

**THE EFFECT OF GAMIFICATION BASED ON BALINESE LOCAL
STORY AS A TEACHING MEDIA TOWARD 5TH GRADE STUDENTS'
LISTENING COMPREHENSION AT ELEMENTARY SCHOOL**

By

I Komang Agus Dio Aditya, NIM 1612021091

English Language Education

ABSTRACT

This research aimed at investigates the effect of Gamification based on Balinese local story as a teaching media toward 5th grade students' listening comprehension at elementary school. The design was one group pretest and posttest that was focused on collecting the data used pretest and posttest in every meetings. The form of the pretest and posttest were multiple choice tests. The research population was the 5th grade of elementary schools students in Anturan village which consists of 95 students. Besides, the sample of this research was 5th grade of SD Negeri 2 Anturan that consists of 21 students. The result showed that there was a difference score of pretest and posttest. The mean score of pretest was (M= 43.37). Meanwhile the mean score of posttest was (M= 79.74). It means that the mean score of posttest was higher than pretest. The result of effect size was 12.011 that belong to the largest effect. The large result of the effect size proven that the students' listening comprehension is improved by using Gamification based on Balinese local story.

Keyword: Gamification, Listening Comprehension, Young Learner

**THE EFFECT OF GAMIFICATION BASED ON BALINESE LOCAL
STORY AS A TEACHING MEDIA TOWARD 5TH GRADE STUDENTS'
LISTENING COMPREHENSION AT ELEMENTARY SCHOOL**

By

I Komang Agus Dio Aditya, NIM 1612021091

English Language Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Gamifikasi berdasarkan cerita rakyat Bali sebagai media pembelajaran terhadap pemahaman mendengarkan siswa kelas 5 sekolah dasar. Disain dari penelitian ini adalah One Group Pretest and Posttest yang berfokus terhadap pengumpulan data menggunakan pretest dan posttest pada setiap pertemuan. Bentuk dari pretest dan posttest adalah pilihan ganda. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 di wilayah desa Anturan yang terdiri dari 95 siswa. Disamping itu, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 2 Anturan yang terdiri dari 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan signifikan pada nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest adalah ($M= 43.37$). Sedangkan nilai rata-rata posttest adalah ($M= 79.74$). Berarti nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Hasil dari effect size adalah 12.011 yang berarti memiliki pengaruh yang besar. Hasil dari pengaruh yang besar pada effect size membuktikan bahwa pemahaman mendengarkan siswa meningkat dengan menggunakan Gamifikasi berdasarkan cerita rakyat Bali.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pemahaman Mendengarkan, Siswa

UNDIKSHA