

APPENDICES

Appendix 1. Letter of Observation



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
 Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
 Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 239/UN48.7.1/DT/2020

08 November 2019

Perihal : **Permohonan Izin Observasi**

Yth. Kepala SDN 1 Penarukan
 di Buleleng

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Pengambilan data untuk keperluan skripsi, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Komang Bela Pradnya Sari
NIM	: 1612021069
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2019/2020

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
 Wakil Dekan I,

Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Koorprodi. Pendidikan Bahasa Inggris
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Appendix 2. Letter of Permission



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
 Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
 Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 3986/UN48.7.1/DT/2019

13 November 2019

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SD Negeri 1 Penarukan
 di Buleleng, Singaraja

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Komang Bela Pradnya Sari
NIM	: 1612021069
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2019/2020
Judul	: The Effect of Gamification Based on Local Stories as a Teaching Media Towards Fifth Grade Students' Motivation on Elementary School

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.



a.n. Dekan,
 Wakil Dekan I,

Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Pendidikan Bahasa Inggris
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Appendix 3. Letter of Accomplishment



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PENARUKAN**

*Alamat : Jalan Setia Budi No. 60 Singaraja, Telpn : (0362) 3302674
email : sdn1penarukan.60@gmail.com*

SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/154/Pendas/2019

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Penarukan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng :

Nama : Made Suarmini, S.Pd.SD
NIP : 19710429 199307 2 001
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Tempat Tugas : SDN 1 Penarukan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Komang Bela Pradnya Sari
NIM : 1612021069
Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jurusan : Bahasa Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni
Tempat Kuliah : Universitas Pendidikan Ganesha

Telah melakukan penelitian pengumpulan data di SD Negeri 1 Penarukan dari tanggal 25 Nopember sampai dengan 30 Nopember 2019 guna melengkapi syarat skripsi.

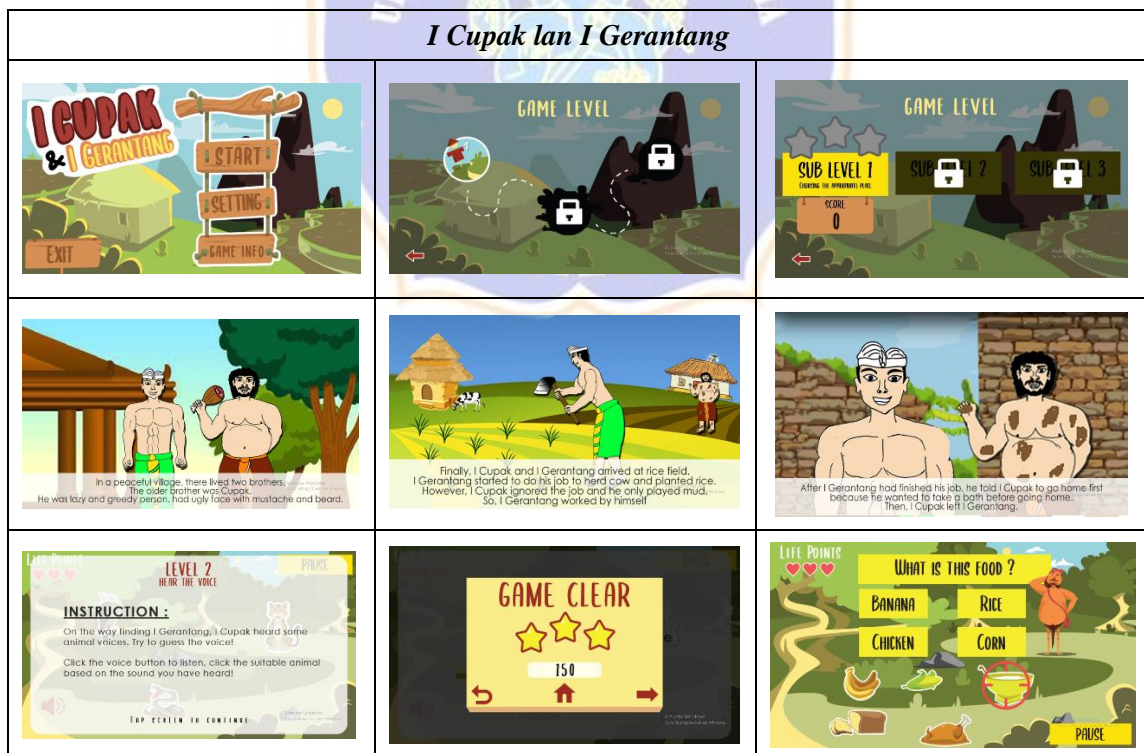
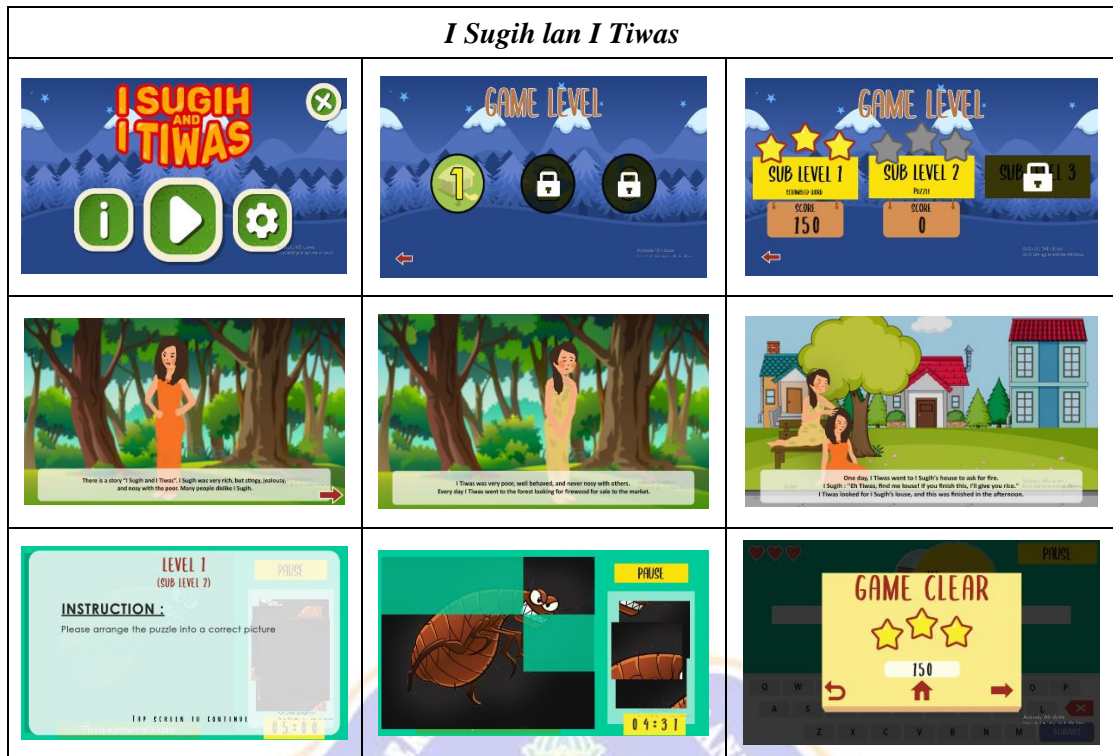
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 Nopember 2019



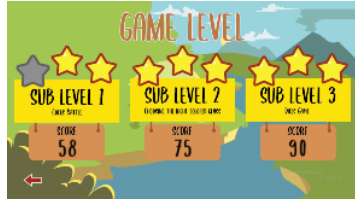



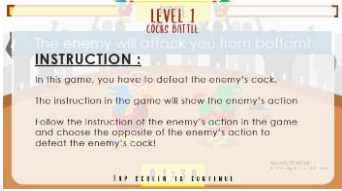


Kepala SDN 1 Penarukan

Made Suarmini, S.Pd.SD
NIP. 19710429 199307 2 001


Appendix 4. Treatment instrument



Manik Angkeran

														
 <p>Once upon a time, in Dana Kingdom, East Java, lived a priest (Brahmana) named Empu Sidi Mantra. He was a rich and sacred priest. He had a beautiful wife and handsome son named Manik Angkeran.</p>	 <p>However, Manik Angkeran had a very bad behaviour. He liked gambling a lot. Manik Angkeran always made bet using his parents' wealth.</p>	 <p>One day, Manik Angkeran went back home with fear and begged his parents to help him because some people chased him to collect his debt.</p>												
 <p>LEVEL 1 COCK'S BATTLE</p> <p>The enemy will attack you from bottom!</p> <p>INSTRUCTION : In this game, you have to defeat the enemy's cock. The instruction in the game will show the enemy's action and choose the opposite of the enemy's action to defeat the enemy's cock!</p> <p>TOP SCREEN TO CONTINUE</p>	 <p>PAUSE 01:19</p> <p>The ball is in the purple glass</p>	 <p>PAUSE</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td>EIGHT</td> <td>SIX</td> <td>TEN</td> <td>FIVE</td> </tr> <tr> <td>THREE</td> <td>ELEVEN</td> <td>TWO</td> <td>NINE</td> </tr> <tr> <td>ONE</td> <td>FOUR</td> <td>THIRTEEN</td> <td>SEVEN</td> </tr> </table>	EIGHT	SIX	TEN	FIVE	THREE	ELEVEN	TWO	NINE	ONE	FOUR	THIRTEEN	SEVEN
EIGHT	SIX	TEN	FIVE											
THREE	ELEVEN	TWO	NINE											
ONE	FOUR	THIRTEEN	SEVEN											

