

**EFEKTIVITAS PERMAINAN CERITA BERGILIR (*STORY CHAIN*) DALAM  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA  
PADA SISWA KELAS IV SD INPRES ANA'GOWA KABUPATEN GOWA**

Nur Hasana Afrianty<sup>1</sup>, Andi Adam<sup>2</sup>, Ratnawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>1</sup>[nurhasanaafrianty@gmail.com](mailto:nurhasanaafrianty@gmail.com), <sup>2</sup>[and.adam@unismuh.ac.id](mailto:and.adam@unismuh.ac.id)

<sup>3</sup>[ratnawati@unismuh.ac.id](mailto:ratnawati@unismuh.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to test the effectiveness of the Story Chain game in improving the Indonesian language speaking skills of fourth-grade students at SD Inpres Ana'Gowa. This research is an experimental study with a quantitative approach. The experimental design used in this study was a pre-experimental design with one group of subjects, namely One Group Pretest-Posttest. The sample used was 32 fourth-grade students at SD Inpres Ana'Gowa. Based on the research results, data analysis, and discussion, it can be concluded that the story chain game is effective in improving the Indonesian language speaking skills of fourth-grade students at SD Inpres Ana'Gowa, Gowa Regency. This can be seen from the comparison of the pretest and posttest results, where there was an increase in the average student score from 62.8 in the pretest to 80.5 in the posttest. In addition, there was an increase in the number of students in the high and very high categories after the implementation of the story chain game in the learning process. The results of the inferential statistical analysis using the Wilcoxon Signed Rank Test also showed a significance value of Asymp. Significant difference (2-tailed) < 0.05.*

**Keywords:** *story chain game, speaking skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Efektivitas Permainan Cerita Bergilir (*Story Chain*) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Ana'Gowa. 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 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.

**Kata kunci :** permainan cerita bergilir (*story chain*), keterampilan berbicara

### **A. Pendahuluan**

Kondisi pembelajaran yang monoton ini berdampak pada rendahnya motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek berbicara. Siswa cenderung pasif, kurang responsif terhadap stimulus pembelajaran, dan memandang kegiatan berbicara sebagai aktivitas yang membosankan bahkan menakutkan. Akibatnya, kompetensi berbicara siswa tidak berkembang optimal sesuai dengan standar kompetensi yang diterapkan dalam kurikulum. Hal ini tentu menjadi perhatian serius karena keterampilan berbicara merupakan modal dasar yang sangat diperlukan siswa untuk sukses dalam pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia, khususnya pada aspek pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD, diharapkan siswa mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bahasa yang jelas, runtut, dan santun

dalam berbagai konteks komunikasi. Standar kompetensi ini mengindikasikan bahwa siswa kelas IV seharusnya sudah memiliki kemampuan berbicara yang baik, percaya diri, dan mampu menyampaikan gagasan secara terstruktur. Namun kenyataan di lapangan, khususnya di SD Inpres Ana'gowa Kabupaten Gowa, menunjukkan kesenjangan yang signifikan antara harapan kurikulum dengan kemampuan aktual siswa.

Kondisi ideal yang diharapkan adalah siswa dapat berbicara dengan lancar, menggunakan kosakata yang bervariasi, menyusun kalimat dengan struktur yang benar, serta mampu menyampaikan ide secara sistematis dan logis. Siswa juga diharapkan memiliki keberanian dan kepercayaan diri yang tinggi untuk berbicara di depan umum tanpa rasa takut atau cemas berlebihan. Sebaliknya, kondisi nyata menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas IV di SD Inpres Ana'gowa masih mengalami kesulitan dalam berbicara, baik dari aspek kebahasaan (kosakata terbatas, struktur kalimat tidak efektif, diksi

kurang tepat) maupun aspek nonkebahasaan (kurang percaya diri, volume suara kecil, intonasi datar, dan bahasa tubuh yang kaku). Gap ini mengindikasikan adanya masalah mendasar dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara yang perlu segera diatasi melalui inovasi metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Penelitian tentang efektivitas metode pembelajaran keterampilan berbicara menjadi sangat penting mengingat dampak jangka panjang dari ketidakmampuan berbicara yang baik terhadap perkembangan akademik dan sosial siswa. Siswa yang tidak terampil berbicara akan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, berargumentasi, bernegosiasi, dan berkolaborasi dengan orang lain. Hal ini dapat menghambat pencapaian prestasi akademik mereka dan mengurangi kualitas interaksi sosial di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh karena itu, upaya untuk menemukan metode pembelajaran yang tepat dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa merupakan prioritas yang tidak dapat ditunda.

