serta membahas suatu topik melalui dinamika kelompok.

c. Langkah-langkah Penyelenggaraan Bimbingan Kelompok

Beberapa ahli telah menyampaikan langkah-langkah penyelenggaraan bimbingan kelompok yang berbeda-beda namun memiliki maksud yang sama. Secara umum terdapat empat tahap yaitu sebagai berikut:

a) Tahap pembentukan

Tahap ini merupakan tahap untuk membangun hubungan dan interaksi yang baik antara pemimpin kelompok dan para anggota kelompok, hal yang dilakukan pada tahap ini meliputi :

- 1) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut.
 - 2) Menjelaskan langkah-langkah dan kesepakatan kegiatan tersebut.
 - 3) Saling memperkenalkan diri.
 - 4) Permainan untuk mengakrabkan semua anggota kelompok.
- b) Tahap peralihan

Setelah interaksi kelompok mulai muncul dan dinamis, kegiatan kelompok hendaknya dibawa lebih jauh menuju kegiatan kelompok yang sebenarnya. Oleh karena, perlu diselenggarakan tahap peralihan. Berikut kegiatan dalam tahap peralihan :

- 1) Konselor memaparkan kegiatan pada tahap selanjutnya.
 - 2) Menanyakan kesiapan anggota untuk memasuki tahap berikutnya.
 - 3) Meningkatkan keaktifan anggota.
- c) Tahap inti

Tahap ini adalah tahap utama dalam kegiatan bimbingan kelompok, namun keberlangsungan tahap ini sangat bergantung pada tahap-tahap sebelumnya. Jika tahap-tahap sebelumnya berjalan dengan lancar, maka tahap inti akan terlaksana dengan baik, begitu pula sebaliknya. Berikut kegiatan pada tahap ini :

- 1) Konselor memaparkan topik pembahasan.
 - 2) Diskusi antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang dirasa belum jelas terkait topik yang telah disampaikan pemimpin kelompok.
 - 3) Kegiatan selingan.
- d) Tahap pengakhiran

Setelah kegiatan kelompok memuncak pada tahap inti, kegiatan kelompok kemudian menurun dan selanjutnya kelompok akan mengakhiri kegiatan ini. Kegiatan pada tahap pengakhiran, yaitu sebagai berikut :

- 1) Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- 2) Mengemukakan kesan dan hasil bimbingan kelompok yang telah dicapai.
- 3) Membahas kegiatan lanjutan
- 4) Menyampaikan pesan dan harapan (Hartinah, 2009: 131-153).

3. Teknik Role Playing

Teknik *role playing* adalah salah satu teknik dalam pendekatan belajar sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Prinsip dalam pendekatan belajar sosial adalah teori-teori belajar perilaku yang lebih menekankan pada pengaruh dari suatu perilaku tertentu. Asumsi dasar pada pendekatan ini adalah manusia memiliki sifat *fleksible* sehingga

dapat mempelajari perilaku tertentu dengan lebih banyak melakukan pengamatan perilaku orang lain.

Sudut pandang Bandura dalam pendekatan belajar sosial yaitu pembelajaran pada dasarnya melalui proses peniruan dan pemodelan, dimana individu memainkan peran dalam menentukan perilaku mana yang akan diterapkan. Pada proses peniruan dan pemodelan terjadi penguatan tidak langsung namun memberikan pengaruh yang sama seperti penguatan langsung. Penguatan tersebut memberikan motivasi kepada individu untuk meningkatkan kesadaran akan konsekuensi dari perilaku tertentu sehingga membantu mengoptimalkan keefektifan suatu pembelajaran (Lesilolo, 2018: 190-191).