Timun Mas

		 <p>Long time ago, lived an old woman named Mbok Sirni. She lived by herself because her husband had long passed away and she had no children. Every day, she prayed to God to give her a child.</p>
 <p>"Oh My God, I'm sure you will give me a child. I always try to be patient waiting for it. If you do not give me a child, who will take care of me on someday? So, please answer my prayer. Amin."</p>	 <p>One night, when she was praying, a giant named Buto Ijo, passed her house and heard her prayer.</p>	 <p>"Ha ha ha ha... Mbok Sirni! Ha ha ha... I will give what you want. I can give you a child but in one condition. You must give the child back to me when she is six years old."</p>
	 <p>What things do you usually find in living room? Please click the right things based on the word below!</p> <p>TABLE LAMP SHIRTING LAMP JIBSON FIREPLACE PICTURE BOOK ZORFA ALUSION</p>	 <p>What things do you usually find in kitchen? Please click the right things based on the word below! Plast...! There are also hidden cucumber. Go find them!</p> <p>REFRIGERATOR OVEN DISHES GRATER PLATES KNIVES POTONGPANGKETTLE SANGKORAN</p>

Siap Selem

		<p>Once upon a time there was a black hen named Siap Selem which had seven chicks. Daglelan was the youngest chick. There was also a cat named Meng Kuuk lived in the same place as the black hen which also had many kittens. One day, Siap Selem and her family were out looking for food in the forest. At twilight, they lost their way in the forest due to a sudden heavy downpour.</p>
<p>They managed to find shelter at the house of Meng Kuuk. Now, it is known that civets love the taste of poultry and will deny no opportunity to feast on chicken meat, especially when they come lurking willingly into his territory. Meng Kuuk already had ideas on what to make of Siap Selem and her family. But he couldn't show that he was interested in eating them. So, he put up an act and welcomed Siap Selem into his house to take shelter from the rain.</p>	<p>Meng Kuuk frequently made strategies to eat the black hen with her chicks. Every night Meng Kuuk with her kittens talked about the black hen. "I'll eat the feet, the wings is mine, the neck will be delicious. I prefer the head. Unfortunately, the fur of the youngest chick did not grow yet, so he cannot fly away. In a moment, the black hen told her chicks, "You all have to fly away from here one by one, because if you're still here you will be caught and eaten by Meng Kuuk". Then her chicks fly away but there was still Daglelan who could not fly because he had no wings. The black hen told him, "I'll take you here, you'll be safe, you'll not be eaten by Meng Kuuk. If one day you'll be eaten by Meng Kuuk, you have to say 'Meng Kuuk, you'll be disgusted to eat me because my flesh is still bitter', later if my flesh has been delicious, you're allowed to eat me anytime."</p>	<p>Daglelan was alone in Meng Kuuk's house. Suddenly, the civet came and wanted to eat Daglelan. Don't eat me now, you'll be disgusted to eat me because my flesh is still bitter. Later, if my flesh has been delicious, you're allowed to eat me anytime," said Daglelan. Meng Kuuk trusted Daglelan. In the next day, Daglelan had thick fur and beautiful color. Daglelan said, "Now, you're allowed to eat me, but I have one request for you. Before you eat me, you must be flying one dozen times in order my blood will be mixed with my flesh, that will be delicious to be eaten".</p>
		<p>CLUE 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> This animal is very cute It has long ear and soft fur It likes to jump and has round tail <p>B I A R B T</p> <p>Submit</p>



Appendix 5. Blueprint of Pretest and Posttest

No	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Topik materi
1	Menyajikan pengetahuan factual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.	3.3 Membandingkan kata-kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan. 4.3 Menyusun kalimat perbandingan menggunakan kata-kata sifat yang sederhana	3.3.1 Menyebutkan kata-kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game 4.3.1 Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game.	Adjective
		4.4 Menganalisis kegiatan yang dilakukan di lingkungan sekitar.	4.4.1 Menyebutkan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	Activity
		3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang di lingkungan sekitar 4.7 Menggambarakan jenis-jenis benda yang dijumpai di lingkungan sekitar	3.7.1 Menyebutkan nama benda atau gambar berdasarkan bentuk yang di jumpai di dalam cerita pada game. 4.7.1 menjelaskan benda-benda yang terdapat di lingkungan sekitar	Things

Appendix 6. Instrument of Pretest and Posttest

Pretest and Posttest of Speaking Test

Meeting	Questions
1st meeting	Please mention the characteristics (adjectives) of I Cupak and I Gerantang. (Indikator 4.3.1)
2nd meeting	Please differentiate the characteristics (adjectives) of I Cupak and I Gerantang. (Indikator 4.3.2)
3rd meeting	Please differentiate the characteristics (adjectives) of Manik Angkeran, Empu Sidi Mantra and Dragon (Indikator 4.3.2)
4th meeting	Please mentions what is I Tiwas and I Sugih doing based on the story! (Indikator 4.4.1)
5th meeting	Please mention the things that you see on the screen in Siap Selem's local story! (Indikator 4.7.1)
6th meeting	Please mention the 5 things that you see in the kitchen, living room and bathroom based on Ketimun Mas's local story! (Indikator 4.7.1)

Appendix 7. Speaking Rubric

Speaking Rubric

Criteria of speaking rubric which used to assess speaking skill are pronunciation, grammar, vocabulary, fluency and comprehension (Hadriana, 2016). According to Harris (1969) as cited in Hadriana (2016), the students' test will assess by using oral test as follow;

No	Criteria		Score
1	Fluency	Speech as fluent and effortless	5
		Speed of speech are slightly affected by language problems	4
		Speed and fluency are strongly affected by language problems	3
		Hesitant; often forced into silence by language problems	2
		Speech is halting and fragmentary as to make conversation virtually impossible	1
2	Pronunciation	Has good English language accent	5
		Always intelligible, though one is conscious of definite accent	4
		Pronunciation necessitate concentrated listening and occasionally lead to misunderstanding	3
		Very hard to understand because of pronunciation problems. Most frequently be asked to repeat	2
		Pronunciation so severe as to make speech virtually unintelligible	1
3	Grammar	Have good grammar; there is no grammatical errors	5
		Make few noticeable errors of grammar or word order	4
		Occasionally makes grammatical or word order errors which do not, however, obscure meaning	3
		Makes frequent errors of grammar and word order which occasionally obscure meaning	2
		Errors in grammar and word order so severe as to make speech virtually unintelligible	1
4	Vocabulary	Uses very appropriate vocabulary with the content of the topic	5

		Uses appropriate vocabulary with the content of the topic	4
		Enough uses appropriate vocabulary; conversation somewhat limited because of lexical inadequacies.	3
		Limited vocabulary make comprehension quite difficult.	2
		Vocabulary limitations so extreme as to make conversation virtually impossible.	1
5	Comprehension	Understand everything without difficulty	5
		Understand nearly everything at normal speed, although occasional repetition may be necessary	4
		Understand enough of what is said at normal speed with repetitions	3
		Hard to understand of what is said at slower speed with repetitions	2
		Cannot be said to understand even simple English conversation	1

Note; Maximum score = 25

$$\text{Score} = \frac{\text{The result of the score} \times 100}{\text{Maximum score}}$$



Appendix 8. Blueprint of Interview Guide

According to Ryan & Deci (2000), Motivation in the learning process can be divided into two, namely intrinsic motivation and extrinsic motivation.

