

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN APLIKASI RIRI CERITA ANAK
INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA DI SEKOLAH DASAR
(Penelitian *Quasi Eksperimen* pada Siswa Kelas IV di SD BPI Bandung)**

Dina Siti Laeha

225060133

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa kelas IV di SD BPI Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperiment* dan desain *non-equivalent control group*. Subjek penelitian terdiri dari 50 orang siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan terlihat dari rata-rata dari *pretest* 56,52 menjadi *posttest* 90,40 dengan nilai rata-rata *N-Gain* 0,7719 termasuk ke dalam kategori tinggi. Sementara untuk kelas kontrol hasil nilai rata-rata *pretest* 55, 24 dan *posttest* menjadi 74,58. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* mengonfirmasi signifikansi perbedaan tersebut dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001 (<0,05). Selanjutnya, uji *Effect Size* menghasilkan nilai sebesar 3,569 yang termasuk ke dalam kategori besar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan penggunaan model *Role Playing* berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif sukses memberikan pengaruh yang sangat kuat dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif, Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar, Model Pembelajaran *Role Playing*

**THE EFFECT OF THE ROLE PLAYING LEARNING MODEL
ASSISTED BY THE RIRI INTERAKTIVE CHILDREN'S
STORY APPLICATION ON ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS SPEAKING SKILLS
(A Quasi-Experimental Study on Fourth Grade Students at SD BPI Bandung)**

Dina Siti Laeha

225060133

ABSTRACT

This study was initiated due to the low speaking skills of fourth-grade students at SD BPI Bandung. This study aimed to determine the effect of the Role Playing learning model assisted by the Riri Cerita Anak Interaktif application on elementary school students speaking skill. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research participants consisted of 50 fourth-grade elementary school students. The findings revealed that the experimental class showed a significant improvement, with the mean pretest score increasing from 56,52 to a mean posttest score of 90.40, and an average N-Gain score of 0,7719, which falls into the high category. In contrast, the control class showed an increase in the mean score from 55,24 on the pretest to 74,58 on the posttest. The hypothesis testing using the Independent Sample t-Test confirmed a significant difference between the two groups, with a significance value of Sig. (2tailed) < 0,001 (<0,05). Furthermore, the Effect Size analysis a value of 3,569, indicating a large effect. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the Role Playing learning model assisted by the Riri Cerita Anak Interaktif application had a very strong and significant effect on improving elementary school students speaking skills

Keywords: *Elementary School Students, Riri Interactive Children's Story Application, Role Playing Learning Model, Speaking Skills.*

**PANGARUH MODÉL PANGAJARAN ROLE PLAYING
DIBANTU KU APLIKASI RIRI CARITA BARUDAK
INTERAKTIF KANA KAMAMPUAN NYARITA
MURID DI SAKOLA DASAR
(Panalungtikan Quasi Eksperimen ka Murid Kelas IV SD BPI Bandung)**

Dina Siti Laeha

225060133

RINGKÉSAN

Ieu panalungtikan dilaksanakeun dumasar kana handapna kamampuan nyarita murid kelas IV di SD BPI Bandung. Tujuan tina ieu panalungtikan nyaeta pikeun mikanyaho pangaruh model pangajaran Role Playing dibantuan ku aplikasi Riri Cerita Barudak Interaktif kana kamampuh nyarita murid. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalayan metode quasi eksperimen sarta non-equivalent control group design. Tehnik sampling anu digunakeun nyaeta purposive sampling, sarta hasil panalungtikan nunjukkeun yen kelas eksperimen ngalaman paningkatan rata-rata pretest 56,52 jadi posttest 90,40 kalayan rata-rata skor N-Gain 0,7719 anu kaasup kana kategori alus. Uji hipotesis ngagunakeun Independent Sample t-Test ngabuktikeun aya beda anu signifikan antara du akelas eta kalayan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001 (< 0,05). Satuluyna, uji effect size ngahasilkeun nilai 3,569 anu kaasup kana kategori gede. Dumasar kana hasil eta, bisa dicindekkeun yen ngagunakeun model pangajaran Role Playing dibantuan ku aplikasi Riri Carita Barudak Interaktif miboga pangaruh anu kacida kuatna sarta signifikan dina ningkatkeun kamampuan nyarita murid di sakola dasar.

Kecap Pamageuh: *Model Pangajaran Role Playing, Aplikasi Riri Csrits Barudak Interaktif, Kamampuan Nyarita Murid di Sekolah Dasar.*