

## BAB II

### TINJAUAN TEORITIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka digunakan sebagai pembandingan antara peneliti dengan penelitian sebelumnya (penelitian terdahulu), bahwa di setiap penelitian terdapat beberapa persamaan dan perbedaan yang dapat dijadikan sebagai acuan dan batasan untuk peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Berikut penelitian terdahulu yang peneliti temukan:

**Tabel 2.1 Kajian Pustaka**

	Penelitian	
	Meike Asridawulan, 1999	Irhamni, 2013
Judul	Hubungan Antara Kegiatan <i>Role Play</i> (Bermain Peran) di Lembaga Bahasa Lia Dengan Tingkat Percaya Diri Siswa Untuk Berkomunikasi Dalam Bahasa Inggris	Hubungan Antara Mengikuti Mata Kuliah Retorika Dengan Kemampuan Berbicara Mahasiswa di Forum Akademik
Metode Penelitian	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan studi korelasional.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan studi

		korelasional.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat hubungan antara kegiatan <i>role playing</i> di Lembaga Bahasa Lia dengan tingkat percaya diri siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris.	Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara mengikuti mata kuliah retorika dengan kemampuan berbicara mahasiswa di forum akademik
Persamaan	Persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu untuk variabel <i>y</i> , sama-sama membahas masalah kepercayaan diri dan sama-sama menggunakan metode pendekatan korelasional.	Persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan teori komunikasi instruksional, dan sama-sama menggunakan metode pendekatan korelasional.
Perbedaan	Perbedaan antara peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu : 1. objek yang diteliti. Peneliti meneliti tentang mahasiswa Public Relations Universitas Islam Bandung, sedangkan dalam penelitian terdahulu, objek yang diteliti yaitu siswa di Lembaga Bahasa Lia. 2. Identifikasi, tujuan dan rumusan masalah 3. Peneliti membahas tentang hubungan antara mengikuti kegiatan perkuliahan dengan	Perbedaan antara peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu : 1. objek yang diteliti. Peneliti meneliti mahasiswa Public Relations, sedangkan dalam penelitian terdahulu meneliti mahasiswa Ilmu Penerangan. 2. Identifikasi, tujuan dan rumusan masalah 3. Teknik <i>sampling</i> Peneliti menggunakan teknik <i>sampling</i> "simple random

	kepercayaan diri, sedangkan dalam penelitian terdahulu membahas hubungan antara kegiatan <i>role playing</i> dengan kepercayaan diri berbahasa Inggris.	<i>sampling</i> ”, sedangkan dalam penelitian terdahulu menggunakan teknik <i>sampling</i> “ <i>sampling kuota</i> ”.
--	---	---

Dari penelitian di atas, diketahui perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Untuk penelitian dari Meike Asridawulan (1999) mengenai “Hubungan Antara Kegiatan *Role Play* (Bermain Peran) di Lembaga Bahasa Lia Dengan Tingkat Percaya Diri Siswa Untuk Berkomunikasi Dalam Bahasa Inggris”, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan studi korelasional. Persamaan peneliti dengan penelitian tersebut yaitu untuk variabel *y*, sama-sama membahas masalah kepercayaan diri dan sama-sama menggunakan metode pendekatan korelasional. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu dilihat dari objek yang diteliti, identifikasi masalah, tujuan, rumusan masalah, dan variabel yang dihubungkan.

Untuk penelitian dari Irhami (2013) mengenai “Hubungan Antara Mengikuti Mata Kuliah Retorika Dengan Kemampuan Berbicara Mahasiswa di Forum Akademik”, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan studi korelasional. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan teori komunikasi instruksional dan sama-sama

menggunakan metode pendekatan korelasional. Untuk perbedaannya, dilihat dari objek penelitian, identifikasi, tujuan, rumusan masalah, dan teknik *sampling*.

## 2.2 Tinjauan Teori

### 2.2.1 Pengertian Komunikasi

Sebagai makhluk sosial, komunikasi merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan komunikasi akan timbul jika seorang manusia mengadakan interaksi dengan manusia lain, jadi dapat dikatakan bahwa komunikasi timbul sebagai akibat dari adanya hubungan social. Pengertian tersebut mengandung arti bahwa komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan umat manusia, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok. Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa inggris berasal dari bahasa latin *communis* yang artinya “sama”, *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling sering sebagai asal usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyorankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. (Wiryanto,2004:5) Harold laswell dalam karyanya *Strukture and Function of Communication in Society* (Effendy, 2000:10), mengatakan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu. *who says what in which channel to whom and with what effect*. Jadi unsur-unsur yang terdapat dalam komunikasi menurut paradigma Laswell ada lima, yaitu:

1. Komunikator (*communicator, source, sender*)
2. Pesan (*Message*)
3. Media (channel, media)
4. Komunikan (*communicant, communicate, receiver, recipient*)
5. Efek (*Effect, impact, influence*)

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, keragu-raguan, kekawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati.