- a) **Intrinsic motivation** is the motivation derived from the student self, such as the desire to acquire knowledge, the desire to achieve learning goals, the drive to meet the learning needs, and so forth.
- b) **Extrinsic motivation** is a motivation that comes from outside the student self, such as a comfortable learning environment, fun learning partners, interesting and unpleasant learning activities.

Blueprint of Interview Guide

Variable	Sub variable	Indicator	Nomor	Jumlah
Motivation	Intrinsic motivation	Desire to acquire knowledge	1,2	2
		Desire to achieve learning goals	3,4	2
	Extrinsic motivation	Comfortable learning activity	5,6	2
		Fun learning partners	7,8	2
		Interesting learning activity	9,10	2
			Total	10

Appendix 9. Instrument Interview Guide

Interview's Questions

1. Apakah media Gamifikasi membuat kalian tertarik untuk bisa berbicara menggunakan Bahasa Inggris?
2. Apakah media Gamifikasi membuat kalian termotivasi untuk bisa berbicara Bahasa Inggris?
3. Apakah media Gamifikasi membuat kalian menjadi rajin melatih kemampuan dalam berbicara Bahasa Inggris?
4. Apakah media Gamifikasi dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri kalian saat berbicara Bahasa Inggris?
5. Apakah media Gamifikasi mampu membuat kegiatan belajar Bahasa Inggris di kelas menjadi nyaman?
6. Apakah kalian tidak pernah bosan saat mengikuti kegiatan belajar Bahasa Inggris di kelas dengan menggunakan media Gamifikasi?
7. Apakah media Gamifikasi meningkatkan kemampuan saya dalam berkomunikasi bersama teman dengan menggunakan Bahasa Inggris?
8. Apakah media Gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan kalian dalam berkolaborasi dan bekerjasama dengan teman?
9. Apakah media Gamifikasi membuat kalian lebih aktif berpartisipasi dan berbicara Bahasa Inggris di kelas?
10. Apakah media Gamifikasi membuat kegiatan belajar Bahasa Inggris di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan?

Appendix 10. Lesson Plan

I. First meeting's Lesson Plan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Penarukan
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: V/ I
Materi Pokok	: Penggunaan kata – kata sifat sederhana
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.3 Membandingkan kata – kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan	3.3.1 Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game. 3.3.2 Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game.
4.	4.3 Menyusun kalimat menggunakan kata-kata sifat yang sederhana	4.3.1 Menyusun kalimat menggunakan kata-kata sifat yang sederhana secara lisan

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Cupak and I Gerantang*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
2. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Membandingkan kata sifat berdasarkan pertanyaan yang terdapat dalam gambar.

D. Materi Pembelajaran

The definition of Adjective: Adjective is a word used to explain noun (noun) or pronoun (pronoun) which can be a person (person), place (place), animal (animal), object or abstract concept (thing).

ADJECTIVES

An **adjective** is a word that describes a noun or pronoun such as person, place, thing, or idea.

An adjective can tell...



ESL.COM

E. Metode Pembelajaran

- Approach : Scientific Approach
- Metode : Cooperative Learning
- Strategi : Diskusi kelompok dan Tanya Jawab.

F. Media & Alat Pembelajaran

- Gamification based on Balinese local story I Cupak and I Gerantang
- Laptop
- LCD
- Video
- Audio & Speaker
- Papan Tulis
- Spidol
- Lembar Kerja

G. Sumber Pembelajaran

- Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
- Video <https://www.youtube.com/watch?v=rrSY1dSvdio>

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>Do you know the meaning of beautiful?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru menayangkan video terkait dengan materi adjective (kata sifat).	1. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	2. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning

3. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi adjective (kata sifat)	3. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi adjective (kata sifat)	5 menit	Exploring
4. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 5 orang.	4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru	50 menit	
5. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese Local Story <i>I Cupak lan I Gerantang</i> untuk mengajar adjective (kata sifat). Dalam hal ini, guru menayangkan game pada slide dan kemudian bersama siswa bermain game dan memahami cerita yang terdapat dalam game.	5. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story <i>I Cupak lan I Gerantang</i> di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita yang terdapat di dalam game.		
6. Guru menginstruksi siswa untuk	6. Siswa menemukan adjective (kata sifat)		

<p>menemukan adjective (kata sifat) pada cerita terdapat di game pada lembar kerja list of adjective.</p>	<p>pada cerita yang terdapat di dalam game dan menulis pada list of adjective.</p>		
<p>7. Guru menginstruksikan tiap kelompok untuk maju ke meja guru. Guru kemudian meminta siswa secara bergantian menyebutkan karakter I Cupak lan I Gerantang dengan menggunakan kata sifat yang sesuai pada karakter dan sifatnya</p>	<p>7. Siswa secara bergantian melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru yaitu menyebutkan karakter I Cupak lan I Gerantang dengan menggunakan kata sifat yang sesuai pada karakter dan sifatnya</p>		<p>Communication</p>
<p>8. Guru menginstruksikan siswa satu persatu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan</p>	<p>8. Siswa satu persatu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan secara lisan</p>		

9. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	10. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		
--	---	--	--

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
2. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	2. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
3. Guru mengajak siswa untuk berdoa	3. Seluruh siswa berdoa bersama		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1. Cerita I Cupak lan I Gerantang

I Cupak Lan I Gerantang

In a village, there lived two brothers. The older brother was Cupak. He was a lazy, greedy, ugly and fat. Meanwhile, the younger brother was I Gerantang. He was diligent, handsome, tall, and polite.

One day, I Cupak and I Gerantang would like to go to the rice field to herd cow and planted rice. Then, I Cupak and I Gerantang arrived at the rice field. I

Gerantang started to do his job to herd cow and planted rice. However, I Cupak ignored the job and he only played mud.

Then, they continued their journey. I Cupak and I Gerantang arrived at a deserted village near the Kediri Kingdom. The villager explained to I Cupak and I Gerantang that the village is deserted because of the terror of a giant called I Benaru. The giant is big and greedy. The giant also had kidnapped the princess of Kediri Kingdom. Then, the king of Kediri made a competition for whoever could save the princess would be given prizes, married with the princess, and crowned as King.

I Cupak and I Gerantang arrived at the cave where I Benaru or the giant stayed. However, I Cupak is afraid to enter the cave. So, he instructed I Gerantang to enter the cave lonely and saved the princess. Then, I Benaru fought with I Gerantang. I Gerantang could defeat I Benaru by stabbing I Benaru's stomach using keris. Then, I Gerantang could save the princess and would like to pull out from the cave.

After that, I Gerantang asked for help to I Cupak to get them out from the cave. First, I Cupak helped the princess to get out. However, I Cupak did not want to help I Gerantang. On the other side, I Gerantang who was still trapped inside the cave tried to find a way to get out. With his patience and hard work, he managed to get out of the cave. Then, he hurriedly returned to the kingdom. When he arrived there, I Cupak looked angry seeing I Gerantang still alive. Then, I Cupak challenged him to a duel. Finally, I Gerantang won the duel. I Cupak was sent away from the kingdom. Meanwhile, I Gerantang was married to the princess and became the sole heir of the kingdom. They lived happily ever after.

Instrumen 2. Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa digunakan pada kegiatan menentukan kata sifat pada cerita yang terdapat di dalam game.

Petunjuk:

1. Dengar dan amati cerita yang terdapat di dalam game
2. Tentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Berikan tanda (√) pada kolom I Cupak jika sifat sesuai dengan I Cupak
4. Berikan tanda (√) pada kolom I Gerantang jika sifat sesuai dengan I Gerantang
5. Guru dan siswa membahas jawaban yang telah dibuat

No	List of Adjectives	Ketimun Mas	Buto Ijo

Instrumen 3. Speaking Test

Instructions for students;

The teacher will ask the students one by one. Each student have to answer the question that provide by the teacher. You will be given 3 minutes to speak up and answer the question given.

First meeting question:



1. Please mention the characteristics (adjectives) of I Cupak and I Gerantang.

J. Rubrik Penilaian

Penilaian 1: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	1. Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game.	Tentukan kata sifat yang terdapat pada cerita di dalam game tersebut dan sesuaikan dengan manakah kata sifat yang sesuai dengan karakter	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Total Skor = $\frac{\text{skor yang didapat} \times \text{skor maksimal}}{100}$</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	10	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	10								
Jawaban salah	0								

	2. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game		
--	---	--	--

Penilaian 2. Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Lisan	Menyebutkan karakter I Cupak lan I Gerantang dengan menggunakan kata sifat yang sesuai pada karakter dan sifatnya.	Please mention the characteristics (adjectives) of I Cupak and I Gerantang.

