

ABSTRAK

Hartini, (2025) Metode *Role Playing* dan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas II SDN Sendangrejo, Tesis, Program Studi Bahasa Indonesia Program Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (1) Dr. Dwi Setiyadi, MM., Pembimbing (2) Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M. Pd.

Kata kunci: metode *role playing*, media audio visual, kemampuan bercerita

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dan media audio-visual dalam pembelajarn Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SDN Sendangrejo. (2) Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas II SDN Sendangrejo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* dan media audio-visual. (3) Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan metode *role playing* dengan media audio-visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SDN Sendangrejo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Hasil penelitian menunjukkan; (1) Penerapan metode *role playing* dan media audio-visual pada siswa kelas II SDN Sendangrejo pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan bercerita. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 69,57% termasuk dalam kategori cukup. Pada pelaksanaan tindakan siklus II kemampuan menulis teks deskripsi siswa meningkat dengan perolehan rata-rata 91,30% dengan kategori baik. (2) Penerapan metode *role playing* dan media audio-visual pada siswa kelas II SDN Sendangrejo pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 39% termasuk dalam kategori cukup. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data keaktifan belajar siswa meningkat dengan perolehan rata-rata 44,5% dengan kategori tinggi. (3) Penerapan metode *role playing* dan media audio-visual pada siswa kelas II SDN Sendangrejo pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 72,17 dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 69,57%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data hasil belajar siswa meningkat dengan perolehan rata-rata 81,30 dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II meningkat sebesar 91,30%.

ABSTRACT

Hartini, (2025) *Role Playing Method and Audio Visual Media to Improve the Storytelling Ability of Grade II Students SDN Sendangrejo*, Thesis, Indonesian Language Studies Program Graduate Program, PGRI Madiun University. Supervisor (1) Dr. Dwi Setiyadi, MM., Supervisor (2) Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M. Pd.

Keywords: role playing method, audio visual media, storytelling

This research aims to (1) To describe the application of role playing method and audio-visual media in the learning of Indonesian language to improve the storytelling skills of students in grade II SDN Sendangrejo. (2) To describe the learning outcomes of students in grade II SDN Sendangrejo in the subject of Indonesian language using role playing method and audio-visual media. (3) To describe the advantages and disadvantages of role playing method with audio-visual media in Indonesian language learning to improve the storytelling skills of students in grade II SDN Sendangrejo. This study constitutes classroom action research (CAR).

The results of the study showed (1) The application of role playing method and audio-visual media in grade II students of SDN Sendangrejo in learning Indonesian can improve storytelling skills. This can be seen from the data of observation results in cycle I obtained an average of 69.57% included in the category of sufficient. On the implementation of cycle II actions students' ability to write descriptive texts improved with an average acquisition of 91.30% with good category. (2) The application of role playing method and audio-visual media in grade II students of SDN Sendangrejo in Indonesian language learning can increase students' learning activity. This can be seen from the data of observation results in cycle I obtained an average of 39% included in the category of sufficient. In the implementation of cycle II actions students' learning activity data increased with an average acquisition of 44.5% with a high category. (3) The application of role playing method and audio-visual media in grade II students of SDN Sendangrejo in Indonesian language learning can improve student learning outcomes. This can be seen from the data of observation results in cycle I obtained an average of 72.17 and the completeness of learning outcomes obtained in cycle I obtained 69.57%. In the implementation of cycle II action data of student learning outcomes increased with an average achievement of 81.30 and the completeness of learning outcomes obtained in cycle II increased by 91.30%.