

**PENGARUH *ROLE PLAYING GAME* DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA  
KELAS II SDN 89 PALEMBANG**

**ADE ANDELLA PUTRI**

**2021143304**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing game* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di SD Negeri 89 Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *Pretest-Posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas II SD Negeri 89 Palembang yang berjumlah 28 Siswa laki-laki dan 32 siswa perempuan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampel Random Sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes berbentuk essay sejumlah 20 soal pertanyaan, Observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *independent sampel t-test*. Hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 0,000 < \text{dari } t_{tabel} = 1,671$  dengan taraf signifikansi 5%. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan metode *Role Playing game* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa SD Negeri 89 Palembang.

**Kata Kunci:** Pengaruh Pembelajaran, *Role Playing Game*, Kemampuan berbicara

