

Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar

by Reza Syehma Bahtiar

Submission date: 03-Apr-2020 03:45AM (UTC+0200)

Submission ID: 1288298200

File name: jurnal_undiksha_terbit.pdf (450.54K)

Word count: 3928

Character count: 24752



Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar

Reza Syehma Bahtiar^{1*}, Diah Yovita Suryarini²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

ARTICLE INFO

Article history:

Received 10 November 2018

Received in revised form 09 December 2018

Accepted 15 January 2019

Available online 25 February 2019

Kata Kunci:

metode Role Playing, keterampilan bercerita pengalaman, kegiatan jual beli di pasar tradisional

Keywords:

Role Playing methods, storytelling skills, buying and selling activities in traditional markets

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman kegiatan jual beli di pasar tradisional dan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita pengalaman kegiatan jual beli di pasar tradisional setelah diterapkan metode Role Playing. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dan wawancara. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman. Tahap analisis data tersebut mencakup data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan bercerita pengalaman kegiatan jual beli di pasar tradisional melalui metode role playing. Hasil lain yang diharapkan dari penelitian ini adalah terpublikasinya penelitian yang sudah dilaksanakan pada jurnal nasional ber ISSN serta kegiatan temu ilmiah tingkat nasional.

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the procedure for applying the Role Playing method in improving the storytelling skills of buying and selling activities in traditional markets and to find out the improvement of storytelling skills in buying and selling activities in traditional markets after the Role Playing method is applied. This study uses qualitative methods with a case study approach. Data collection techniques used were observation, and interviews. While the data analysis in this study was carried out descriptively using the data analysis techniques model Miles and Huberman. The data analysis phase includes data reduction, data display, and conclusion drawing / verification. The expected results of this study are the increasing storytelling skills of buying and selling activities in traditional markets through the role playing method. Another result expected from this research is the publication of research that has been carried out in national ISSN journals and national level scientific meeting activities.



Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

Corresponding author:

E-mail addresses: syehma@gmail.com (Reza Syehma Bahtiar)

1. Pendahuluan

Minimnya interaksi dan kegiatan sosial di masyarakat perkotaan, membuat siswa sulit memahami kejadian sosial apa saja yang ada di sekitarnya. Hal di atas mengakibatkan kurangnya perbendaharaan pengalaman siswa tentang kegiatan sosial yang pada akhirnya membuat siswa sulit menceritakan pengalaman terkait kegiatan sosial yang dialaminya.

Lokasi SD Siti Aminah yang berada di perkotaan menyebabkan pengetahuan siswa tentang pasar tradisional sangat minim. Hal ini pulalah yang menyebabkan kurangnya kemampuan siswa untuk menceritakan pengalaman yang pernah dialami tentang kegiatan jual beli yang terjadi di pasar tradisional. Dari 26 siswa, hanya 8 siswa yang pernah ikut serta dalam kegiatan jual beli di pasar tradisional dan siswa lain belum pernah ikut serta dalam kegiatan jual beli di pasar tradisional.

Pembelajaran saat ini, siswa dipandang sebagai subjek yang berkembang melalui pengalaman belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator belajar bagi siswa, membantu dan memberikan kemudahan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kemampuannya. Namun yang terjadi selama ini, banyak guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat partisipasinya dan kurang mendapatkan pengalaman yang bermakna. Contohnya pada materi yang berhubungan dengan kegiatan sosial seperti jual beli dan kerjasama, kebanyakan guru hanya bercerita panjang lebar pada proses pembelajaran tanpa melibatkan aktivitas siswa didalamnya.

Selain dominasi guru, kurang variatifnya penyajian materi merupakan penyebab utama yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerti, memahami dan menghafal konsep-konsep. Dengan pemahaman konsep yang cukup maka siswa akan mudah mengungkapkan pengalamannya tentang kegiatan-kegiatan sosial melalui sebuah cerita. Selain itu siswa akan meningkat kemampuannya dalam hal keterampilan bercerita atau berbicara. Hal ini sesuai dengan pendapat Mahaputra (2016) yang menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu: (1) Keterampilan menyimak (listening skill); (2) Keterampilan berbicara (speaking skills); (3) Keterampilan membaca (reading skills); (4) Keterampilan menulis (writing skills). Keempat keterampilan tersebut mempunyai saling keterkaitan yang erat, misalnya keterampilan berbicara sangat erat hubungannya dengan keterampilan menyimak dan menulis. Namun dalam penelitian kali ini yang lebih dikembangkan oleh peneliti adalah keterampilan berbicara khususnya keterampilan bercerita. Bercerita merupakan salah satu jenis metode dalam keterampilan berbicara. Oleh karena itu berikut akan diuraikan beberapa hal mengenai keterampilan berbicara. Menurut Tarigan (1986: 15) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain (Haryadi dan Zamzani, 1996/1997: 54). Berdasarkan uraian di atas berbicara dapat diartikan sebagai kegiatan yang membutuhkan keberadaan minimal dua orang untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, serta ide dengan menggunakan sandi linguistik. Dengan kata lain berbicara dapat dikatakan sebagai suatu cara berkomunikasi.

