PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JAWA RAGAM *KRAMA LUGU* MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IIA SDN KARANGAYU 02 SEMARANG

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

PUJI LIRWATI

1402407134

PERPUSTAKAAN UNNES

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2011

ABSTRAK

Lirwati, Puji. 2011. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ragam Krama Lugu Melalui Metode Role playing Pada Siswa Kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang.* Sarjana, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I, Drs. Sukardi, M.Pd, Pembimbing II, Dra. Sri Susilaningsih, M.Pd, 183 halaman.

Kata Kunci: berbicara *krama lugu*, metode *role playing*

Berdasarkan data awal yang diperoleh di SDN Karangayu 02 Semarang terdapat masalah dalam pembelajaran bahasa Jawa pada aspek keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*, karena guru hanya menggunakan metode ceramah, kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga membuat siswa kurang aktif, cepat merasa bosan dan kurang berkonsentrasi. Oleh karena itu perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa, yaitu menggunakan metode *role playing*. Hal itu dimaksudkan dapat mengetahui apakah penggunaaan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu*.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan keterampilan siswa berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing* pada siswa kelas IIA SDN Karangayu 02 Semarang.

Penelitian dilakukan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* melalui metode *role playing*. Persentase aktivitas guru meningkat dari 88,5% dengan kriteria sangat baik (siklus I) menjadi 94,2% dengan kriteria sangat baik (siklus II). Persentase aktivitas siswa meningkat dari 70% dengan kriteria baik (siklus I) menjadi 90% dengan kriteria sangat baik (siklus II). Dan untuk keterampilan berbicara bahasa Jawa *krama ragam krama lugu* siswa persentase meningkat dari 57,8% dengan kriteria baik (siklus I) menjadi 85% dengan kriteria sangat baik (siklus II).

Saran yang dapat penulis berikan tentang metode *role playing*, sebaiknya metode *role playing* tidak hanya digunakan sebagai alternatif dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama lugu* saja tetapi untuk semua materi pelajaran dan mata pelajaran di sekolah, karena metode pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam proses belajar.

Di samping itu, sebaiknya guru dapat menerapkan metode tersebut sesuai dengan sintaks yang telah ditentukan, sehingga aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat meningkat yang pada akhirnya akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.