

**EKSPRESI SISWA DALAM MENGHARGAI
KEANEKARAGAMAN HAYATI MELALUI PENERAPAN
METODE ROLE PLAYING
(Studi *Narrative Inquiry* di SDN Buah Gede)**

SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



oleh

MOCH. ARDAN AULIA FUZIAN TO

NIM 1906028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI DI SERANG

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**EKSPRESI SISWA DALAM MENGHARGAI KEANEKARAGAMAN
HAYATI MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING**

(Studi Narrative Inquiry di SDN Buah Gede)

Oleh

Moch. Ardan Aulia Fuzianto

NIM 1906028

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Moch. Ardan Aulia Fuzianto 2023

Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Serang

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penuli

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Moch. Ardan Aulia Fuzianto
NIM : 1901211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Ekspresi Siswa Dalam Menghargai Keanekaragaman Hayati Melalui Penerapan Metode *Role Playing* (Studi *Narrative Inquiry* di SDN Buah Gede)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Encep Supriatna, M.Pd.
NIP. 197601052005011001

tanda tangan



Penguji II : Drs. Ajo Sutarjo, M.Pd.
NIP. 196201101988031003

tanda tangan



Penguji III : Oki Suprianto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920230219950327000

tanda tangan



Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 15 Agustus 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

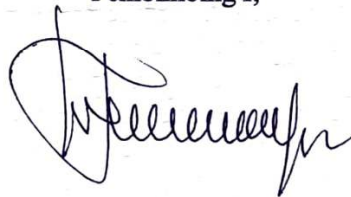
MOCH. ARDAN AULIA FUZIANTO

EKSPRESI SISWA DALAM KEANEKARAGAMAN HAYATI MELALUI
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING

(Studi *Narrative Inquiry* di SDN Buah Gede)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Sri Wuryastuti, M.Pd.
NIP 195806141986032002

Pembimbing II,



Muhammad Hanif, M.Pd.
NIP 920200419931029101

Mengetahui

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Andika Arisetyawan, M.Si.
NIP 198103272005021003

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Ekspresi Siswa Dalam Menghargai Keanekaragaman Hayati Melalui Penerapan Metode Role Playing (Studi *Narrative Inquiry* di SDN Buah Gede)”. Dalam penyusunan skripsi ini, saya telah dibimbing dengan baik oleh para dosen pembimbing dan mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sebagai bentuk rasa syukur, saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Supriadi, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
2. Dr. Andika Arisetyawan, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
3. Dr. Sri Wuryastuti, M.Pd. sebagai Pembimbing I, yang dengan tekun memberikan berbagai pengarahan terkait penyusunan skripsi, memberikan usulan dan saran yang membangun, dan memfasilitasi peneliti ketika membutuhkan pengarahan. Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada ibu yang sudah meluangkan waktunya dan tenaganya dalam memberikan bimbingan kepada peneliti. Selain itu peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
4. Muhammad Hanif, M.Pd. selaku Pembimbing II, yang juga memberikan bimbingan ilmiah melalui berbagai pengarahan, memberikan usulan dan saran dalam mengarahkan penyusunan skripsi ke arah lebih baik. Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada bapak dalam mengarahkan penyusunan skripsi ini, sehingga peneliti bisa menyusun skripsi lebih baik. Terimakasih atas waktu dan tenaga serta dukungan yang diberikan.
5. Kepada kedua orang tua saya yakni Bapak Daday Dhanu Ruchiyat dan Ibu Sumiati, yang telah memberikan dukungan secara lahir dan batin serta doa yang tiada hentinya. Dengan dukungan dari mereka berdua peneliti sangat bersyukur bisa melangkah sejauh ini melewati berbagai lika liku kehidupan. Tidak lupa juga kepada saudara kandung saya M. Adam Ananda Dzulqaidan yang selalu menjadi inspirasi peneliti untuk terus maju menjadi lebih baik kedepannya. Serta dorongan doa dari

keluarga besar yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti.