Sebagai salah satu aspek pembelajaran bahasa, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara tentu berkaitan erat dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Syafi'ie (1996: 35) menambahkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran keterampilan berbicara adalah agar para siswa mampu memilih dan menata gagasan dengan penalaran yang logis dan sistematis. Penalaran tersebut diharapkan siswa mampu menuangkannya ke dalam bentuk-bentuk tuturan dalam bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Menurut Dharmawan (2014) pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara khususnya pada siswa.

Selain itu kemampuan mengucapkan dengan jelas dan lancar, serta kemampuan memilih ragam bahasa Indonesia sesuai dengan konteks komunikasi juga menjadi tujuan pembelajaran keterampilan berbicara. Pada dasarnya berbicara itu berhubungan dengan kegiatan berbahasa yang lain seperti menyimak, membaca dan menulis. Namun berbicara sebagai salah satu unsur kemampuan berbahasa sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang berdiri sendiri. Dengan demikian sebaiknya pembelajaran keterampilan berbicara mempunyai aspek komunikasi dua arah dan fungsional (Haryadi dan Zamzani, 1996/1997: 60). Pendengar mempunyai kewajiban menyimak serta memberikan umpan balik terhadap apa yang didengarnya. Kegiatan berbicara acap kali ditopang dengan persiapan tertulis, baik berupa referensi yang harus dibaca maupun konsep yang akan disampaikan. Pokok pembicaraan ada baiknya dipersiapkan dalam bentuk tertulis (Haryadi dan Zamzani, 1996/1997: 60). Para penyimak ada kalanya juga memerlukan kegiatan tulis menulis, terutama untuk membuat catatan atau ringkasan dari apa yang

didengar atau dilihatnya. Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran keterampilan berbicara adalah siswa mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik. Pembelajaran berbicara yang dilakukan dalam penelitian ini dikombinasikan dengan kegiatan menulis sebagai persiapannya. Dalam pembelajaran keterampilan berbicara hal-hal yang harus diperhatikan adalah intonasi, keruntutan dan kelancaran.

Banyak pilihan metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang didalamnya termuat beberapa konsep dari disiplin ilmu yang berbeda, salah satunya adalah metode Bermain Peran (Role Playing). Role playing merupakan cabang dari metode simulasi yang didalamnya meminta siapa saja yang terlibat di dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan (Wahab, 2009: 108). Metode role playing sering disebut juga dengan metode sosio drama. Penggunaan metode ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku tokoh dalam hubungannya dengan masalah sosial (Suhadadi dan Subroto, 2003: 178). Model pembelajaran kooperatif tipe role playing juga dapat diartikan sebagai permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah, perbuatan yang pernah dialami siswa atau disaksikan secara langsung (Martha, 2014). Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model Role Playing adalah: (1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; (3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; (4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan kelas (Sanjaya, 2006: 159).

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja (Al-lamri, 2006: 93). Dari pengertian beberapa ahli di atas dapat diketahui bahwa metode bermain peran merupakan metode yang mengkondisikan siswa "memasuki diri" orang lain atau individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya. Dari kegiatan bermain peran siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya.