Rubrik Penilaian Kompetensi Keterampilan

Speaking Rubric

Criteria of speaking rubric which used to assess speaking skill are pronunciation, grammar, vocabulary, fluency and comprehension (Hadriana, 2016). According to Harris (1969) as cited in Hadriana (2016), the students' test will assess by using oral test as follow;

No	Criteria		Score
1	Fluency	Speech as fluent and effortless	5
		Speed of speech are slightly affected by language problems	4
		Speed and fluency are strongly affected by language problems	3
		Hesitant; often forced into silence by language problems	2
		Speech is halting and fragmentary as to make conversation virtually impossible	1
2	Pronunciation	Has good English language accent	5
		Always intelligible, though one is conscious of definite accent	4

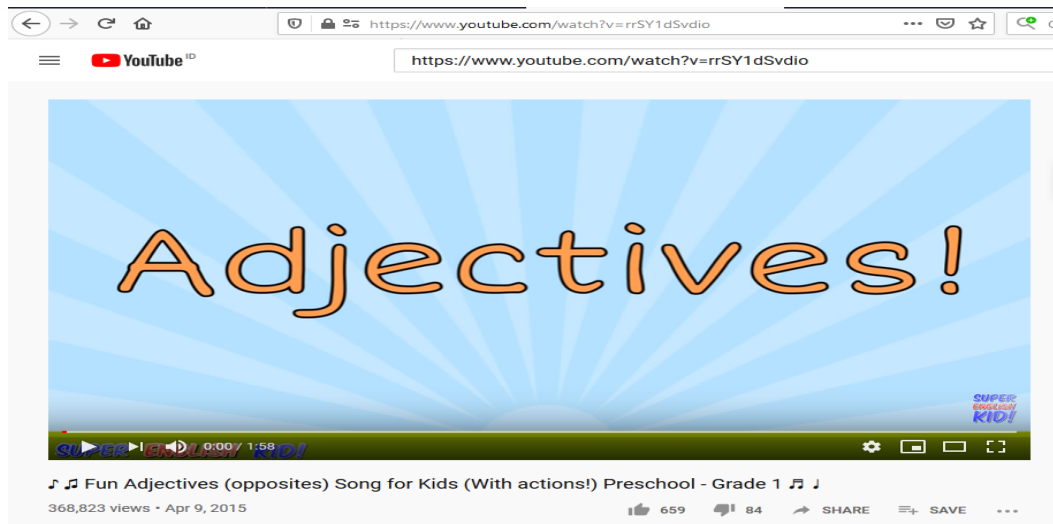
		Pronunciation necessitate concentrated listening and occasionally lead to misunderstanding	3
		Very hard to understand because of pronunciation problems. Most frequently be asked to repeat	2
		Pronunciation so severe as to make speech virtually unintelligible	1
3	Grammar	Have good grammar; there is no grammatical errors	5
		Make few noticeable errors of grammar or word order	4
		Occasionally makes grammatical or word order errors which do not, however, obscure meaning	3
		Makes frequent errors of grammar and word order which occasionally obscure meaning	2
		Errors in grammar and word order so severe as to make speech virtually unintelligible	1
4	Vocabulary	Uses very appropriate vocabulary with the content of the topic	5
		Uses appropriate vocabulary with the content of the topic	4
		Enough uses appropriate vocabulary; conversation somewhat limited because of lexical inadequacies.	3
		Limited vocabulary make comprehension quite difficult.	2
		Vocabulary limitations so extreme as to make conversation virtually impossible.	1
5	Comprehension	Understand everything without difficulty	5
		Understand nearly everything at normal speed, although occasional repetition may be necessary	4
		Understand enough of what is said at normal speed with repetitions	3
		Hard to understand of what is said at slower speed with repetitions	2
		Cannot be said to understand even simple English conversation	1

Note; Maximum score = 25

$$\text{Score} = \frac{\text{The result of the score} \times 100}{\text{Maximum score}}$$

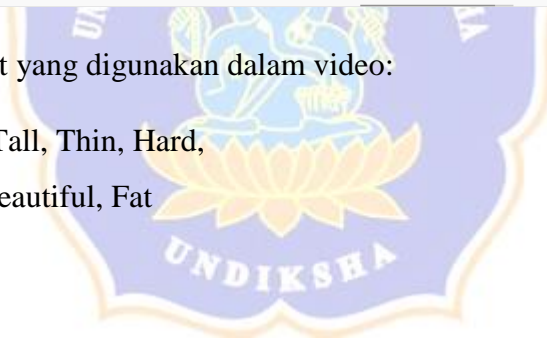
K. Lampiran

Lampiran 1. Bahan Ajar



Beberapa Kata Sifat yang digunakan dalam video:

Big, Short, Small, Tall, Thin, Hard,
Soft, Ugly, Cute, Beautiful, Fat



II. Second meeting's Lesson Plan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Penarukan
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: V/ I
Materi Pokok	: Penggunaan kata – kata sifat sederhana
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.3 Membandingkan kata – kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan	3.10.1 Menemukan kata sifat yang ada pada cerita 3.3.2 Membandingkan seseorang berdasarkan sifat
4.	4.3 Menyusun kalimat perbandingan menggunakan kata-kata sifat yang sederhana	4.3.2 Menyusun kalimat perbandingan sederhana dengan menggunakan kata-kata sifat secara lisan

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Cupak Lan I Gerantang*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
2. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Membuat kalimat sederhana dengan menggunakan kata sifat

D. Materi Pembelajaran

The definition of Adjective: Adjective is a word used to explain noun (noun) or pronoun (pronoun) which can be a person (person), place (place), animal (animal), object or abstract concept (thing).

COMPARATIVE ADJECTIVES	
One-syllable adjectives 	long – longer straight – straighter big – bigger tall – taller large – larger hot – hotter
Two-syllable adjectives 	honest – more honest happy – happier narrow – narrower famous – more famous crazy – crazier gentle – gentler
Three or more syllables	expensive – more expensive popular – more popular confident – more confident dangerous – more dangerous beautiful – more beautiful difficult – more difficult
Irregular adjectives 	good – better bad – worse far – farther many – more little – less far – further

E. Metode Pembelajaran

- d. Approach : Scientific Approach
- e. Metode : Cooperative Learning
- f. Strategi : Individual and teamwork

F. Media & Alat Pembelajaran

1. Gamification based on Balinese local story I Cupak lan I Gerantang
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja

G. Sumber Pembelajaran

3. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
4. Infographic
<http://havefunwithyourenglish.blogspot.com/2019/06/comparative-adjectives-infographic.html>
5. Video https://youtu.be/2fQb7_KUs3A

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti	5 menit	Religius

kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.		
2. Guru melakukan apersepsi: <i>can you mention the kinds of adjective that we discussed in previous meeting?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
3. Guru menayangkan video terkait dengan materi adjective (kata sifat).	3. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	4. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
5. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi adjective (kata sifat) serta	5. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi	5 menit	Exploring

perbandingan kata-kata sifat.	adjective (kata sifat) dan perbandingan dari kata-kata sifat.		
6. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 5 orang.	6. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru	50 menit	
7. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese Local Story I Cupak lan I Gerantang untuk memberikan informasi tentang cerita I Ketimun Emas	7. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story I Cupak lan I Gerantang di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita yang terdapat di dalam game.		
8. Guru mengkombinasikan <i>Gamification based on Balinese local story</i> dengan kegiatan <i>spider concept map activity</i>	8. Siswa menerapkan kombinasi dari <i>Gamification based on Balinese local story</i> dengan kegiatan <i>Spider</i>		Associating

	<i>Concept Map Activity</i>		
9. Guru menginstruksikan siswa untuk menemukan kata sifat yang berkaitan dengan I Cupak, I Gerantang kemudian menuliskan kata sifat pada <i>spider concept map activity</i> .	9. Siswa melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru dengan menuliskan kata sifat yang berkaitan dengan I Cupak dan I Gerantang pada <i>spider concept map activity</i> .		
10. Guru menginstruksikan tiap kelompok untuk maju ke meja guru. Guru kemudian meminta siswa secara bergantian membandingkan karakter I Cupak dan I Gerantang dengan menggunakan kata sifat yang sesuai pada karakter dan sifatnya	10. Siswa secara bergantian melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru yaitu membandingkan karakter I Cupak dan I Gerantang dengan menggunakan kata sifat yang sesuai pada karakter dan sifatnya		

11. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	11. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		Communication
---	---	--	---------------

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	12. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
13. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	13. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
14. Guru mengajak siswa untuk berdoa	14. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1. Cerita I Cupak lan I Gerantang

I Cupak Lan I Gerantang

In a village, there lived two brothers. The older brother was Cupak. He was a lazy, greedy, ugly and fat. Meanwhile, the younger brother was I Gerantang. He was diligent, handsome, tall, and polite.

