

# **THE EFFECT OF GAMIFICATION BASED ON BALINESE LOCAL STORY AS A TEACHING MEDIA TOWARD FIFTH GRADE STUDENTS' SELF REGULATION IN PRODUCTIVE SKILLS**

**By**

**Putu Agus Eka Lastya Pramana, NIM 1612021096**

**English Language Education**

## **ABSTRACT**

*The development of technology had effected the education field. There are some kinds of technology that can use in education process that is the use of gamification. Gamification is kind of application as media that use in education. Therefore, this research aims to know the effect of the use of gamification toward fifth grade students self regulation in productive skills and to know the students response about the use of gamification. A mixed-method was implemented as the method in this study and the design implemented one group of pretest and posttest. The research population was the whole students of SD Negeri 1 Tukadmungga and the sample of this research was 5<sup>th</sup> grade that consists of 20 students. There are three result of this study first the result of writing test, speaking test and also the student's response. The result of writing test and speaking show that, the significant score between pretest and posttest instrument. Mean score of pre-test in writing was ( $M= 43.36$ ) and speaking was ( $M= 44.88$ ). In contrast, mean score of posttest in writing was ( $M= 83.16$ ) and speaking was ( $M= 80.33$ ). Based on those results, the mean score of posttest was higher than pretest. The result was also supported by the students' response toward the use of gamification that their responses were positive.*

**Keywords:** Gamification, Self regulation, young learner

**UNDIKSHA**

**THE EFFECT OF GAMIFICATION BASED ON BALINESE LOCAL  
STORY AS A TEACHING MEDIA TOWARD FIFTH GRADE  
STUDENTS' SELF REGULATION IN PRODUCTIVE SKILLS**

By

**Putu Agus Eka Lastya Pramana, NIM 1612021096**

**English Language Education**

**ABSTRAK**

*Perkembangan teknologi telah mempengaruhi bidang pendidikan. Ada beberapa jenis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pendidikan yaitu penggunaan gamifikasi. Gamifikasi adalah jenis aplikasi sebagai media yang digunakan dalam pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap regulasi diri siswa kelas V dalam keterampilan menulis dan berbicara selain itu juga untuk mengetahui respon siswa tentang penggunaan gamifikasi. Metode kuantitatif dan kualitatif diimplementasikan sebagai metode dalam penelitian ini dan desain yang digunakan adalah satu kelompok pretest dan posttest. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 1 Tukadmungga dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari 20 siswa. Ada tiga hasil penelitian ini pertama hasil tes menulis, tes berbicara dan juga respon siswa. Hasil tes menulis dan berbicara menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan skor yang signifikan antara instrumen pretest dan posttest. Nilai rata-rata pre-test secara tertulis adalah ( $M = 43,36$ ) dan berbicara adalah ( $M = 44,88$ ). Sebaliknya, skor rata-rata posttest dalam menulis adalah ( $M = 83,16$ ) dan berbicara adalah ( $M = 80,33$ ). Berdasarkan hasil tersebut, skor rata-rata posttest lebih tinggi daripada pretest. Hasil tersebut juga didukung oleh respon siswa terhadap penggunaan gamifikasi bahwa respon mereka positif.*

*Kata kunci:* Gamifikasi, Pengaturan diri, siswa

**UNDIKSHA**