

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V
SDN 064990 MEDAN JOHOR
T.P 2024/2025**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan metode *Role Playing* kelas V SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 (2) keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan *Role Playing* SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025. (3) adanya pengaruh yang signifikan metode Pembelajaran *Role Playing* dengan metode Pembelajaran konvensional terhadap keterampilan berbicara siswa SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen*, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064990 Medan Johor pada semester ganjil T.P 2024/2025, populasi dan sampel adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 60 orang, Terdiri dari kelas VA kontrol 30 orang siswa dan di kelas V-B eksperimen 30 orang siswa. Alat pengumpulan data berupa rubrik penilaian dan observasi. Hasil penelitian keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 dengan menggunakan metode Pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata pada pre test 45,3 dan pada post test memperoleh nilai rata-rata 83, hasil keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 tanpa menggunakan metode Pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata pada pre test 43,9 dan pada post test memperoleh nilai rata-rata 71,6, terdapat pengaruh penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara pada Pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2024/2025, berdasarkan analisis data diperoleh tes maka keterampilan berbicara pada mata Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* maka hipotesis menggunakan uji T, dengan taraf 0,05 diperoleh nilai $T_{hitung}=4,54$ dan $T_{tabel}=1,67$ maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ Maka hipotesis (H_0) ditolak dan (H_1) diterima.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Keterampilan Berbicara, Metode *Role Playing*

**THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING LEARNING METHOD
ON STUDENTS' SPEAKING SKILLS IN CLASS V
INDONESIAN LANGUAGE LEARNING
SDN 064990 MEDAN JOHOR
T.P 2024/2025**

ABSTRACT

This research aims to find out (1) students' speaking skills without using the Class V Role Playing method SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 (2) students' speaking skills using Role Playing SDN064990 Medan Johor T.P 2024/2025. (3) there is a significant influence of the Role Playing learning method with conventional learning methods on the speaking skills of students at SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025. This type of research is quasi-experimental, this research was carried out at SD Negeri 064990 Medan Johor in the odd semester T.P 2024/2025, the population and sample were all 60 class V students, consisting of 30 students from the VA control class. and in the experimental V-B class 30 students. Data collection tools include assessment and observation rubrics. The results of the research on the Indonesian speaking skills of class V students at SDN 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 using the Role Playing Learning method obtained an average score on the pre test of 45.3 and on the post test obtained an average score of 83, the results of the speaking skills for class V students of SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2024/2025 without using the Role Playing Learning method obtained an average score on the pre test 43.9 and in the post test the average score was 71.6, there was an influence of the use of the Role Playing Learning Method on speaking skills in Indonesian language learning for fifth grade students at SD Negeri 064990 Medan Johor T.P 2024/2025, based on data analysis obtained from the test, speaking skills in the Indonesian Language Learning subject using the Role Playing method were hypothesized using the T test, with a level of 0.05 the value obtained was $T_{count} = 4.54$ and $T_{table} = 1.67$, so the value $T_{count} > T_{table}$ So the hypothesis (H_0) is rejected and (H_1) is accepted.

Keywords: *Indonesian, Speaking Skills, , Role Playing Method*

KATA PENGANTAR