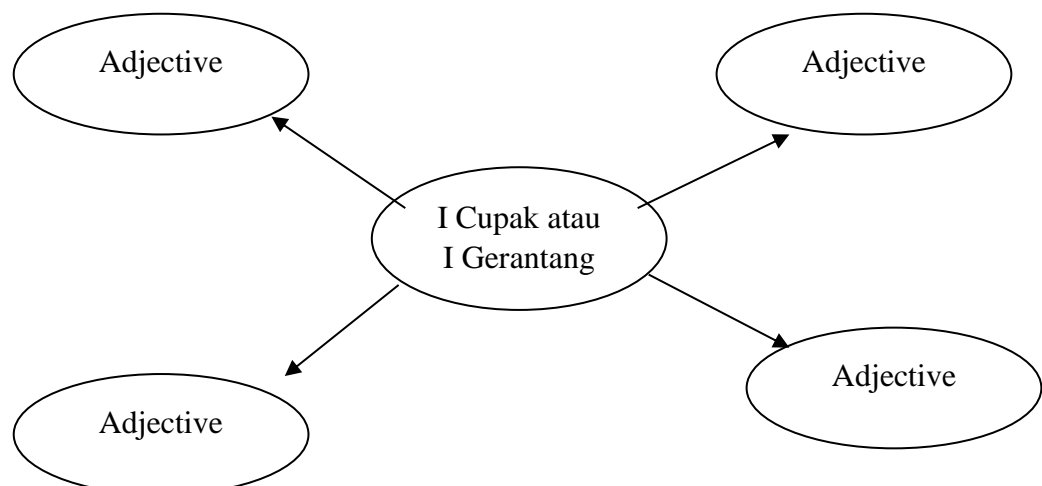
One day, I Cupak and I Gerantang would like to go to the rice field to herd cow and planted rice. Then, I Cupak and I Gerantang arrived at the rice field. I Gerantang started to do his job to herd cow and planted rice. However, I Cupak ignored the job and he only played mud.

Then, they continued their journey. I Cupak and I Gerantang arrived at a deserted village near the Kediri Kingdom. The villager explained to I Cupak and I Gerantang that the village is deserted because of the terror of a giant called I Benaru. The giant is big and greedy. The giant also had kidnapped the princess of Kediri Kingdom. Then, the king of Kediri made a competition for whoever could save the princess would be given prizes, married with the princess, and crowned as King.

I Cupak and I Gerantang arrived at the cave where I Benaru or the giant stayed. However, I Cupak is afraid to enter the cave. So, he instructed I Gerantang to enter the cave lonely and saved the princess. Then, I Benaru fought with I Gerantang. I Gerantang could defeat I Benaru by stabbing I Benaru's stomach using keris. Then, I Gerantang could save the princess and would like to pull out from the cave.

After that, I Gerantang asked for help to I Cupak to get them out from the cave. First, I Cupak helped the princess to get out. However, I Cupak did not want to help I Gerantang. On the other side, I Gerantang who was still trapped inside the cave tried to find a way to get out. With his patience and hard work, he managed to get out of the cave. Then, he hurriedly returned to the kingdom. When he arrived there, I Cupak looked angry seeing I Gerantang still alive. Then, I Cupak challenged him to a duel. Finally, I Gerantang won the duel. I Cupak was sent away from the kingdom. Meanwhile, I Gerantang was married to the princess and became the sole heir of the kingdom. They lived happily ever after.

Instrumen 2. Spider Concept Map



Instrumen 3. Speaking Test

Instructions for students;

The teacher will ask the students one by one. Each student have to answer the question that provide by the teacher. You will be given 3 minutes to speak up and answer the question given.



First meeting question:

- Please differentiate the characteristics (adjectives) of I Cupak and I Gerantang.

J. Rubrik Penilaian

Penilaian 1: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian							
Tes Tulis	3. Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game. 4. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game	Tentukan kata sifat yang terdapat pada cerita di dalam game tersebut dan sesuaikan dengan manakah kata sifat yang sesuai dengan karakter	<table border="1" data-bbox="1043 1386 1508 1491"> <thead> <tr> <th data-bbox="1043 1386 1348 1420">Uraian</th> <th data-bbox="1348 1386 1508 1420">Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1043 1420 1348 1453">Jawaban benar</td> <td data-bbox="1348 1420 1508 1453">10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1043 1453 1348 1491">Jawaban salah</td> <td data-bbox="1348 1453 1508 1491">0</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="1043 1529 1508 1630"> Total Skor = $\frac{\text{skor yang didapat} \times \text{skor maksimal}}{100}$ </p>		Uraian	Skor	Jawaban benar	10	Jawaban salah	0
Uraian	Skor									
Jawaban benar	10									
Jawaban salah	0									

Penilaian 2. Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Lisan	Membandingkan karakter I Cupak lan I Gerantang dengan menggunakan kata sifat yang sesuai pada karakter dan sifatnya.	Please differentiate the characteristics (adjectives) of I Cupak and I Gerantang.

Rubrik Penilaian Kompetensi Keterampilan

Speaking Rubric

Criteria of speaking rubric which used to assess speaking skill are pronunciation, grammar, vocabulary, fluency and comprehension (Hadriana, 2016). According to Harris (1969) as cited in Hadriana (2016), the students' test will assess by using oral test as follow;

No	Criteria		Score
1	Fluency	Speech as fluent and effortless	5
		Speed of speech are slightly affected by language problems	4
		Speed and fluency are strongly affected by language problems	3
		Hesitant; often forced into silence by language problems	2
		Speech is halting and fragmentary as to make conversation virtually impossible	1
2	Pronunciation	Has good English language accent	5
		Always intelligible, though one is conscious of definite accent	4
		Pronunciation necessitate concentrated listening and occasionally lead to misunderstanding	3
		Very hard to understand because of pronunciation problems. Most frequently be asked to repeat	2

		Pronunciation so severe as to make speech virtually unintelligible	1
3	Grammar	Have good grammar; there is no grammatical errors	5
		Make few noticeable errors of grammar or word order	4
		Occasionally makes grammatical or word order errors which do not, however, obscure meaning	3
		Makes frequent errors of grammar and word order which occasionally obscure meaning	2
		Errors in grammar and word order so severe as to make speech virtually unintelligible	1
4	Vocabulary	Uses very appropriate vocabulary with the content of the topic	5
		Uses appropriate vocabulary with the content of the topic	4
		Enough uses appropriate vocabulary; conversation somewhat limited because of lexical inadequacies.	3
		Limited vocabulary make comprehension quite difficult.	2
		Vocabulary limitations so extreme as to make conversation virtually impossible.	1
5	Comprehension	Understand everything without difficulty	5
		Understand nearly everything at normal speed, although occasional repetition may be necessary	4
		Understand enough of what is said at normal speed with repetitions	3
		Hard to understand of what is said at slower speed with repetitions	2
		Cannot be said to understand even simple English conversation	1

