

ABSTRACT

AYU SINTIA RAMADANI HSB. *The Effect of Werewolf Games on Speaking Skills in Grade V Students at SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Medan Denai District, Medan City. T.A 2022/2023. Essay. Primary teacher education. Medan State University, 2023.*

The purpose of this study was to find out whether there was an effect on students' speaking skills after being given a learning process using the Werewolf game for fifth grade students at SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Medan Denai District, Medan City. T.A 2022/2023. This research is a quantitative research, namely the type of Pre-experimental Designs. This design is said to be Pre-experimental Designs, because this design is not yet a serious experiment because there are still variables that influence the formation of the dependent variable. So the experimental results which are the dependent variable are not solely influenced by the independent variable. This Pre-experimental Design study only involved one class as the experimental class. The process of getting the results of data analysis, before giving different treatment to one sample class. Where in one class was given learning using werewolf games and in the same class before being given werewolf games. After being given different treatments, the average value was obtained using the werewolf game, namely 60.33, while without using the werewolf game, the average value was 50.78. From the value obtained, there is a significant difference between learning using werewolf games and without using werewolf games. It can be concluded that learning by using werewolf games in class V SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Medan Denai District, Medan City. T.A 2022/2023, feasible, practical, and effective for use in learning.

Keywords: *The Effect of Werewolf Games, Students' Speaking Skills.*



ABSTRAK

AYU SINTIA RAMADANI HSB. Pengaruh Permainan *Werewolf* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas V SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. T.A 2022/2023. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Medan, 2023.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa setelah diberikan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *Werewolf* pada siswa kelas V SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. T.A 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu jenis *Pre-experimental Designs*. Desain ini dikatakan *Pre-experimental Designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Penelitian *Pre-experimental Design* ini hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Proses dalam mendapatkan hasil analisis data, sebelum memberikan perlakuan yang berbeda kepada satu kelas sampel. Dimana pada satu kelas tersebut diberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan *werewolf* dan pada kelas yang samasebelum diberikan permainan *werewolf*. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda diperoleh nilai rata-rata dengan menggunakan permainan *werewolf* yaitu 60,33, sedangkan tanpa menggunakan permainan *werewolf* diperoleh nilai rata-rata 50,78. Dari nilai yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan permainan *werewolf* dan tanpa menggunakan permainan *werewolf*. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan *werewolf* pada kelas V SD Negeri 066054 Tegal Sari Mandala, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. T.A 2022/2023, layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengaruh Permainan *Werewolf*, Keterampilan Berbicara Siswa.