a. Definisi Teknik *Role Playing*

“Teknik *role playing* merupakan teknik campuran antara terapi *conditional reflex* (refleks terkondisi) dari Salter, teknik psikodrama dari Moreno, dan *fixed role therapy* (terapi peran tetap) dari Kelly” (Erford, 2017: 358). *Role playing* (bermain peran) adalah permainan yang memanfaatkan gerak tubuh untuk mencapai tujuan, aturan, sekaligus unsur kesenangan. Dalam *role playing*, peserta didik menjadi subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (Hidayat, 2019: 135). *Role playing* adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa-peristiwa aktual, ataupun situasi yang mungkin muncul di masa yang akan datang (Sanjaya, 2006: 161).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat dijelaskan bahwa *role playing* merupakan teknik atau cara yang digunakan dengan memanfaatkan permainan gerak dan praktik bahasa untuk memberikan gambaran kepada peserta didik akan kondisi maupun situasi dimasa mendatang berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.

b. Tujuan Teknik *Role Playing*

Role playing memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat memposisikan diri mereka dalam karakter, situasi dan kondisi tertentu yang dapat membantu meningkatkan kesadaran terhadap apa yang mereka yakini maupun orang lain (Shoimin, 2018: 161). *Role playing* atau bermain peran mempunyai tujuan untuk membantu peserta didik dalam menemukan diri mereka melalui interaksi sosial dan memecahkan kesulitan maupun hambatan. Hal ini dapat diartikan bahwa kegiatan bermain peran dapat membantu peserta didik belajar dengan konsep peran, menyadari perannya, dan melatih perilaku yang diharapkan (Uni, 2010: 26). Guru BK menggunakan teknik *role playing* untuk memfasilitasi peserta didik agar mereka dapat melaksanakan, serta manfsirkan peran tertentu sebagai media untuk memahami topik dan pengembangan keterampilan tertentu (Kemendikbud, 2016: 58).

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari *role playing* adalah membantu peserta didik menyadarkan akan nilai dan keyakinan diri sendiri maupun orang lain, serta menemukan jati diri mereka melalui

kegiatan bermain peran serta melatih perilaku tertentu sesuai dengan peran yang berbeda.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing*

M.E Young (Erford, 2017: 359-360) mengemukakan tujuh langkah dalam mengimplementasikan teknik *role playing*, yaitu sebagai berikut :

1) *Warm-up*

Konselor memaparkan tentang teknik *role playing* kepada anggota kelompok untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang perilaku ataupun sikap yang akan diubah. Konseli didorong untuk menyampaikan kesulitan apa pun yang dimiliki terkait teknik *role playing*.

2) *Scene setting*

Konselor membantu konseli dalam menyetting panggungya, ataupun menata ulang perabotan yang akan digunakan.

3) *Selecting roles*

Konseli mendeskripsikan siapa saja yang terlibat didalam adegan.

4) *Enactment*

Konseli memerankan perilaku tertentu dan apabila konseli tersebut mengalami kesulitan, konselor dapat memberikan contoh. Konseli seharusnya mulai dari adegan yang mudah dan kemudian beranjak ke adegan yang lebih sulit.

5) *Sharing and feedback*

Konselor memberikan umpan balik yang spesifik, sederhana sehingga konseli dapat memahami dengan baik.

6) *Reenactment*

Konseli mempraktikkan perilaku yang ditargetkan secara berulang-ulang sampai konseli dan konselor yakin bahwa tujuannya telah tercapai.

7) *Follow-up*

Konseli menyampaikan kepada konselor terkait hasil dan perkembangannya.

Adapun langkah penerapan teknik *role playing* yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Memilih tema atau situasi.
- 2) Menyiapkan naskah atau skenario yang akan digunakan.
- 3) Memilih pemain peran.
- 4) Pelaksanakan kegiatan.
- 5) Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan (Shoimin, 2018: 161-162).

d. Kelebihan dan Kegunaan Teknik *Role Playing*

Role playing mempunyai kelebihan atau keuntungan. Beberapa kelebihan *role playing* yaitu sebagai berikut (Hidayat, 2019: 136-137):

- 1) Peserta didik memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam berekspresi serta dalam mengambil keputusan.