Unsur-unsur yang terlibat dalam proses komunikasi adalah:

- *Sender* (komunikator), yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.
- *Encoding* (penyandian), yaitu proses pengalihan pikiran kedalam bentuk lambang.
- *Message* (pesan), merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
- *Media* (Saluran), yaitu tempat berlalunya pesan dari komunikator ke komunikan
- *Decoding* (pengawasandian), yaitu proses dimana komunikan menetapkan makna pada lambing yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.
- *Receiver*, yakni komunikan yang menerima pesan dari komunikator.
- *Response* (tanggapan), yaitu seperangkat reaksi pada komunikan setelah diterpa pesan.
- *Feedback* (umpan balik), yaitu tanggapan komunikan apabila tersampaikan atau disampaikan kepada komunikator.
- *Noise*, yaitu gangguan yang tidak terencana yang terjadi dalam proses komunikasi sebagai akibat diterimanya pesan lain oleh komunikan yang berbeda dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.

Agar komunikasi efektif, proses penyandian oleh komunikator harus bertauan dengan proses pengawasandian oleh komunikan. Wilbur Schramm melihat pesan sebagai tanda esensial yang harus dikenal oleh komunikan. Semakin tumpang tindih bidang pengalaman (*Field of experience*) komunikator dengan bidang pengalaman komunikan, akan semakin efektif pesan yang

dikomunikasikan. Komunikator akan dapat menyandi dan komunikan akan dapat mengawasandi hanya dalam istilah- istilah pengalaman yang dimiliki masing-masing.

Everett M. Rogers, mengatakan komunikasi adalah “proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka” (Mulyana , 2005:62). Adapun menurut Harorl D. Lasswell, “komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa? Dengan akibat apa atau hasil apa?” (Mulyana, 2005:69).

Setiap makhluk punya cara komunikasi masing-masing, setiap manusia pun tak lepas dari cara dia melakukan komunikasi. Kita tak bisa membedakan bahasa, suku, adat, kebiasaan, tradisi maupun agama karena pada dasarnya berkomunikasi, menyampaikan pesan itu asal dilakukan dengan baik dan benar, serta dalam keadaan saling terbuka, fikiran jernih tanpa sentimen dan perasaan negatif, pasti maksud yang ingin disampaikan dapat diterima.

### **2.2.2 Komunikasi Dalam Proses Pembelajaran**

Kegiatan komunikasi dalam proses pembelajaran biasa terjadi di lingkungan pendidikan. Seperti halnya komunikasi yang terjalin antara dosen dengan mahasiswa di lingkungan perkuliahan.

Sardiman A.M (2005) menyebut istilah pembelajaran dengan interaksi edukatif.

Interaksi edukatif adalah interaksi yang dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan untuk mendidik, dalam rangka mengantar peserta didik ke arah kedewasaannya. Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, yakni membimbing mengembangkan diri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Proses edukatif memiliki ciri-ciri yakni adanya :

- a. Tujuan yang ingin dicapai
- b. Pesan yang akan ditransfer
- c. Pelajar
- d. Guru
- e. Metode
- f. Situasi penilaian

Dengan demikian pembelajaran dapat dimaknai sebagai interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sengaja dan terencana serta memiliki tujuan yang positif. Keberhasilan pembelajaran harus didukung oleh komponen-komponen instruksional yang terdiri dari pesan berupa materi belajar, penyampai pesan yaitu pengajar, bahan untuk menuangkan pesan, peralatan yang mendukung kegiatan belajar, teknik atau metode yang sesuai, serta latar atau situasi yang kondusif bagi proses pembelajaran.

### 2.2.3 Komunikasi Instruksional

“Instruksional” berasal dari kata *instruction*, artinya pembelajaran atau pengajaran. Sebenarnya ia merupakan himpunan bagian dari pendidikan. Jadi, pendidikan mempunyai bidang kajian yang lebih luas daripada intruksional. Demikian pula apabila istilah komunikasi “dikawinkan” dengan pendidikan dan “intruksional”, terjadi istilah komunikasi pendidikan dan komunikasi intruksional.