6. Kepada Shafira Fairuzza Octaviani, yang telah memberikan warna baru dalam kehidupan perkuliahan ini. Menjadi seseorang yang bisa mengerti kehidupan peneliti serta selalu memberikan dukungan dan motivasi. Peneliti bersyukur dipertemukan dengan seorang yang memiliki kepribadian humoris, pengertian, dan ramah.
7. Kepada semua teman-teman seperjuangan diperkuliahan yang telah memberikan pengalaman hidup terkait perkuliahan maupun realita kehidupan yang dijalani. Ucapan terimakasih kepada teman-teman yang selalu membantu peneliti dalam 4 tahun ini. Semoga kelak kita bertemu kembali dilain kesempatan yang mengesankan.
8. Kepada keluarga besar HIMA PGSD UPI Kampus Serang, yang menjadi rumah bagi peneliti dalam berproses ketika perkuliahan. Khususnya kepada teman-teman pengurus yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti ketika menjabat sebagai ketua.
9. Kepada keluarga besar SDN Buah Gede yang telah mendukung peneliti dalam melakukan penelitian ini. Serta pengalaman dan pembelajaran yang bermakna didapatkan di SDN Buah Gede.

Serang, 12 Agustus 2023

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI

Sebagai civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moch. Ardan Aulia Fuzianto
NIM : 1906028
Program Studi : PGSD
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Ekspresi Siswa Dalam Menghargai Keanekaragaman Hayati Melalui Penerapan Metode Role Playing (*Studi Narrative Inquiry* di SDN Buah Gede)”.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang

Pada Tanggal : 12 Agustus 2023

Yang menyatakan

Moch. Ardan Aulia Fuzianto

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Ekspresi Siswa Dalam Menghargai Keanekaragaman Hayati Melalui Penerapan Metode Role Playing (Studi Narrative Inquiry di SDN Buah Gede)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang 12 Agustus 2023

Yang menyatakan

Moch. Ardan Aulia Fuzianto

ABSTRAK

EKSPRESI SISWA DALAM MENGHARGAI KEANEKARAGAMAN HAYATI MELALUI PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*

(Studi Narrative Inquiry di SDN Buah Gede)

Moch. Ardan Aulia Fuzianto

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Ekspresi merupakan suatu ungkapan yang muncul dalam menanggapi suatu peristiwa. Sebuah ungkapan ekspresi dapat berupa emosi yang terlihat di wajah maupun berupa sebuah perilaku. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas ekspresi muncul dikarenakan siswa berinteraksi dan menanggapi suatu kejadian. Dalam hal ini kegiatan *role playing* bisa menjadi tempat bagi siswa untuk berekspresi. Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan mengenai perilaku siswa yang kurang baik terhadap keanekaragaman hayati di sekolah. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui ekspresi siswa dalam menghargai keanekaragaman hayati serta dampak penerapan metode *role playing* terhadap perubahan perilaku siswa dalam menghargai keanekaragaman hayati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *narrative inquiry*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 5 SDN Buah Gede yang berjumlah 16 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, *field note*, *story telling* dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspresi muncul ketika siswa melakukan kegiatan *role playing* berupa emosi yang tertuang di wajah. Kemudian setelah kegiatan *role playing* selesai dilaksanakan, ekspresi siswa juga muncul berupa perilaku dalam menghargai keanekaragaman hayati, hal ini ditunjukkan oleh perilaku mereka dalam menjaga lingkungan, seperti menyiram tanaman, membersihkan kelas, memungut sampah, dan tidak mengganggu kehidupan makhluk yang lain. Dalam penerapannya metode *role playing* dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, membangun kerja sama, bertanggung jawab, dan melatih konsistensi dalam suatu kegiatan. Dampak dari penerapan metode *role playing* terlihat dari tumbuhnya kesadaran siswa dalam menjaga lingkungan dan menghargai keanekaragaman hayati.