- 2) Pendidik dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui observasi saat kegiatan *role playing*.
- 3) Sangat berkesan bagi peserta didik sehingga memiliki ingatan yang kuat dan tahan lama.
- 4) Membangkitkan semangat dan rasa optimisme anggota kelompok serta menumbuhkan jiwa sosial yang tinggi.
- 5) Mampu mengambil sisi positif dari kegiatan *role playing* yang telah dilaksanakan.
- 6) Meningkatkan kemampuan profesionalitas peserta didik sehingga memiliki nilai saing ketika kelak terjun ke dunia kerja

Selain itu, ada pula kelebihan dan kegunaan *role playing* yaitu sebagai berikut (Erford, 2017: 369-370) :

- 1) Melalui *role playing*, peserta didik dapat mengembangkan dan memahami lebih mendalam tentang berbagai emosi dan dinamika.
- 2) Melalui *role playing*, peserta didik mendapatkan pengalaman baru seperti keterampilan-keterampilan tertentu, eksplorasi berbagai macam tingkah laku, dan memahami bagaimana suatu perilaku dapat mempengaruhi orang lain.
- 3) *Role playing* dapat membantu memperkuat perkembangan kognitif, emosi, sosial, dan bahasa.

e. Kelemahan Teknik *Role Playing*

Role playing memiliki beberapa kelemahan yaitu sebagai berikut (Hidayat, 2019: 137) :

- 1) Hanya bisa diterapkan pada sebagian materi.
- 2) Pelaksanaannya membutuhkan waktu relatif lama.
- 3) Membutuhkan kreativitas yang tinggi.
- 4) Memungkinkan adanya peserta didik yang merasa kurang percaya diri diberi peran tertentu

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini menggunakan berbagai sumber sebagai bahan acuan untuk memperkuat teori-teori yang digunakan. Penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Isnani pada Oktober 2003 yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan teknik *role playing* atau bermain peran dan juga sama-sama bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Namun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada penelitian tersebut, peneliti menggunakan *role playing* atau bermain peran dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan pada penelitian ini menggunakan *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok. Selain itu, penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara, namun pada penelitian ini tujuan penggunaan *role playing* atau bermain peran untuk meningkatkan keterampilan *public speaking*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Kusuma Astuti pada Agustus 2017 yang berjudul Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kecemasan Berbicara di Depan Kelas pada Siswa Kelas VII G Mts Negeri 2 Banjarnegara Tahun Ajaran 2016/2017. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penggunaan layanan bimbingan yang sama-sama menggunakan layanan bimbingan kelompok, dan penggunaan teknik yang sama-sama menggunakan teknik *role playing*. Namun, terdapat perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengurangi kecemasan berbicara di depan kelas, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *public speaking* pada peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Maimunah pada April 2015 yang berjudul Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Kemampuan Berkomunikasi (*Public Speaking*) pada Alumni Kahfi Motivator School Tangerang Selatan. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas topik permasalahan kemampuan berkomunikasi (*public speaking*). Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara kepercayaan diri dengan kemampuan berkomunikasi (*public speaking*), sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok.

Adapun sumber dari buku yang digunakan sebagai bahan acuan yaitu sebagai berikut :