Salah satu solusi inovatif yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan metode permainan Cerita Bergilir (*Story Chain*). Metode ini merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam kegiatan bercerita secara berantai atau bergiliran, di mana setiap siswa berkontribusi melanjutkan cerita yang telah dimulai oleh siswa sebelumnya. Melalui metode ini, setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berbicara, melatih spontanitas dalam berpikir, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, serta belajar mendengarkan dengan seksama cerita teman sebelum melanjutkannya. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak menegangkan karena dikemas dalam bentuk permainan yang menantang namun tidak menakutkan.

Penelitian mengenai penggunaan teknik cerita berantai dalam pembelajaran bahasa Indonesia telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya dengan hasil yang menunjukkan potensi positif metode ini. Nurahma & Muthi (2024) dalam penelitiannya yang

berjudul "Implementasi Teknik Cerita Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" mengungkapkan bahwa teknik cerita berantai mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pemberian kesempatan kepada setiap siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan berbicara secara bergantian. Penelitian tersebut menemukan bahwa teknik cerita berantai efektif dalam melatih keberanian siswa untuk berbicara di depan umum, meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknik cerita berantai memiliki potensi besar untuk dijadikan alternatif metode pembelajaran keterampilan berbicara yang inovatif dan student-centered.

Sejalan dengan itu, Safitri dkk, (2023) dalam penelitian mereka yang berjudul "Pengaruh Teknik Cerita Berantai Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 23 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020" juga membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan teknik cerita berantai

terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV. Penelitian tersebut menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan hasil yang menunjukkan bahwa kelompok siswa yang dibelajarkan dengan teknik cerita berantai memiliki rata-rata skor keterampilan berbicara yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Temuan ini memperkuat argumen bahwa teknik cerita berantai bukan hanya menarik secara teoritis, tetapi juga terbukti efektif secara empiris dalam meningkatkan kompetensi berbicara siswa sekolah dasar.

Meskipun kedua penelitian tersebut telah memberikan kontribusi penting dalam membuktikan efektivitas teknik cerita berantai, namun masih terdapat beberapa gap yang perlu diisi melalui penelitian lanjutan. Pertama, kedua penelitian tersebut belum secara spesifik mengeksplorasi implementasi metode *Story Chain* dalam konteks karakteristik siswa dan lingkungan pembelajaran di wilayah Kabupaten Gowa, khususnya di SD Inpres Ana'gowa yang memiliki karakteristik sosial budaya dan kondisi pembelajaran yang khas. Kedua,

belum ada penelitian yang secara mendalam menganalisis aspek-aspek spesifik keterampilan berbicara (seperti pelafalan, intonasi, struktur kalimat, kosakata, kelancaran, dan kepercayaan diri) yang paling terpengaruh oleh penerapan metode *Story Chain*. Ketiga, masih terbatas penelitian yang mengeksplorasi persepsi dan respons siswa terhadap metode *Story Chain* serta tantangan-tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan metode ini di kelas.

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi gap tersebut dengan mengkaji secara komprehensif efektivitas metode permainan Cerita Bergilir (*Story Chain*) dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Inpres Ana'gowa Kabupaten Gowa. Penelitian ini tidak hanya akan mengukur efektivitas metode secara kuantitatif, tetapi juga akan menganalisis secara kualitatif proses pembelajaran, respons siswa, dan tantangan implementasi metode di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis yang lebih kaya dalam

pengembangan metode pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar, khususnya di wilayah Kabupaten Gowa dan umumnya di Indonesia.