Kata Kunci: Ekspresi, Keanekaragaman Hayati, *Role Playing*, *Narrative Inquiry*

ABSTRACT

STUDENTS' EXPRESSION IN APPRECIATING BIODIVERSITY THROUGH THE APPLICATION OF ROLE PLAYING METHOD

(Studies Narrative Inquiry at SDN Buah Gede)

Moch. Asrdan Aulia Fuzianto

Elementary School Teacher Education Program, Serang Campus,
Indonesian education university

Expression is an expression that appears in response to an event. An expression can be an emotion seen on the face or in the form of behavior. In classroom learning activities, expression arises because students interact and respond to an event. In this case, role playing activities can be a place for students to express themselves. This research is motivated by the problem of students' poor behavior towards biodiversity at school. The purpose of this study is to determine the expression of students in appreciating biodiversity and the impact of the application of the role playing method on changes in student behavior in appreciating biodiversity. This research uses a qualitative approach with the narrative inquiry method. The subjects of this study were grade 5 students of SDN Buah Gede, totaling 16 people consisting of 9 boys and 7 girls. Data collection used in this research are interviews, observations, field notes, story telling ,and documentation. The results showed that expressions appeared when students did role playing activities in the form of emotions written on their face. Then after the role playing activity is completed, students' expressions also appear in the form of behavior appreciating biodiversity, this is shown by their behavior in protecting the environment, such as watering plants, cleaning the classroom, picking up trash, and not disturbing the lives of other creatures. In its application, the role playing method can provide a more interactive learning atmosphere, build cooperation, responsibility, and train consistency in an activity. The impact of the application of the role playing method can be seen from the growing awareness of students in protecting the environment and appreciating biodiversity.

Keyword: Expression, Biodiversity, Role Playing, Narrative Inquiry

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah.....	8
F. Sistematika Laporan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Hakikat Pembelajaran IPA di SD.....	10
B. Ekspresi Menghargai.....	12
C. <i>Role Playing</i>	15
D. Keanekaragaman Hayati	18
E. Penelitian Relevan.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Konteks Penelitian	23
B. Tahapan Penelitian.....	26

C. Teknik Pengumpulan Data.....	27
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Analisis Data.....	31
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan.....	62
C. Refleksi	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	76
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing	77
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian di SD	85
Lampiran 4. Instrumen Observasi	86
Lampiran 5. Instrumen Wawancara	88
Lampiran 6. Instrumen <i>Field Note</i>	90
Lampiran 7. Instrumen <i>Story Telling</i>	91
Lampiran 8. Hasil Data Observasi	92
Lampiran 9. Hasil Data Wawancara	94
Lampiran 10. Hasil Data <i>Field Note</i>	97
Lampiran 11. Hasil Data <i>Story Telling</i>	106
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	112
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	117