Istilah instruksional, pembelajaran, yang pada prinsipnya merupakan proses belajar yang terjadi akibat tindakan pengajar dalam melakukan

fungsinya, yaitu fungsi yang memandang pihak pelajar sebagai subjek yang sedang berproses menuju cita-citanya mencapai sesuatu yang bermanfaat kelak. Itulah tujuan akhir proses belajar yang direncanakan pada sistem instruksional atau pembelajaran, dan yang akhirnya tujuan-tujuan instruksional itu mengacu kepada tujuan yang lebih luas, bahkan tujuan yang menjadi panutannya, yaitu tujuan pendidikan (Yusuf, 2011:56).

Para pelaksana instruksional di lapangan seperti guru atau dosen dan siapa saja yang pekerjaannya menyampaikan informasi dengan tujuan mengubah perilaku sasaran, perlu mengetahui proses perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang atau sasaran secara baik. Hal ini terjadi karena dengan mengetahui masalah-masalah tersebut, para komunikator tadi bisa melakukan tugas atau kegiatannya dengan baik, terencana, terkendali, dan terevaluasi sehingga kegiatannya tidak asal jalan tanpa arah yang nyata.

Kegiatan instruksional tidak saja menyentuh kelas-kelas formal, tetapi juga kelas-kelas informal. Karena itu, pembahasannya pun tidak bisa diarahkan kepada salah satu kelompok kelas tadi karena bagaimanapun kedua jenis kelas itu mempunyai ciri khasnya sendiri. Perbedaan-perbedaan ini perlu mendapat perhatian komunikator dalam melakukan kegiatannya.

Disini, komunikasi ditujukan pada aspek-aspek operasionalisasi pendidikan, terutama aspek membelajarkan sasaran. Situasi, kondisi, lingkungan, metode, dan termasuk “bahasa” yang digunakan oleh komunikator sengaja dipersiapkan secara khusus untuk mencapai efek perubahan perilaku pada diri sasaran. Dengan kata lain, melalui komunikasi tersebut diharapkan bisa terjadi proses belajar dan mengajar. Salah satu contoh bentuk sederhana dari komunikasi



intruksional ini antara lain ialah kegiatan perkuliahan. Dalam hal ini tentu saja tercakup segala kegiatan perancangannya serta segala aspek yang terkait di dalamnya.

#### 2.2.4 Komunikasi Efektif

Komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran sangat berdampak terhadap keberhasilan pencapaian tujuan. "Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan dan informasi tersebut sama-sama direspon sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut" (Lestari dan Maliki, 2003). Jika dalam pembelajaran terjadi komunikasi yang efektif antara pengajar dengan mahasiswa, maka dapat dipastikan bahwa pembelajaran tersebut berhasil. Sehubungan dengan hal tersebut, maka para pengajar, pendidik, atau instruktur pada lembaga-lembaga pendidikan atau pelatihan harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Kemampuan komunikasi yang dimaksud dapat berupa kemampuan memahami dan mendesain informasi, memilih dan menggunakan saluran atau media, serta kemampuan komunikasi antar pribadi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran mata kuliah *public speaking* dari proses pendidikan harus mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, yang pada ujungnya akan berpengaruh terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu, dalam proses pembelajaran harus terjadi komunikasi yang

efektif, yang mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik atas pesan atau materi belajar.

Komunikasi efektif dalam pembelajaran mata kuliah *public speaking* merupakan proses transformasi pesan berupa ilmu pengetahuan dan teknologi dari pendidik kepada peserta didik, dimana peserta didik mampu memahami maksud pesan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, yaitu penambahan wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menimbulkan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik.

Pengajar adalah pihak yang paling bertanggungjawab terhadap berlangsungnya komunikasi yang efektif dalam pembelajaran, sehingga dosen sebagai pengajar dituntut memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

### **2.2.5 *Public speaking***

Berbicara didepan publik / umum merupakan kegiatan yang pada dasarnya dilakukan dalam rangka komunikasi. Pembicara memiliki ide yang dapat berupa pengetahuan, pengalaman, cita-cita, keinginan, perasaan, dan sebagainya yang akan disampaikan kepada publik.