### **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan satu kelompok subyek yaitu *One Group Pretest-Posttest*.

Desain ini melibatkan pengukuran awal (*pretest*) terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas IV sebelum intervensi permainan cerita bergilir (*story chain*), kemudian dilakukan intervensi, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*posttest*) untuk menilai peningkatan yang terjadi. Hal ini memungkinkan analisis perbandingan sebelum dan sesudah

untuk menentukan efektivitas permainan cerita bergilir sebagai variabel independen terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia sebagai variabel dependen.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Inpres Ana' Gowa, sebuah lembaga pendidikan yang terletak di Bontomajannang, Desa Bontoala, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini merupakan Sekolah Dasar Instruksi Presiden (SD Inpres).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Inpres Ana' Gowa yang terdiri dari kelas IV A, Kelas IV B, Kelas IV C, Kelas IV D berjumlah 128 siswa dan jumlah sampel yang diteliti 32 siswa kelas IV D, maka dalam penelitian ini digunakan sampel total (*total sampling*) artinya, seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian.

Setiap teknik pengumpulan data akan menghasilkan data yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang lengkap. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi, Tes dan Dokumentasi kemudian

Mengolah data hasil penelitian digunakan dua teknik statistik yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Hasil analisis data pada penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian dengan judul efektivitas permainan cerita bergilir (*Story Chain*) dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Ana'Gowa Kabupaten Gowa. Dalam penelitian ini melibatkan satu kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas IV D dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa pertemuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dimana pemberian perlakuan berupa penerapan permainan cerita bergilir (*Story Chain*) dilakukan secara bertahap dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa sebelum penelitian dilakukan, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya keberanian siswa

dalam berbicara, kurangnya kemampuan menyusun kalimat secara runtut, serta rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut kemampuan berbicara.

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pretest dan posttest. Pretest merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan permainan cerita bergilir (Story Chain), sedangkan posttest dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan tersebut. Hasil pretest dan posttest siswa kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial untuk mengetahui

peningkatan serta pengaruh penerapan permainan cerita bergilir (Story Chain) terhadap keterampilan berbicara siswa.

Analisis statistik digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar siswa. Berikut adalah hasil analisis data statistik deskriptif dalam penelitian ini :

Pretest diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama. Hasil pretest tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa dan dianalisis oleh peneliti. Statistik hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1 Statistik Deskriptif Pretest**

Descriptive Statistics									
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
PRETEST	32	30	45	75	1920	60.00	1.506	8.519	72.581
Valid N (listwise)	32								

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada saat pretest dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa memiliki nilai minimum sebesar 45 dan nilai maksimum sebesar 75, sehingga diperoleh rentang skor (range)

sebesar 30. Jumlah keseluruhan skor pretest adalah 1920 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 60,00. Selain itu, diperoleh nilai standar deviasi sebesar 8,519 yang menunjukkan bahwa sebaran data nilai siswa cukup bervariasi. Nilai rata-rata tersebut menggambarkan bahwa kemampuan awal keterampilan berbicara siswa

masih berada pada kategori sedang. Jika skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, maka dapat

diperoleh distribusi frekuensi dan persentase yang akan disajikan pada tabel berikutnya.

**Tabel 2 Distribusi dan Presentase Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV D Pretest**

Skor	Kategori	Pretest	
		F	P (%)
85-100	Sangat Tinggi	0	0%
77-84	Tinggi	0	0%
66-76	Sedang	10	31%
51-65	Rendah	16	50%
0-50	Sangat Rendah	6	19%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada saat pretest didominasi oleh kategori rendah dan sangat rendah. Terdapat 16 siswa (50%) yang berada pada kategori rendah, 6 siswa (19%) pada kategori sangat rendah, dan 10 siswa (31%) pada

kategori sedang. Sedangkan pada kategori tinggi dan sangat tinggi tidak terdapat siswa (0%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah dan perlu adanya peningkatan melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat.