Sebagai salah satu metode mengajar, bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti misalnya yang dikemukakan oleh Shaftel dan Shaftel (dalam Wahab, 2009: 109) bahwa metode bermain peran mempunyai beberapa fungsi utama namun dua fungsi utamanya adalah "education for citizen" dan "group counseling" yang dilakukan oleh guru kelas. Uno (2009: 26) mengemukakan bahwa tujuan dari penggunaan metode Role Playing antara lain: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Berdasarkan konsep-konsep yang dikemukakan di atas paling tidak tujuan penggunaan metode Role Playing yakni membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Suhadadi dan Subroto (2003:178) mengemukakan bahwa dalam pelaksanaan metode bermain peran biasanya guru memperkenalkan suatu masalah, kemudian menunjuk beberapa orang siswa untuk memerankan tokoh tertentu sehubungan dengan pemecahan masalah tersebut. Peran tersebut dilakukan beberapa lama sambil disaksikan oleh siswa lain. Setiap adegan dapat dihentikan atau diteruskan sampai adegan dianggap selesai yang berarti masalah dianggap telah terpecahkan. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa tahapan dari pelaksanaan metode bermain peran yaitu (1) pemanasan/persiapan, (2) pemilihan partisipan, (3) menyiapkan pengamat, (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi ke dua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Tahap ke 7 dan 8 hanya dilakukan bila dalam proses memainkan peran, tujuan belum dapat dicapai.

Dalam metode bermain peran (Role Playing) ini siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa nantinya akan memerankan suatu kegiatan yakni melakukan aktivitas jual beli di pasar. Setelah itu siswa akan dapat dengan mudah menceritakan pengalamannya tentang kegiatan jual beli yang pernah dilakukannya. Kegiatan seperti ini membuat komunikasi dalam kelas berlangsung tidak hanya satu arah yakni dari guru ke murid, namun juga terjadi interaksi antar siswa untuk menggali pengetahuan-pengetahuan baru.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan untuk tahapan-tahapn penelitian adalah sebagai berikut: Tahap 1 Persiapan yang terdiri dari a) Pengumpulan literatur, b) Pengumpulan data dan informasi, c) Pengumpulan data objek penelitian. Tahap 2 Analisis terdiri dari a) Analisis masalah, dan b) Analisis Variabel. Tahap 3 Pembuatan Instrumen, membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar pertanyaan wawancara. Dan pada tahap 4 Pengukuran, analisis data dari hasil instrumen yang telah terisi

Penelitian metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar dilakukan di Kelas IV A SD Siti Aminah Surabaya. Dalam penelitian ini peubah yang diamati adalah peningkatan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar melalui metode *role playing*. Penelitian ini menggunakan beberapa macam teknik pengumpulan data yaitu observasi, dan wawancara. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman. Tahap analisis data tersebut mencakup data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification..

3. Hasil dan Pembahasan

Pada hasil dan pembahasan dijabarkan kegiatan yang dilakukan peneliti secara terencana dan sesuai prosedur. Oleh karea itu segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian dilaksanakan dengan baik, sehingga menghasilkan data penelitian yang dipertanggung jawabkan, pada bagian ini menjelaskan beberapa hal sebagai berikut:

Data Pengamatan / Observasi

Berikut ini akan dibahas tentang data pengamatan / observasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. Data tersebut disajikan dalam tabel 1

Identitas Observer

Nama : Siti Choliphah, S.Pd
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat/Tanggal lahir : Surabaya, 23 Maret 1991
 Umur : 27 Tahun
 Tempat Kerja : SD Siti Aminah Surabaya
 Jabatan : Guru Kelas IV

Tabel 1 Data pengamatan / observasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar

No	PERNYATAAN	Pilihan Jawaban				Nilai
		SS	S	KS	TS	
1	Metode <i>role playing</i> merupakan salah satu cara terbaik untuk menjamin anak-anak (siswa) dalam meningkatkan keterampilan bercerita		√			3
2	Metode <i>role playing</i> merupakan salah satu cara untuk meningkatkan prestasi akademik		√			3
3	Melalui metode <i>role playing</i> siswa mampu membentuk dan mengaplikasikan keterampilan bercerita sesuai pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari.		√			3
4	Metode <i>role playing</i> sebagai salah satu cara mempersiapkan siswa untuk memberikan pengalaman bermasyarakat terutama pada kegiatan jual beli.	√				4
5	Melalui metode <i>role playing</i> siswa lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar		√			3
6	Melalui metode <i>role playing</i> siswa mampu memainkan peran sesuai instruksi guru		√			3
7	Melalui metode <i>role playing</i> siswa mudah berkomunikasi dengan teman sebayanya.		√			3

8	Melalui metode <i>role playing</i> siswa memahami materi pembelajaran terutama pada kegiatan jual beli	√	4
9	Melalui metode <i>role playing</i> terbentuk karakter siswa yang baik (<i>good students</i>)	√	4
10	Melalui metode <i>role playing</i> dapat membentuk karakter beretika rasa peduli pada diri siswa	√	3
11	Siswa dapat mengetahui tentang hak dan kewajiban mereka ketika berada pada lingkungan masyarakat	√	3