1. Buku yang ditulis oleh Sitti Hrtinah berjudul Konsep Dasar Bimbingan Kelompok. Buku tersebut diterbitkan pada tahun 2009 dengan penerbit PT Rafika Aditama kota Bandung. Dalam buku ini menjelaskan tentang konsep dasar dari bimbingan kelompok, mulai dari hakikat bimbingan kelompok, pembahasan terkait kelompok, hingga tahap perkembangan kegiatan kelompok dalam layanan bimbingan kelompok.
2. Buku yang ditulis oleh Bradley T. Erford berjudul 40 Teknik yang Harus Diketahui Oleh Setiap Konselor. Buku tersebut diterbitkan pada tahun 2017 dengan penerbit Pustaka Pelajar kota Yogyakarta. Dalam buku tersebut membahas tentang 40 teknik yang dapat digunakan konselor dalam upayanya membantu konseli melalui layanan bimbingan dan konseling, salah satu tekniknya yaitu teknik *role playing* yang didasarkan pada pendekatan belajar sosial. Buku tersebut menjelaskan tentang asal muasal teknik *role playing*, dimana teknik tersebut merupakan campuran antara terapi *conditioned reflex* dari Salter, teknik psikodrama dari Moreno, dan *fixed role therapy* dari Kelly. Kemudian menjelaskan tentang bagaimana cara untuk mengimplementasikan teknik *role playing*, variasi-variasi teknik *role playing*, contoh teknik *role playing*, serta kegunaan dan evaluasi teknik *role playing*.
3. Buku dari Isnu Hidayat yang berjudul 50 Strategi Pembelajaran Populer yang diterbitkan pada tahun 2019 dengan penerbit Diva Press kota

Yogyakarta. Buku tersebut membahas tentang berbagai strategi pembelajaran yang sering digunakan oleh para pendidik, salah satunya yaitu strategi pembelajaran menggunakan *role playing*. Dalam buku tersebut menjelaskan tentang pengertian *role playing* yaitu sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, sekaligus unsur kesenangan. Dalam *role playing*, peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa. Kemudian buku tersebut menjelaskan kelebihan dan kelemahan *role playing*, serta langkah-langkah penerapan *role playing* dalam pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan proses bimbingan dan konseling di sekolah.

4. Buku yang ditulis oleh Aris Shoiman berjudul 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013 yang diterbitkan pada tahun 2018 dengan penerbit Ar-Ruzz Media kota Yogyakarta. Buku tersebut berisi model-model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam kurikulum 2013. Dalam buku tersebut penulis menjelaskan tentang pengertian dan tujuan penggunaan *role playing*, kelebihan dan kelemahan *role playing*, serta langkah-langkah penerapan *role playing* dalam pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan proses bimbingan dan konseling.
5. Buku yang ditulis oleh Fitriana Utami Dewi berjudul *Public Speaking* Kunci Sukses Bicara di depan Publik. Buku tersebut diterbitkan tahun 2018 dengan penerbit Pustaka Pelajar kota Yogyakarta. Dalam buku ini

menjelaskan definisi dan pentingnya keterampilan *public speaking* serta berbagai profesi yang membutuhkan keterampilan *public speaking*. Selain itu, buku ini juga memberikan kiat-kiat bagi pembaca untuk mengatasi rasa takut pada saat melakukan *public speaking*.

6. Buku yang ditulis oleh Charles Bonar Sirait dan Bunga Sirait yang berjudul *The Power Of Public Speaking*. Buku tersebut diterbitkan tahun 2016 dengan penerbit Elex Media Komputindo kota Jakarta. Dalam buku ini, menjelaskan tentang pentingnya keterampilan *public speaking* serta peluang suksesnya. kiat-kiat untuk dapat berbicara di depan publik dengan baik serta apa saja yang harus dihindari saat melakukan *public speaking*.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran (Sugiyono, 2016: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang hubungan teori dengan berbagai masalah yang telah diidentifikasi. Kerangka berpikir menjelaskan secara teoritis keterkaitan antar variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2012: 91).