**Tabel 3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pretest**

Skor	Kategori	Pretest	
		Frekuensi	Presentase (%)
$\geq 75$	Tuntas	4	12,5 %
$< 75$	Tidak Tuntas	28	87,5 %
Jumlah		32	100 %

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada saat pretest menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Dari 32 siswa, hanya 4 siswa (12,5%) yang

telah mencapai nilai ketuntasan ( $\geq 75$ ), sedangkan sebanyak 28 siswa (87,5%) belum mencapai ketuntasan ( $< 75$ ). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal keterampilan berbicara siswa masih tergolong

rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang tepat, seperti permainan cerita bergilir (Story Chain), untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Posttest diberikan kepada siswa pada pertemuan terakhir. Hasil posttest tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa dan dianalisis oleh peneliti. Statistik hasil belajar bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4 Statistik Deskriptif Posttest**

Descriptive Statistics									
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean		Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
						Statistic	Std. Error		
POSTTEST	32	25	70	95	2610	81.56	1.298	7.344	53.931
Valid N (listwise)	32								

Berdasarkan table 4 menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada saat posttest dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa memiliki nilai minimum sebesar 70 dan nilai maksimum sebesar 95, sehingga diperoleh rentang skor (range) sebesar 25. Jumlah keseluruhan skor posttest adalah 2610 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 81,56. Selain itu, diperoleh nilai standar deviasi sebesar 7,344 yang menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa cukup merata. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan berbicara siswa setelah diberikan perlakuan berada pada kategori tinggi. Jika skor hasil belajar bahasa Indonesia

dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase pada tabel berikut.

hasil posttest siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Terdapat 10 siswa (31%) yang berada pada kategori sangat tinggi, 8 siswa (25%) pada kategori tinggi, 9 siswa (28%) pada kategori sedang, dan 5 siswa (16%) pada kategori rendah. Sementara itu, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah (0%). Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya permainan cerita bergilir (Story Chain), hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

**Tabel 5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Posttest**

Skor	Kategori	Posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)
<b>≥ 75</b>	<b>Tuntas</b>	<b>26</b>	<b>81%</b>
<b>&lt; 75</b>	<b>Tidak Tuntas</b>	<b>6</b>	<b>19%</b>
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada saat posttest mengalami peningkatan dibandingkan dengan pretest. Dari 32 siswa, terdapat 26 siswa (81%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 6 siswa (19%) belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan cerita bergilir (Story Chain) mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara signifikan.

nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV D dengan jumlah siswa 32 orang, diperoleh nilai rata-rata sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Story Chain* sebesar 60. Setelah diberikan perlakuan dengan metode *Story Chain*, rata-rata

nilai siswa meningkat menjadi 82,5. Dengan demikian, dapat dilihat peningkatan kemampuan berbicara siswa berdasarkan analisis statistik skor *Pre-Test* dan *Post-Test* sebagai berikut:

Pada penelitian ini dilakukan analisis statistik dengan melakukan uji hipotesis penelitian. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat uji normalitas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pre-test dan post-test berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* melalui program SPSS versi 26.

Kriteria pengujian normalitas adalah sebagai berikut : Jika nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal dan Jika nilai Sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Tabel 4. 8 Uji Normalitas Tes

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.268	32	<,001	.859	32	<,001
POSTTEST	.216	32	<,001	.888	32	.003

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS pada tabel *Test of Normality* diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data pre-test pada uji Shapiro-Wilk adalah < 0,001 dan untuk data post-test sebesar 0,003. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis tidak dapat menggunakan uji-t, melainkan dilanjutkan dengan menggunakan uji non-paramaterik yaitu *Uji Wilcoxon Signed Rank Test*.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran hasil belajar siswa berdasarkan nilai pretest dan posttest. Uji Wilcoxon digunakan karena

berdasarkan hasil uji normalitas, data tidak berdistribusi normal.

dalam *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh hasil bahwa nilai Negative Ranks berjumlah 0, yang berarti tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai dari pretest ke posttest. Nilai Positive Ranks berjumlah 32 siswa dengan Mean Rank sebesar 16,50 dan Sum of Rank sebesar 528,00 yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan. Sedangkan nilai Ties berjumlah 0, artinya tidak ada siswa yang memperoleh nilai yang sama antara pretest dan posttest. Dengan demikian, berdasarkan tabel Ranks dapat simpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada seluruh siswa setelah diterapkannya Permainan Cerita Bergilir (*Story Chain*) pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV D SD Inpres Ana'Gowa. Hal ini menunjukkan

adanya perubahan positif terhadap hasil belajar siswa dari sebelum perlakuan (pretest) ke sesudah perlakuan (posttest).

pada hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai Z sebesar -5,107 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $< 0,001$ . Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan cerita bergilir (*story chain*) terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Ana'Gowa. Peningkatan keterampilan berbicara siswa juga terlihat dari hasil perbandingan nilai pretest dan posttest, dimana seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah diterapkannya permainan cerita bergilir (*story chain*) dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode permainan cerita bergilir (*story chain*) memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Ana'Gowa.