Perhitungan skor data hasil observasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar adalah:

$$3 + 3 + 3 + 4 + 3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 3 + 3 = 36$$

Nilai rata-rata untuk aspek tersebut adalah $36/10 = 3,6$. Skor ini cukup baik sebab maksimum rata-rata atau skor maksimum untuk setiap aspek adalah 4 atau 44 untuk semua aspek (4×11). Skor ini bisa juga dikonversikan ke dalam bentuk standar 100. Konversi ke dalam standar 100 adalah $\frac{36}{44} \times 100 = 81,82$.

Lembar Teks Wawancara Dengan Siswa

Berikut ini akan dibahas tentang data hasil wawancara metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. Dalam pembahasan ini diperoleh data dari tiga narasumber siswa kelas IV SD Siti Aminah Surabaya. Data tersebut disajikan dalam tabel 2, tabel 3, dan tabel 4

Identitas Narasumber

Nama : Ahmad Baihaqi Luqman
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Tempat/Tanggal lahir : Surabaya / 30 April 2008
 Umur : 10 tahun
 Sekolah : SD Siti Aminah Surabaya

Tabel 2 Data hasil wawancara implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Pernahkan kamu melihat drama ?	Pernah
2	Dimana kamu biasa melihat drama ?	TV
3	Menurut kamu apakah bermain drama merupakan kegiatan yang menarik ?	Iya
4	Apakah kamu senang diajak bermain drama tentang kegiatan jual beli?	Senang
5	Tokoh apa yang paling kamu senangi dalam drama kegiatan jual beli ?	Penjual Bakso
6	Apakah melalui drama kegiatan jual beli yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu memahami materi pelajaran kegiatan jual beli ?	Iya, saya tahu cara menjual dan membeli yang baik
7	Apakah melalui drama kegiatan jual beli yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu mengetahui hak dan kewajiban dalam kegiatan jual beli ?	Iya sebelum membeli harus mempersiapkan uang terlebih dahulu
8	Melalui drama kegiatan jual beli, apakah dapat membuat kamu berani bercerita pengalaman dalam kehidupan sehari-hari ?	Iya, saya bisa menceritakan kegiatan yang lainnya.

Identitas Narasumber

Nama : Azzahra Rohmadiani
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat/Tanggal lahir : Surabaya / 23 Januari 2008
 Umur : 10 tahun
 Sekolah : SD Siti Aminah Surabaya

Tabel 3 Data hasil wawancara implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar

PERTANYAAN	JAWABAN
Pernahkan kamu melihat drama ?	Iya
Dimana kamu biasa melihat drama ?	Televisi
Menurut kamu apakah bermain drama merupakan kegiatan yang menarik ?	Betul
Apakah kamu senang diajak bermain drama tentang kegiatan jual beli?	Iya
Tokoh apa yang paling kamu senangi dalam drama kegiatan jual beli ?	Pembeli karena banyak uang
Apakah melalui drama kegiatan jual beli yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu memahami materi pelajaran kegiatan jual beli ?	Iya jadi paham
Apakah melalui drama kegiatan jual beli yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu mengetahui hak dan kewajiban dalam kegiatan jual beli ?	Iya pembeli harus sopan dan menyiapkan uang
Melalui drama kegiatan jual beli, apakah dapat membuat kamu berani bercerita pengalaman dalam kehidupan sehari-hari?	Iya, saya berani bercerita

Identitas Narasumber

Nama : Almira Salsa Dewanti
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat/Tanggal lahir : Surabaya / 13 Juli 2008
 Umur : 10 tahun
 Sekolah : SD Siti Aminah Surabaya

Tabel 4 Data hasil wawancara implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar

PERTANYAAN	JAWABAN
Pernahkan kamu melihat drama ?	Sering
Dimana kamu biasa melihat drama ?	TV
Menurut kamu apakah bermain drama merupakan kegiatan yang menarik ?	Iya
Apakah kamu senang diajak bermain drama tentang kegiatan jual beli?	Senang
Tokoh apa yang paling kamu senangi dalam drama kegiatan jual beli ?	Penjual Bakso
Apakah melalui drama kegiatan jual beli yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu memahami materi pelajaran kegiatan jual beli ?	Iya
Apakah melalui drama kegiatan jual beli yang telah ditampilkan di kelas mampu membuat kamu mengetahui hak dan kewajiban dalam kegiatan jual beli ?	Iya penjual harus membuat barang dagangannya menarik dan bersih
Melalui drama kegiatan jual beli, apakah dapat membuat kamu berani bercerita pengalaman dalam kehidupan sehari-hari ?	Iya, saya bisa bercerita