Note; Maximum score = 25

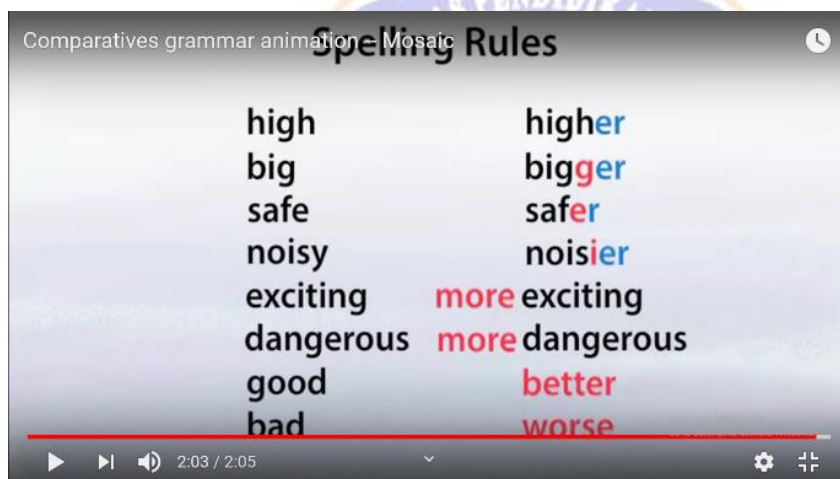
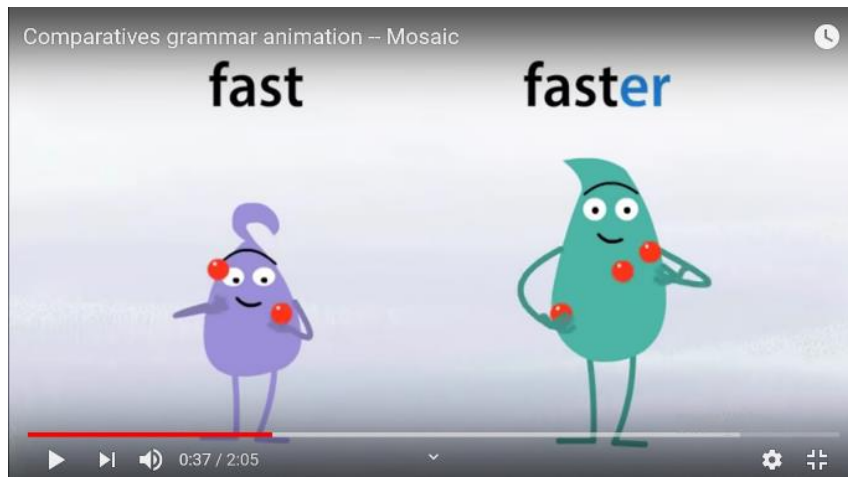
Score = $\frac{\text{The result of the score} \times 100}{\text{Maximum score}}$

Maximum score

Appendices

Appendix 1. Bahan Ajar

Matery: Comparison of Adjectives



III. Third meeting's Lesson Plan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Penarukan
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: V/ I
Materi Pokok	: Penggunaan kata – kata sifat sederhana
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak berimandan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.3 Membandingkan kata – kata sifat sederhana dalam kalimat tingkat perbandingan	3.3.1 Menemukan kata sifat yang ada pada cerita 3.3.2 Membandingkan seseorang berdasarkan sifat
4.	4.3 Menyusun kalimat perbandingan menggunakan kata-kata sifat yang sederhana	4.3.3 Membuat kalimat perbandingan sederhana dengan menggunakan kata-kata sifat

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story Manik Angkeran*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan kata sifat yang terdapat di dalam cerita pada game
2. Membandingkan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game
3. Membuat kalimat perbandingan sederhana dengan menggunakan kata sifat

D. Materi Pembelajaran

The definition of Adjective: Adjective is a word used to explain noun (noun) or pronoun (pronoun) which can be a person (person), place (place), animal (animal), object or abstract concept (thing).

COMPARATIVE ADJECTIVES		
One-syllable adjectives	long – longer straight – straighter big – bigger	tall – taller large – larger hot – hotter
Two-syllable adjectives	honest – more honest happy – happier narrow – narrower	famous – more famous crazy – crazier gentle – gentler
Three or more syllables	expensive – more expensive popular – more popular confident – more confident	dangerous – more dangerous beautiful – more beautiful difficult – more difficult
Irregular adjectives	good – better bad – worse far – farther	many – more little – less far – further

E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Individual and teamwork

F. Media & Alat Pembelajaran

1. Gamification based on Balinese local story Manik Angkeran
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja Siswa

G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Infographic
<http://havefunwithyourenglish.blogspot.com/2019/06/comparative-adjectives-infographic.html>
3. Video https://youtu.be/2fQb7_KUs3A

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk	5 menit	Religius

mengkondisikan kelas	kegiatan selanjutnya.		
2. Guru melakukan apersepsi: <i>can you mention the kinds of adjective that we discussed in previous meeting?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
3. Guru menayangkan video terkait dengan materi adjective (kata sifat).	3. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	4. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
5. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi adjective (kata sifat) serta	5. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan	5 menit	Exploring

perbandingan kata-kata sifat.	materi adjective (kata sifat) dan perbandingan dari kata-kata sifat.		
6. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 5 orang.	6. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru	50 menit	
7. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese Local Story Manik Angkeran untuk memberikan informasi tentang cerita I Ketimun Emas	7. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story Manik Angkeran di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita yang terdapat di dalam game.		Associating
8. Guru mengkombinasikan <i>Gamification based on Balinese local story</i> dengan kegiatan	8. Siswa menerapkan kombinasi dari <i>Gamification based on Balinese local</i>		

<p><i>spider concept map activity</i></p>	<p><i>story</i> dengan kegiatan <i>Spider Concept Map Activity</i></p>		
<p>9. Guru menginstruksikan siswa untuk menemukan kata sifat yang berkaitan dengan Manik Angkeran dan Mpu Sidhi Mantra. Kemudian menuliskan kata sifat pada <i>spider concept map activity</i>.</p>	<p>9. Siswa melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru dengan menuliskan kata sifat yang berkaitan dengan Manik Angkeran dan Mpu Sidhi Mantra pada <i>spider concept map activity</i>.</p>		
<p>10. Guru menginstruksikan tiap kelompok untuk maju ke meja guru. Guru kemudian meminta siswa secara bergantian membandingkan karakter Manik Angkeran dan Mpu Sidhi Mantra dengan</p>	<p>10. Siswa secara bergantian melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru yaitu membandingkan karakter Manik Angkeran dan Mpu Sidhi Mantra dengan</p>		

menggunakan kata sifat yang sesuai pada karakter dan sifatnya	menggunakan kata sifat yang sesuai pada karakter dan sifatnya		
11. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	11. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		Communication



Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	12. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
13. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	13. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
14. Guru mengajak siswa untuk berdoa	14. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1. Manik Angkeran

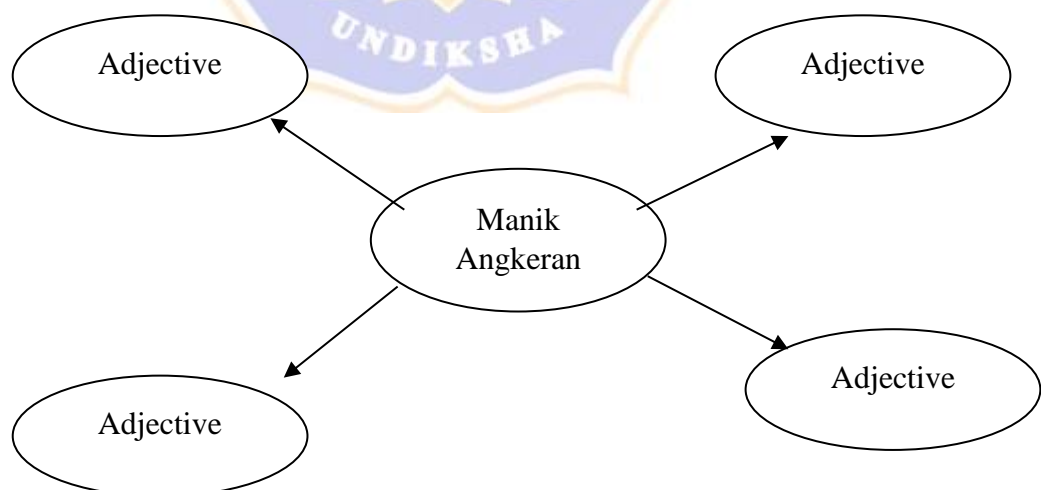
1 Cerita Manik Angkeran

Once upon the time in the kingdom of Daha there lived a Brahmana who was named Sidi Mantra. He was very famous for his magic. Sang hyang Widya or Batara Guru gave him possessions and a beautiful wife. After years of his marriage, they got a child they named Manik Angkeran. Although Manik Angkeran is a man who is manly and clever, he has a bad character, which is gambling. He often loses, and he had many debts. Because he cannot repay debts, Manik Angkeran asked Sidi Mantra to help him.

Sidi Mantra went to Mount Agung to meet Naga Besukih and then the Naga Besukih came out. After hearing the intention of Sidi Mantra's, Naga Besukih stretched and from its scales came gold and diamonds. After that Sidi Mantra back to home. Sidi Mantra gave the treasure to Manik Angkeran. Manik Angkeran spent the treasure to gamble. After the treasure was finished Manik Angkeran went to Mount Agung to look for treasure as well. He wanted to get more wealth, Manik Angkeran cut the tail of the Naga Besukih when the Naga Besukih spun back to its nest. Manik Angkeran immediately escaped and was not overtaken by Naga Besukih. But because of it, Manik Angkeran burns when his footsteps are licked by the Naga Besukih.