DAFTAR PUSTAKA

- Akollo, J. G., Wattilete, T.A., dan Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (Role Playing) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. *DIDAXEI : Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Aisyah, S.N. (2019). Studi Rencana Pengembangan Sekolah di SMK 45 Lembang. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Alfadhila, A. R. (2019). *Perancangan Kampanye Mengenai Senyuman Melalui Media Board Game*. (Skripsi). Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Amda, K. dan Fitriyani, R. (2016). *Membaca Ekspresi Wajah*. Depok: Huta Publisher.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*. 2(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.24>.
- Asril, M. (2022). *Keanekaragaman Hayati*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Baihaqi, I. (2016). Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Dengan Metode Role Playing Pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yohyakarta. *Jurnal Transformatika*, (12)2. <http://dx.doi.org/10.31002/transformatika.v12i2.187>.
- Berger, C. R., dkk. (2021). *Matriks Sosial Ekspresi dan Regulasi Emosi: Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusamedia.
- Creswell, J.W.(2017). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Dahlia, F., dkk. (2021). Pengaruh Metode Storytelling Menggunakan Musik Instrumental Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Di Tk Bina Anaprasa Kabupaten Takalar. *Jurnal Tematik Jurnal Pemikiran dan Penelitian Anank Usia Dini*. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>.
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Faizin, A dan Haerussaleh. (2020). *Narrative Research; A Research Design*. *Jurnal Disastri*. 2(3). <https://doi.org/10.33752/disastri.v2i3.1139>.
- Hasanah. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu - Ilmu Sosial). *Journal Walisongo*, 8(1). <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan :Wal Ashri Publishing.
- Imanuel, S. A. (2015). kesulitan belajar IPA peserta didik sekolah dasar. Kesulitan Belajar. *Jurnal Vox Edukasi*, 6(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v6i2.106>.
- Kim, J. H. (2020). *Understanding Narrative Inquiry : The Crafting and Analysis of Stories as Research*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Leksono, A.S. (2010). *Keanekaragaman Hayati*. Malang: UB Press.
- Nurfuadah, Siti. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Semangat Kebangkitan Nasional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 7(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9567>.
- Nurmila, S. E. (2022). *Relasi Dan Cooperation Dalam Kerja Kelompok Siswa (Suatu Narrative Inquiry Pada Pembelajaran IPA)*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, Banten.
- Palupi, N. T. (2016). Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi Dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas Vi Di Slb E Prayuwana Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 5(12).
- Pardede, J.A. (2020). Eksresi Emosi Keluarga Yang Merawat Pasien Skizofrenia. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Imelda*, 6(2). <https://doi.org/10.52943/jikeperawatan.v6i2.403>.
- Pradana, F.A.D. (2017). Faktor Yang Memengaruhi Minat Siswa Kelas Iv Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Di Sd Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman. *Journal Student UNY*, 6(9).
- Putri, N.S. (2021). *Riset Kualitatif dan Kuantitatif Dalam Bidang Kesehatan*. Bandung : CV. Media Sains Indonesia.
- Rahayu, R. (2016). Peningkatan karakter tanggung jawab siswa sd melalui penilaian produk pada pembelajaran mind mapping. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. 2(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.562>.
- Rahimi, R.N. dkk. (2019). Efek Interpersonal Dari Ekspresi Emosi Kecewa Terhadap Perilaku Prosocial Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kecamatan Gambut. *Jurnal Kognisia*, 2(2). <https://doi.org/10.20527/jk.v2i2.1676>.
- Ramadhan, Z.H. (2019). Etnopedagogi Di Sd Negeri 111 Kota Pekanbaru. *Jurnal ESJ (Elementary School Journal)*. 9(3). <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v9i3.16354>.

- Rasyid, R. E. (2022). *Buku Pengantar Pendidikan*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Sadiyah, H. (2018). Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Pembelajaran Maharam Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Jurnal Tarbiyatuna*, 3(2). <https://doi.org/10.26858/jppsd.v1i2.37631>.
- Siboro, T. D. (2019). Manfaat Keanekaragaman Hayati Terhadap Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Simantek*, 3(1).
- Nur Ayni, S. A. (2021). *Metode Bermain Peran ; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Riau : DOTPLUS Publisher.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. (2021). *Monograf Impelementasi Kebijakan Pendidikan Karakter*. Sumatra Barat : CV Insan Cendekia Mandiri.
- Sulthon. (2016). Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Journal Elementary*. 4(1). <http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>.
- Utami. (2017). *Upaya Meningkatkan Ekspresi Emosi Melalui Kegiatan Bermain Peran*. Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Wardatina. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dalam Materi Suggest And Offer Pada Siswa Kelas Xi Tb SMKN 1 Calang Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Ikatan Guru Indonesia (IGI) Aceh*, 2(3).
- Wilsa. (2020). *Hukum Lingkungan (Studi Pendekatan Sejarah Hukum Lingkungan)*. Deepublish.
- Yuliati, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 3(2). (<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v3i2.592>).