

ABSTRAK

NUR HASANA AFRIANTY, 2026. Efektivitas Permainan Cerita Bergilir (*Story Chain*) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Inpres Ana'Gowa Kabupaten Gowa. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Adam dan Pembimbing II Ratnawati.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Efektivitas Permainan Cerita Bergilir (*Story Chain*) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Ana'Gowa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat keterampilan berbicara siswa sebelum diterapkannya permainan cerita bergilir (*Story Chain*), (2) mengetahui tingkat keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya permainan cerita bergilir (*Story Chain*), serta (3) menganalisis perbedaan hasil keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan cerita bergilir (*Story Chain*) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan satu kelompok subyek yaitu *One Group Pretest-Posttest*. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas IV D Inpres Ana'Gowa yang berjumlah 32 orang. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (pretest dan posttest) serta lembar observasi aktivitas siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS versi 26. Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang menunjukkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal, sedangkan data posttest berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan cerita bergilir (*Story Chain*) efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Ana'Gowa Kabupaten Gowa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil tes pretest dan posttest, dimana terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari 62,8 pada saat pretest menjadi 80,5 pada saat posttest. Selain itu, terjadi peningkatan jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi setelah diterapkannya permainan cerita bergilir (*Story Chain*) dalam proses pembelajaran. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan cerita bergilir (*story chain*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Ana'Gowa Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Permainan Cerita Bergilir (*Story Chain*), Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Bahasa Indonesia