Keterampilan *public speaking* saat ini menjadi keterampilan yang sangat penting karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak terlepas dari adanya interaksi dan komunikasi. *Public speaking* juga merupakan bagian dari komunikasi dengan lebih dari satu pendeng. Di era kompetisi yang semakin cepat seperti sekarang, semua profesi menuntut individu untuk dapat berbicara di depan publik dengan baik. Oleh karena itu,

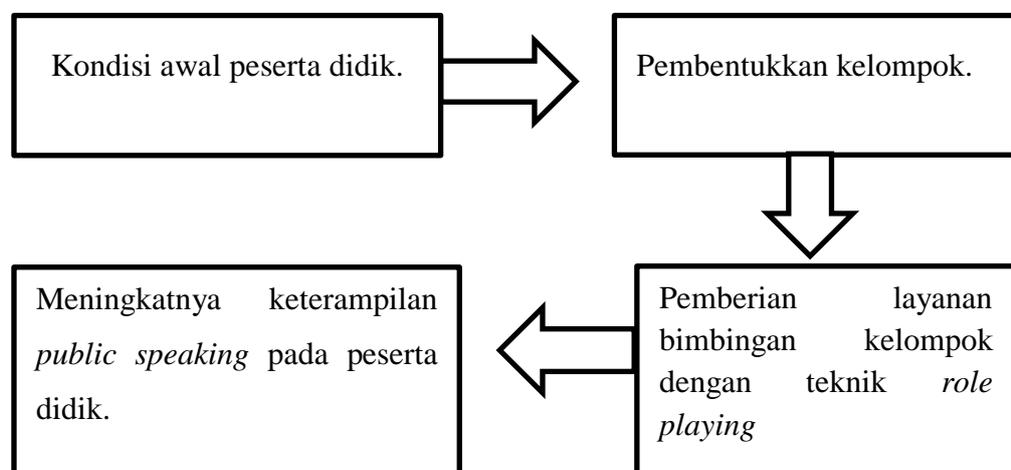
diperlukan adanya tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *public speaking* pada peserta didik.

Proses belajar mengajar hendaknya membuat peserta didik lebih aktif untuk menemukan, memproses dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan baru melalui pengalaman yang melibatkan peserta didik dalam berbagai kegiatan yang menekankan pada penerapan ilmu dan keterampilan tertentu (Lesilolo, 2018: 187). Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik *role playing* dalam penelitian ini, karena *role playing* merupakan teknik penerapan dalam pendekatan belajar sosial. Teknik ini digunakan untuk konseli yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang sesuatu, atau membuat perubahan dalam diri konseli.

Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* merupakan salah satu upaya dalam layanan bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk merangsang peserta didik dalam meningkatkan keterampilan *public speaking*. Layanan bimbingan kelompok akan memungkinkan peserta didik untuk menjalin interaksi dengan lingkungannya dengan lebih aktif. Penggunaan layanan bimbingan kelompok kecil yang terdiri dari 2-10 peserta didik juga dinilai lebih efektif untuk memberikan perubahan kepada peserta didik, karena jumlah anggota kelompok yang terbatas akan lebih mudah untuk dikendalikan.

Dinamika kelompok dengan teknik *role playing* yang diharapkan dapat memfasilitasi konseli atau peserta didik dalam menggeneralisasikan

apa yang telah didapat dan dipelajari dalam proses bimbingan kelompok untuk mengatasi situasi di masa yang akan datang, kemudian konseli atau peserta didik diminta untuk mempraktikkan apa yang telah didapat pada sesi bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*. Sehingga nantinya peneliti dapat menganalisis perubahan dari pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan *public speaking*. Berikut ini adalah skema kerangka berfikir peneliti dalam penelitian ini :



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian dan/ atau Pertanyaan Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2016: 960). Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) adalah jawaban yang menyatakan adanya hubungan antar variabel penelitian.

Sementara hipotesis nol (H_0) adalah jawaban yang menyatakan tidak adanya hubungan antar variabel.

Berdasarkan pada rumusan masalah dalam penelitian ini, maka peneliti mengajukan hipotesis yaitu sebagai berikut :

1. Hipotesis alternatif (H_a) : Ada pengaruh penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan *public speaking* pada peserta didik.
2. Hipotesis nol (H_0) : Tidak adanya pengaruh penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan *public speaking* pada peserta didik.