Berdasarkan hasil dari wawancara terhadap tiga siswa kelas 4 SD Siti Aminah Surabaya diatas dapat dikatakan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wardana, 2014) yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Karangasem Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian Antasani (2013) menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Sejalan dengan penelitian Widianarta (2014) bahwa penerapan metode pembelajaran Role Playing berbantuan media Audio-visual

berpengaruh terhadap hasil keterampilan berbicara siswa kelas V SD di desa Penglatan Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng. Penelitian oleh Wimpiadi (2014) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 10 Pemecutan.

1 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada bagian sebelumnya, dapat diambil simpulan bahwa metode role playing mampu meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. Hal ini didukung oleh data hasil pengamatan atau observasi pada tabel 1 dan data hasil wawancara dari tiga siswa kelas 4 SD Siti Aminah Surabaya.

Metode role playing dalam peningkatan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar, diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru kelas IV untuk mengembangkan pembelajaran dengan implementasi metode role playing pada mata pelajaran lain yang sesuai. Kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi metode role playing atau metode pembelajaran yang lain dan sering memberikan wawasan dunia pendidikan yaitu tentang penerapan metode pembelajaran lebih inovatif, agar guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang diajarkannya sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sedangkan bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian tentang metode pembelajaran, diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan metode ini menjadi yang lebih kreatif lagi agar siswa dapat menemukan pengalaman baru dan pengetahuan baru dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

Al-Lamri, Hamid, S. I., & Ichas, T. I. (2006). Pengembangan Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

4
Atasani, Ida Melati, A.A.I.N. Marhaeni, M. Utama. 2013. Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Ditinjau Dari Minat Berbahasa Indonesia Siswa Kelas V Gugus 1 Aikmel. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Volume 3 Nomor 3

Ariwitari, Ni Md Rai, Md Putra, MG. Rini Kristiantari. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Gugus 1 Tampaksiring. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1.

Dharmawan, Donnie Weda, I Md. Suarjana, I Md. Citra Wibawa. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol. 2 No. 1

,Fatiqin, Awalul, Ira Kendi. 2017. Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di Sma Azharyah Palembang. Jurnal Florea Volume 4 No. 1,

4
Hakim, Arif Rahman, dkk. 2014. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Segugus Karang Baru. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar (Volume 4 Tahun 2014)

Haryadi, & Zamzani. (1997). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia . Jakarta: Depdikbud.

Martha, I Md. Adi Ary, I Gd Meter, I Wyn Sujana. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014).

Mahaputra, I Gede Dody, Ni Ketut Suarni, I Nyoman Murda. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Semester Ganjil Sdn 4 Bungkulun Tahun Pelajaran 2016/2017. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar

PGSD Vol: 6 No: 3.

Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, Ali Sudin. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1

1
Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta : Kencana Prenada Media

Suhanadji, & Subroto, W. T. (2003). Pendidikan IPS . Surabaya: Insan Cendekia.

Syafi'ie, I. (1996). Terampil Berbahasa Indonesia I Petunjuk Guru Bahasa Indonesia untuk Sekolah Menengah Umum Kleas I. Jakarta: Balai Pustaka.

Tarigan, H. G. (1986). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Uno, H. B. (2009). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahab, A. A. (2009). Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bandung: Alfabeta.

1
Wardana, I Komang Ngurah , I Ketut Adnyana Putra, I.G.A.A Sri Asri. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Gugus Ii Kecamatan Karangasem. e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)

Widiantara, I Gd., Dsk. Pt. Parmiti, I Dw. Kade Tastra. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Desa Penglatan. Mlmbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol 3 No 2.

Wimpiadi, I Kadek ,I Ngh. Suadnyana, I Wyn. Rinda Suardika. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn 10 Pemecutan. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1

Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

6%

2

dokumen.tips

Internet Source

5%

3

lelyedna020.wordpress.com

Internet Source

3%

4

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

2%

5

mbahbrata-edu.blogspot.com

Internet Source

2%

6

www.scribd.com

Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On