Hearing the death of his son, Sidi Mantra was sad. He visited Naga Besukih and begged his son to be revived. Naga Besukih agreed to it, as long as its tail can return to normal. With his magic, Sidi Mantra can restore the Naga Besukih's tail. After Manik Angkeran was turned on, he apologized and promised to be a good person. Sidi Mantra doesn't want to live with Manik Angkeran. So, Sidi Mantra draws a line for separating him to his child. Now the place is a Bali strait that separates Java and Bali.

Instrumen 2. Spider Concept Map



Instrumen 3. Speaking Test

Instructions for students;

The teacher will ask the students one by one. Each student have to answer the question that provide by the teacher. You will be given 3 minutes to speak up and answer the question given.



1. Please differentiate the characteristics (adjectives) of Manik Angkeran, Empu Sidi Mantra and Dragon.

J. Rubrik Penilaian

Penilaian: Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian	
Tes Tulis	5. Menentukan kata-kata sifat (adjective) pada cerita yang terdapat di dalam game. 6. Membedakan kata sifat berdasarkan karakter yang terdapat di dalam cerita pada game	Tentukan kata sifat yang terdapat pada cerita di dalam game tersebut dan sesuaikan dengan manakah kata sifat yang sesuai dengan karakter	Uraian	Skor
			Jawaban benar	10
			Jawaban salah	0
			Total Skor = $\frac{\text{skor yang didapat} \times \text{skor maksimal}}{100}$	

Penilaian 2. Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Tes Lisan	Membandingkan karakter Manik Angkeran dengan Mpu Sidhi Mantra menggunakan kata sifat yang sesuai pada karakter dan sifatnya.	Please differentiate the characteristics (adjectives) of Manik Angkeran and Mpu Sidhi Mantra

Rubrik Penilaian Kompetensi Keterampilan

Speaking Rubric

Criteria of speaking rubric which used to assess speaking skill are pronunciation, grammar, vocabulary, fluency and comprehension (Hadriana, 2016). According to Harris (1969) as cited in Hadriana (2016), the students' test will assess by using oral test as follow;

No	Criteria		Score
1	Fluency	Speech as fluent and effortless	5
		Speed of speech are slightly affected by language problems	4
		Speed and fluency are strongly affected by language problems	3
		Hesitant; often forced into silence by language problems	2
		Speech is halting and fragmentary as to make conversation virtually impossible	1
2	Pronunciation	Has good English language accent	5
		Always intelligible, though one is conscious of definite accent	4
		Pronunciation necessitate concentrated listening and occasionally lead to misunderstanding	3
		Very hard to understand because of pronunciation problems. Most frequently be asked to repeat	2

		Pronunciation so severe as to make speech virtually unintelligible	1
3	Grammar	Have good grammar; there is no grammatical errors	5
		Make few noticeable errors of grammar or word order	4
		Occasionally makes grammatical or word order errors which do not, however, obscure meaning	3
		Makes frequent errors of grammar and word order which occasionally obscure meaning	2
		Errors in grammar and word order so severe as to make speech virtually unintelligible	1
4	Vocabulary	Uses very appropriate vocabulary with the content of the topic	5
		Uses appropriate vocabulary with the content of the topic	4
		Enough uses appropriate vocabulary; conversation somewhat limited because of lexical inadequacies.	3
		Limited vocabulary make comprehension quite difficult.	2
		Vocabulary limitations so extreme as to make conversation virtually impossible.	1
5	Comprehension	Understand everything without difficulty	5
		Understand nearly everything at normal speed, although occasional repetition may be necessary	4
		Understand enough of what is said at normal speed with repetitions	3
		Hard to understand of what is said at slower speed with repetitions	2
		Cannot be said to understand even simple English conversation	1

Note; Maximum score = 25

$$\text{Score} = \frac{\text{The result of the score} \times 100}{\text{Maximum score}}$$

K. Lampiran

Lampiran 1. Bahan Ajar

Comparison of Adjectives



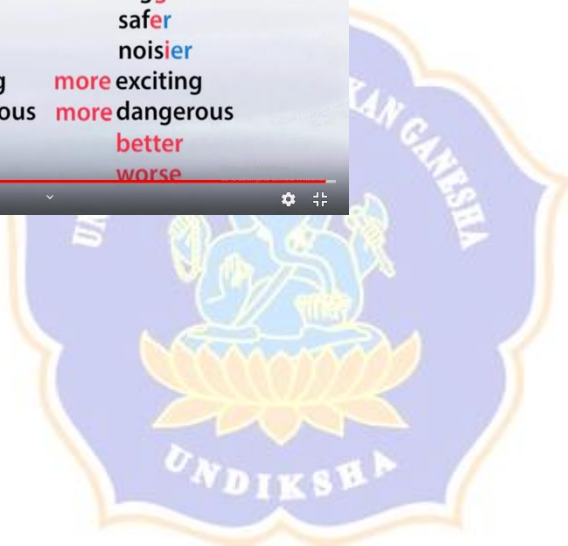
Comparatives grammar animation – Mosaic

fast **faster**

Comparatives grammar animation – Mosaic

Spelling Rules

high	higher
big	bigger
safe	safer
noisy	noisier
exciting	more exciting
dangerous	more dangerous
good	better
bad	worse



IV. Fourth meeting's Lesson Plan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Penarukan
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: V/ I
Materi Pokok	: Daily Activity
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan yang ada di lingkungan sekitar	3.4.1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 3.4.2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
4.	4.4 Menganalisis kegiatan yang di lakukan di lingkungan sekitar.	4.4.1. Menyebutkan kegiatan yang dilakukan berdasarkan gambar yang diberikan.

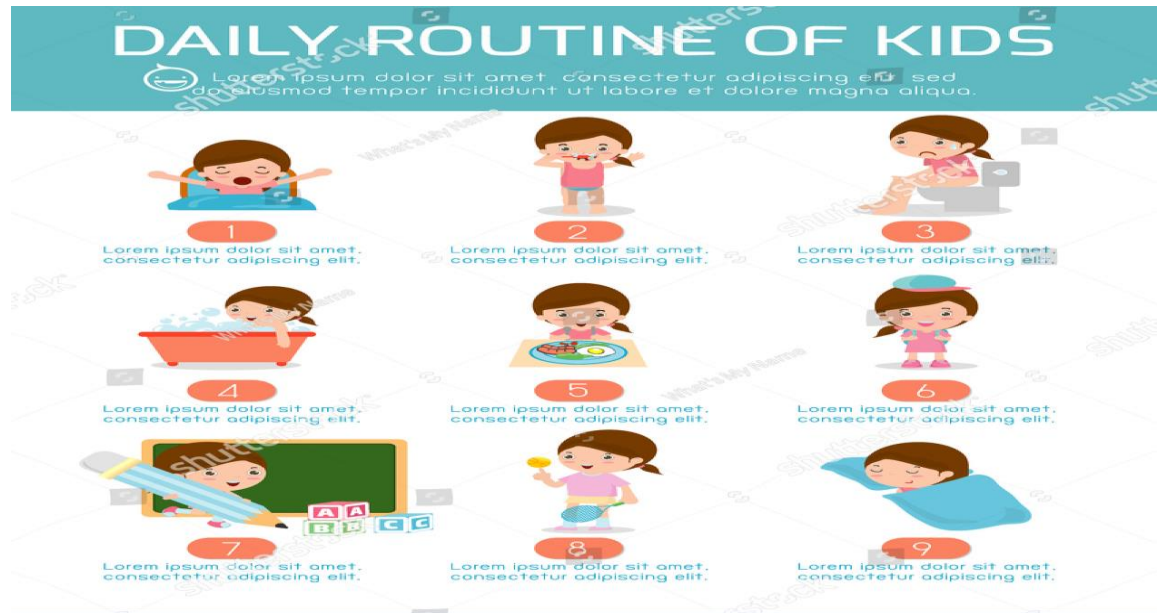
C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Sugih lan I Tiwas*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game
3. Mengurutkan gambar mengenai kegiatan sehari-hari berdasarkan gambar yang diberikan

D. Materi Pembelajaran

The definition of Daily Activity is the things we normally do in daily living including any daily activity we perform for self-care such as eating, bathing, dressing, grooming, work, homemaking, and leisure.



