

ABSTRAK

Tri Murdiyani. E-TA. 2010. *Penerapan Metode Role Playing dengan Penggunaan Film Kartun Berbantuan IT untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas IV SD.* Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Mintarsih Arbarini, M.Pd.

Kata kunci:., Keterampilan berbicara, metode role playing, dan film kartun, IT

Manusia adalah makhluk sosial, sehingga manusia perlu berinteraksi dengan manusia lainnya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu aspek yang dikembangkan yaitu kemampuan berbicara. Dengan berbicara, seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk dapat mencapai maksud dan tujuannya. Berdasarkan hasil observasi awal, keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Glempang 02 Maos, Cilacap masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70), siswa bertanya dengan jawaban satu kata, menjawab dengan terbata-bata, selalu mengulang-ulang seputar tiga kata, sering menggunakan bahasa daerah, kosa kata Bahasa Indonesia terbatas. Masalah yang dikaji penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa dan perubahan perilaku siswa setelah diterapkan metode *role playing* dengan menggunakan film kartun berbantuan *IT*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan berbicara siswa dan perubahan perilaku pada diri siswa setelah diterapkan metode *role playing* dengan film kartun berbantuan *IT*.

Penelitian ini dilaksanakan tiga tahap, yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II pada siswa kelas IV SD Negeri Glempang 02 Maos, Cilacap pada semester 2 tahun pelajaran 2009/2010. Metode yang digunakan adalah tindakan kelas yang meliputi dua siklus dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Tiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data pra siklus dengan teknik tes, sedangkan siklus I dan siklus II menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara dengan metode *role playing* dengan penggunaan film kartun berbantuan *IT*, nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan sebesar 20,71. Skor rata-rata kelas pada tahap pra siklus 56,07 dan mengalami peningkatan sebesar 10,53 menjadi 66,60 pada siklus I. Kemudian pada siklus II, skor rata-rata kelas meningkat sebesar 10,18 menjadi 76,78..Perilaku siswa hasilnya mengalami peningkatan dari siklus I nilai rata-rata 76,35 kemudian pada siklus II meningkat menjadi kategori baik dengan nilai rata-rata 82,22.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dengan film kartun berbantuan *IT* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dan disarankan kepada siswa untuk selalu berlatih berbicara dan aktif dalam pembelajaran. Bagi guru, agar menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Bagi sekolah hendaknya selalu membantu dan mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.