

**THE EFFECT OF GAMIFICATION BASED ON BALINESE LOCAL
STORIES AS A TEACHING MEDIA TOWARD 5TH GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' WRITING SKILL**

By,

Komang Sierrafany Surya Libhi, NIM. 1612021039

English Language Education

ABSTRACT

This study was a quantitative research which was aimed at investigating the effect of gamification based on Balinese local stories as a teaching media on fifth grade writing skill. The design implemented was quasi-experimental research with one group pre-test post-test. The study was conducted in six meetings at SDN 1 Banyuning which is located in Buleleng Regency, Bali. The population was the students of SDN 1 Banyuning and the samples were the 31 students of the fifth graders in academic year 2019/2020. There were two kinds of instrument administrated namely, treatment instrument and pretest and posttest instrument. The treatment instrument was the gamification and the pre-test and post-test instrument was in the form of writing test. The participants were given pre-test and post-test repeatedly in each of the six meetings. The result of the students' pre-test and post-test showed that the mean score of the post-test was higher than pre-test ($85.39 > 51.73$). Whereas, from the hypothesis testing through paired sample t-test, the t_{obs} of the data was higher than the t_{cv} ($13.533 > 1.796$) with ($\alpha = 0.05$). Therefore, this indicated that there was a significant effect of gamification based on Balinese local stories as teaching media toward the 5th grade students' writing skill.

Keywords: Gamification, Balinese local stories, Writing skill

**EFEK DARI GAMIFIKASI BERDASARKAN CERITA RAKYAT BALI
SEBAGAI MEDIA PENGAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 5**

Oleh,

Komang Sierrafany Surya Libhi, NIM. 1612021039

Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui efek dari gamifikasi berdasarkan cerita lokal Bali sebagai media belajar terhadap kemampuan menulis siswa kelas 5 SD. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi-eksperimental dengan *one group pre-test post-test*. Penelitian ini dilaksanakan dalam 6 kali pertemuan di SDN 1 Banyuning yang berlokasi di Kabupaten Buleleng, Bali. Populasi penelitian ini adalah siswa di SDN 1 Banyuning dan sampelnya adalah 31 siswa kelas 5 SD pada tahun akademik 2019/2020. Ada dua jenis instrumen yang digunakan yakni; instrumen perlakuan dan instrumen *pretest posttest*. Instrumen perlakuan yang digunakan yaitu gamifikasi itu sendiri, sedangkan instrumen *pretest posttest* yang digunakan adalah dalam bentuk tes menulis. Para siswa diberikan *pretest* dan *posttest* di setiap pertemuan. Hasil dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* siswa lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pre-test* ($85.39 > 51.73$). Kemudian, hasil dari pengujian hipotesis dengan *paired sampe t-test* menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari ttabel ($13.533 > 1.796$). Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat efek yang signifikan dari penggunaan gamifikasi berdasarkan cerita lokal Bali sebagai media mengajar terhadap kemampuan menulis siswa kelas 5 SD.

Kata Kunci: Gamifikasi, Cerita lokal Bali, Kemampuan menulis