Pembicara menyajikan idenya menggunakan kode, tanda atau lambang. Kode utama yang diperlukan pembicara adalah bahasa. Bahasa yang disusun untuk menyampaikan ide ini biasa disebut wacana. Karena pembicara ingin

menyampaikan idenya secara langsung kepada publiknya. Wujud wacananya adalah wacana lisan. Publik mendengarkan wacana lisan pembicara serta menyaksikan ekspresi wajah, gerak anggota tubuh, dan penampilan pembicara. publik aktif menafsirkan ide yang ingin disampaikan pembicara dengan mempergunakan wacana lisan dan seluruh ekspresinya itu.

Kemampuan *public speaking* sudah seharusnya dimiliki oleh seorang yang sering berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain. *Public speaking* itu sendiri merupakan ilmu berbicara di depan umum yang berlangsung secara tatap muka. Komunikator dan komunikan berhadapan secara langsung ketika proses komunikasi sedang berlangsung” (Zuhri, 2012:1).

Ciri-ciri pembicara yang baik adalah:

- a. Mereka memandang suatu hal dari sudut pandang yang baru, mengambil titik pandang yang tak terduga pada hal-hal yang umum
- b. Mereka mempunyai cakrawala luas. Mereka memikirkan dan membicarakan isu-isu dan beragam pengalaman di luar kehidupan mereka sehari-hari.
- c. Mereka antusias menunjukkan minat besar terhadap apa yang mereka perbuat dalam kehidupan mereka, maupun pada apa yang anda katakan.
- d. Mereka tidak pernah membicarakan diri mereka sendiri.
- e. Mereka sangat ingin tahu. Mereka bertanya “Mengapa?” mereka ingin tahu lebih banyak tentang apa yang anda katakan.
- f. Mereka menunjukkan empati. Mereka berusaha menempatkan diri mereka pada posisi anda untuk memahami apa yang anda katakan.
- g. Mereka mempunyai selera humor, dan tidak keberatan mengolok-olok dirinya sendiri.
- h. Mereka punya gaya bicara sendiri (Hojanto, 2012: 31)

Komponen penting dalam *public speaking* dijelaskan oleh Stephen E. Lucas dalam bukunya yang berjudul *The Art of Public Speaking* (Lucas, 2009:220), diantaranya adalah :

1. *Methods of delivery* (cara penyampaian)
  - *Reading verbatim from a manuscript* (Membaca naskah)
  - *Reciting a memorized text* (menyampaikan teks yang sudah dihapalkan sebelumnya)
  - *Speaking impromptu* (Langsung berbicara tanpa teks)
  - *Speaking extemporaneously* (Berbicara tanpa persiapan).
2. *The speaker's voice* (kemampuan berbicara)
  - *Volume* (suara)
  - *Pitch* (pola titinada)
  - *Rate* (kecepatan suara)
  - *Pauses* (jeda)
  - *Pronunciation* (pelafalan)
  - *Articulation* (artikulasi)
3. *The Speaker's body* (bahasa tubuh)
  - *Personal appearance* (penampilan)
  - *Movement* (gerakan)
  - *Gestures* (sikap)
  - *Eye contact* (Kontak mata)

### 2.2.6 Teori belajar

Teori belajar merupakan konsep psikologi yang memberikan kontribusi dalam pembelajaran. Teori belajar dapat dijadikan rujukan agar pembelajaran berlangsung dan berhasil dengan baik. Teori belajar yang banyak diterapkan para ahli pembelajaran meliputi teori behaviorisme, teori kognitif, teori humanistik, dan teori belajar sibermetik. Bahkan belakangan berkembang teori konstruktivisme. Teori belajar memberikan penjelasan tentang bagaimana seseorang mempengaruhi atau mendesain lingkungan belajar agar seseorang tertarik untuk belajar.

Fungsi teori belajar dalam pembelajaran adalah:

- a. Memberikan garis-garis rujukan untuk proses pembelajaran.
  - b. Menilai hasil-hasil yang telah dicapai.
  - c. Mendiagnosis masalah-masalah yang dialami siswa.
  - d. Menilai hasil pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan teori-teori tertentu.
- (Ruswandi, 2013:76-77)

Adapun mengenai tiga tahap dalam proses belajar yang biasa ditempuh oleh seorang siswa, sebagai berikut:

- a. Tahap informasi (tahap penerimaan materi)  
Dalam tahap ini, seorang siswa yang sedang belajar memperoleh sejumlah keterangan mengenai materi yang sedang dipelajari.
- b. Tahap transformasi (tahap pengubahan materi)  
Dalam tahap ini, informasi yang telah diperoleh itu dianalisis, diubah atau ditransformasikan menjadi bentuk yang abstrak atau konseptual.
- c. Tahap evaluasi  
Dalam tahap evaluasi, seorang siswa menilai sendiri sampai sejauh mana informasi yang telah ditransformasikan tadi dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala atau masalah yang dihadapi. (Jerome S. Bruner)

### Hasil Pembelajaran

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu.

