

**THE EFFECT OF GAMIFICATION BASED ON BALINESE LOCAL
STORIES AS A TEACHING MEDIA TOWARDS FIFTH GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' SPEAKING SKILL**

By

Ida Ayu Fortuna Ningrum, NIM 1612021064

English Language Education

ABSTRACT

The advancement of technology in this 21st century necessitate teachers to be creative by using an innovative teaching media. The purpose of this study was investigating the effect of gamification based on Balinese local stories as teaching media towards fifth grade elementary school students' speaking skill in English. The method applied in this research was quasi experimental with one group pretest posttest design. The population of this study was the students of SD Negeri 4 Kaliuntu. The sample was 38 fifth grade students in academic year 2019/2020. Treatment instrument, pretest posttest instrument, and speaking rubric were used as the instruments of this study. The treatment instrument was gamification based on Balinese local stories. The pretest and posttest instruments were in the form of speaking test. The speaking rubric consisted of 5 dimensions of speaking skill. The experimental group was being pretested and post-tested for six times repeatedly. The result of posttests showed a better accomplishment than the result of pretests. The finding showed that the mean score of posttests was higher than pretests (79.95 > 69.97). Hypothesis testing result (paired sample t-test) showed that the value of Sig (2-tailed) is .000 which is lower than .05. It indicated that there was a significant effect of gamification based on Balinese local stories as teaching media on fifth grade students' speaking skill. Gamification based on Balinese local stories are suggested to be used as teaching media in teaching English speaking.

Keywords: Gamification, Balinese Local Stories, Speaking Skill

**PENGARUH GAMIFIKASI BERDASARKAN CERITA LOKAL BALI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA SISWA KELAS 5 SD**

Oleh

Ida Ayu Fortuna Ningrum, NIM 1612021064

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Kemajuan teknologi di abad ke-21 ini menuntut guru agar menjadi kreatif dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efek gamifikasi berdasarkan cerita lokal dari Bali sebagai media belajar terhadap keterampilan berbicara Bahasa Inggris untuk siswa kelas 5 SD. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kuasi-eksperimental dengan desain *one group pre-test post-test*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SD Negeri 4 Kaliuntu. Sampel dari penelitian ini adalah 38 siswa kelas 5 SD yang berada pada tahun akademik 2019/2020. Instrumen perlakuan, instrumen *pretest posttest* dan rubrik penilaian berbicara digunakan sebagai instrumen penelitian ini. Instrumen perlakuannya adalah gamifikasi berdasarkan cerita lokal dari Bali. Instrumen *pretest posttest* nya yaitu dalam bentuk tes keterampilan berbicara. Rubrik penilaian berbicara terdiri dari 5 dimensi keterampilan berbicara. Sampel eksperimental diberikan *pretest* dan *posttest* sebanyak enam kali secara berulang. Hasil dari *posttest* menunjukkan pencapaian yang lebih baik dibandingkan hasil *pretest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* siswa lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* ($79.95 > 69.97$). Hasil pengujian hipotesis (*paired sample t-test*) menunjukkan bahwa Sig (2-tailed) adalah .000 yang lebih rendah dari 0,05. Itu menunjukkan bahwa ada efek yang signifikan dari penggunaan gamifikasi berdasarkan cerita lokal Bali sebagai media pengajaran pada keterampilan berbicara siswa kelas lima. Penggunaan gamifikasi berdasarkan cerita lokal sebagai media belajar disarankan untuk digunakan dalam mengajar siswa berbicara Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Gamifikasi, Cerita Lokal Bali, Keterampilan Berbicara