Selain itu, berdasarkan distribusi kategori hasil belajar, terjadi peningkatan yang signifikan pada

kategori tinggi dan sangat tinggi perlakuan diberikan. Pada saat pretest sebagian besar siswa berada pada kategori rendah dan sangat rendah, serta tidak ada siswa yang masuk kategori tinggi maupun sangat tinggi. Namun setelah diterapkannya metode *Story Chain*, jumlah siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat secara signifikan, sementara kategori rendah dan sangat rendah mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Story Chain* tidak hanya membantu siswa yang memiliki kemampuan rendah, tetapi juga mampu mengoptimalkan potensi siswa yang memiliki kemampuan sedang dan tinggi.

Keberhasilan metode *Story Chain* dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, metode ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran karena setiap siswa memiliki peran dalam melanjutkan cerita. Kedua, kegiatan bercerita secara bergilir melatih keberanian dan rasa percaya diri siswa untuk berbicara di depan teman-temannya. Ketiga, membantu siswa menyusun ide secara runtut dan sistematis karena cerita harus disambung sesuai alur sebelumnya.

Keempat, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Story Chain* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV D. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 60 pada saat pretest menjadi 82,5 pada saat posttest. Selain itu, terjadi peningkatan jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, serta penurunan jumlah siswa pada kategori rendah dan sangat rendah setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikan (Asymp. Sig. 2-tailed) < 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa metode *Story Chain* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.

#### **Daftar pustaka**

- Adinda, E. N., Helminsyah, H., & Marlina, C. (2020). Efektivitas Penerapan Model Paired Story Telling Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sdn 68 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Adiwirasandi, R., Adam, A., & Rahayu, S. (2023). Analisis Psychological Well-Being Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Samata Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(4), 41–56.
- Afidah, N. N., Syihabuddin, S., Liswati, K. N., & Rizkyanfi, M. W. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*, 8(4), 1526–1536.
- Ali, A. H., Bahri, A., & Ratnawati, R. (2024). Pengaruh Metode Field Trip Terhadap Hasil Belajar Menulis Argumentasi Siswa Kelas V SD Inpres Tamanyeleng Kab Gowa. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 381–392. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i2.648>
- Amanda, C. T., Fadhia, H. D., & Putri, Y. C. (2025). Penerapan Metode Storytelling Terhadap Kemampuan Berbicara dan Kepercayaan Diri Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar.

- Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 72–81.
- Elly, A., & Mursalim, M. (2022). Implementasi model paired storytelling terhadap kemampuan bercerita siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Inpres 14 Samate Raja Ampat. *Jurnal Papeda*, 4(2), 101–109.
- Febriyanto, B. (2019). Metode Cerita Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2).
- Hamdani. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SD Negeri No. 59 Panyangkalang Kabupaten Takalar. In *Nusantara Hasana Journal* (Vol. 2, Issue 4, pp. 117–125). <https://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/518>
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis*, 6(2), 59–68. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1987). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Prentice-Hall.
- Kinasih, C. (2023). Penerapan Penggunaan Metode Cognate dengan Permainan Cerita Berantai terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Pelalawan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Mala, R., & Hamzah, R. A. (2024). Tantangan Pengajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(1), 29–35.
- Mansyur, M. I. (2024). Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Randugarut. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 125–131.
- Melvita, S. M. (2023). Implementing Unfinished Story to Build Students' Creative Writing. *Journal of Educational Study*.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559.
- Noviana, K., & Rochmiyati, S. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Story Telling di SDN 1 Malangjiwan. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(1), 8–15.
- Nuraeni, A. I., Hamzah, R. A., & Wajdi, A. F. (2024). Mengkaji Ketepatan Ucapan dalam Keterampilan Berbicara Pada Siswa di Sekolah Dasar. *Masokan Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(2), 95–109.
- Nurahma, H., & Muthi, I. (2024). Implementasi Teknik Cerita Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah*

*Multidisiplin, 2(7), 303–309.*