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran optimal cenderung menunjukkan hasil belajar dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa
- b. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
- c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama pada ingatannya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dan dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lainnya.
- d. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai proses dan usaha belajarnya. (Ruswandi, 2013:51-52)

Maka dari ciri yang disebutkan di atas, hasil pembelajaran dari mengikuti mata kuliah *public speaking* membuat mahasiswa termotivasi dengan kemampuan dirinya untuk lebih mengasah kemampuan berbicara lebih baik lagi. Mahasiswa

juga menjadi yakin akan kemampuannya tersebut sehingga lebih percaya diri ketika berbicara di depan umum.

### 2.2.7 Metode Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Pengembangan model belajar dimaksudkan agar guru (pendidik) memahami benar bagaimana murid (peserta didik) belajar secara efektif, dan model pembelajaran yang bisa dipilih dan digunakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi murid, materi, fasilitas, dan guru itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia adalah model *role playing* (memainkan peran). “Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain, identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain” (Hamalik, 2008:214).

Sebagai salah satu metode yang digunakan pada mata kuliah *public speaking*, metode *role playing* cukup dikatakan efektif dalam mempengaruhi atau mengubah sikap peserta didik dan membuat mereka mudah memahami materi pembelajaran, karena peserta didik dituntut untuk mampu mengenali akan kemampuan yang dimilikinya, sekaligus mempraktikkan materi (teknik *public speaking*) yang sudah disampaikan oleh dosen ketika harus memainkan sebuah

peran. Sebagaimana dalam pengertiannya, metode *role playing* adalah “suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh” (Hamdayama, 2014: 189).

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran role playing sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan skenario pembelajaran
  - 2) Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario tersebut
  - 3) Pembentukan kelompok murid
  - 4) Penyampaian kompetensi
  - 5) Menunjuk murid untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya
  - 6) Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelakon.
  - 7) Presentasi hasil kelompok
  - 8) Bimbingan penyimpulan dan refleksi.
- Suherman (2009: 7)

Dari penggunaan metode *role playing*, manfaat yang dapat diambil dari penggunaan metode tersebut, yaitu :

1. *Role playing* dapat memberikan semacam hidden practise, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari
2. *Role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. *Role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia murid. Masuklah ke dunia murid, sambil kita antarkan dunia kita (Bobby DePorter, 2000).

### 2.2.8 Percaya Diri

Kebanyakan orang menganggap bahwa kriteria orang yang percaya diri adalah sosok *figure* yang sempurna dan mampu melakukan apa saja, atau memiliki penampilan fisik tanpa cacat sedikitpun. Sebenarnya percaya diri dapat

diartikan bahwa suatu kepercayaan akan kemampuan sendiri yang memadai dan menyadari kemampuan yang dimiliki dapat di manfaatkan secara tepat.

“Percaya diri adalah sikap yang timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Dari segi perkembangan, rasa percaya diri dapat timbul berkat adanya pengakuan dari lingkungan” (Dimiyati dan Mudjiono, 2009).

percaya diri adalah salah satu kondisi psikologi seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Rasa percaya diri pada umumnya muncul ketika seseorang akan melakukan atau terlibat didalam suatu aktivitas tertentu dimana pikirannya terarah untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkan. Dari dimensi perkembangan, rasa percaya diri dapat tumbuh dengan sehat bilamana ada pengakuan dari lingkungan (Aunurrahman, 2010).

Syaifullah (2010), membagi percaya diri menjadi dua bagian yaitu percaya diri batin dan percaya diri lahiriah. Percaya diri batin adalah kepercayaan diri yang memberikan perasaan dan anggapan bahwa individu dalam keadaan baik sedangkan percaya diri lahiriah adalah suatu sifat keyakinan seseorang atas segala yang ada pada dirinya yang berkenaan dengan hal yang tampak. Seseorang tersebut akan tampil dan berperilaku dengan optimis untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya dan menunjukkannya kepada dunia luar bahwa dirinya mampu melakukan hal tersebut.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah sikap positif yang dimiliki seorang individu yang membiasakan dan memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap orang lain, lingkungan, serta situasi yang dihadapi untuk meraih apa yang diinginkan.