E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Diskusi Kelompok dan Tanya Jawab

F. Media & Alat Pembelajaran

1. Gamification based on Balinese local story I Sugih lan I Tiwas
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja

G. Sumber Pembelajaran

1. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Infographic
<https://avopix.com/premium-photo/381031906-shutterstock-daily-routine-daily-routine-of-happy>
3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=k0FHGnc6iHg>

H. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>what do you do after waking up in the morning?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		

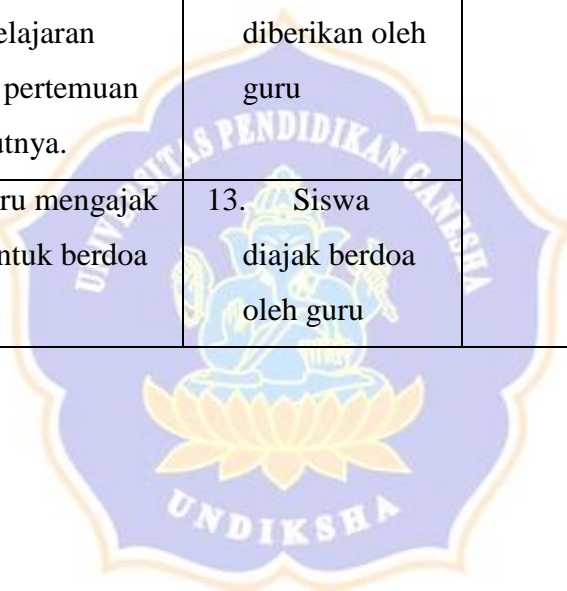
3. Guru menayangkan video terkait dengan materi <i>daily activity</i>	3. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	4. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
5. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi <i>daily activity</i> berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	5. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan materi <i>daily activity</i> berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring
6. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 5 orang.	6. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.	50 menit	

<p>7. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese local story I Sugih lan I Tiwas untuk memberikan informasi tentang <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game</p>	<p>7. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story I Sugih lan I Tiwas di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>daily activity</i> yang terdapat di dalam game.</p>		<p>Associating</p>
<p>8. Guru memberikan <i>worksheet</i> kepada siswa terkait dengan <i>daily activity</i> berdasarkan cerita yang terdapat di dalam game. Kemudian guru dan siswa bersama-sama membahas <i>worksheet</i> tersebut.</p>	<p>8. Siswa mengerjakan <i>worksheet</i> dengan menulis <i>daily activity</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game dan memberikan tanda (√) yang manakah <i>daily activity</i> yang positif dan negatif. Kemudian siswa dan guru membahas</p>		<p>Communication</p>

	worksheet tersebut.		
9. Guru menginstruksikan tiap kelompok untuk maju ke meja guru. Guru kemudian meminta siswa secara bergantian menyebutkan kegiatan I Sugih lan I Tiwas yang dilakukan berdasarkan gambar yang diberikan	9. Siswa secara bergantian melakukan instruksi yang diperintahkan oleh guru yaitu siswa secara bergantian menyebutkan kegiatan yang dilakukan oleh I Sugih lan I Tiwas berdasarkan gambar yang diberikan		
10. Guru membahas jawaban yang ditemukan siswa. Dalam hal ini guru memberikan koreksi dan klarifikasi terkait dengan jawaban siswa.	10. Siswa membahas jawaban yang telah ditemukan dan melakukan koreksi terkait dengan jawaban yang telah dibuat.		

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	11. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
12. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	12. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
13. Guru mengajak siswa untuk berdoa	13. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius



I. Instrumen

Instrument 1. Story of I Sugih and I Tiwas

I Sugih and I Tiwas

There was a story “I Sugih and I Tiwas”. I Sugih was very rich, but stingy, jealousy, and nosy with the poor. Many people dislike like I Sugih. I Tiwas was very poor, well behaved, and never nosy with others. Every day I Tiwas went to the forest looking for firewood for sale to the market. One day I Sugih asked I Tiwas caught the louse. I Sugih gave I Tiwas a funnel of rice after catching the louse. Then, I Tiwas cooked the rice at her house but I Sugih came and wanted I Tiwas returned back the rice because I Sugih found louse above her head. In the next day, I Sugih gave I Tiwas rice after helping I Sugih to pound rice. But, I Sugih wanted I Tiwas to return back the rice because she did not pound 2 grains of rice.

One day, I Tiwas always went to forest every day. She searched firewood every day. In the forest, she met with the deer. The deer gave her a lot of gold. She was very happy. I Tiwas made bracelet, necklace, and ring from the gold. I Tiwas wore the bracelet, necklace, and ring. I Sugih was angry and jealous to know about I Tiwas condition. I Sugih wanted to know where I Tiwas got the gold. I Tiwas gave the information that the deer in the forest gave her a lot of gold.

In the next day, I Sugih went to forest. She met with the deer. I Sugih wanted a lot of gold for her. Then the deer ran and I Sugih was dragged away. I Sugih was dragged to thorns and she shouted "help, help, please forgive me. I Sugih was released in a chasm. She was weak and ruised. I Sugih went home by crawling. When she got home, she was sick. That's the result of people who are greedy and jealous.

Instrumen 2. Worksheet (Lembar Kerja)

Lembar Kerja siswa digunakan untuk menentukan dan mengidentifikasi jenis-jenis *daily activity* berdasarkan pada cerita I Sugih and I Tiwas.

Petunjuk:

6. Baca dan amati cerita yang terdapat di dalam game
7. Tentukan *daily activity* yang terdapat di dalam cerita pada game
8. Berikan tanda (√) pada kolom positif jika *daily activity* termasuk positif
9. Berikan tanda (√) pada kolom negatif jika *daily activity* termasuk negatif
10. Guru dan siswa membahas jawaban yang telah dibuat

No	Daily Activities	Positif	Negatif

Instrumen 3. Speaking Test

Instructions for students;

The teacher will ask the students one by one. Each student have to answer the question that provide by the teacher. You will be given 3 minutes to speak up and answer the question given.



1. Please choose 1 picture of 5 pictures and explain what is I Tiwas and I Sugih doing based on the story!



J. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian 1. Kompetensi Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian						
Tes Tulis	1. Menentukan jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game 2. Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan di lingkungan sekitar sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	Menentukan dan Mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan berdasarkan cerita pada game	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Uraian</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jawaban benar</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Jawaban salah</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Total Skor = <u>skor yang didapat X skor maksimal</u> 10</p>	Uraian	Skor	Jawaban benar	1	Jawaban salah	0
Uraian	Skor								
Jawaban benar	1								
Jawaban salah	0								

Rubrik Penilaian 2. Kompetensi Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Tes Lisan	Menyebutkan kegiatan yang dilakukan oleh I Sugih lan I Tiwas berdasarkan gambar yang diberikan	Please choose 1 picture of 5 pictures and explain what is I Tiwas and I Sugih doing based on the story!

Rubrik Penilaian Kompetensi Keterampilan

Speaking Rubric

Criteria of speaking rubric which used to assess speaking skill are pronunciation, grammar, vocabulary, fluency and comprehension (Hadriana, 2016). According to Harris (1969) as cited in Hadriana (2016), the students' test will assess by using oral test as follow;

No	Criteria	Score

1	Fluency	Speech as fluent and effortless	5
		Speed of speech are slightly affected by language problems	4
		Speed and fluency are strongly affected by language problems	3
		Hesitant; often forced into silence by language problems	2
		Speech is halting and fragmentary as to make conversation virtually impossible	1
2	Pronunciation	Has good English language accent	5
		Always intelligible, though one is conscious of definite accent	4
		Pronunciation necessitate concentrated listening and occasionally lead to misunderstanding	3
		Very hard to understand because of pronunciation problems. Most frequently be asked to repeat	2
		Pronunciation so severe as to make speech virtually unintelligible	1
3	Grammar	Have good grammar; there is no grammatical errors	5
		Make few noticeable errors of grammar or word order	4
		Occasionally makes grammatical or word order errors which do not, however, obscure meaning	3
		Makes frequent errors of grammar and word order which occasionally obscure meaning	2
		Errors in grammar and word order so severe as to make speech virtually unintelligible	1
4	Vocabulary	Uses very appropriate vocabulary with the content of the topic	5
		Uses appropriate vocabulary with the content of the topic	4
		Enough uses appropriate vocabulary; conversation somewhat limited because of lexical inadequacies.	3
		Limited vocabulary make comprehension quite difficult.	2

		Vocabulary limitations so extreme as to make conversation virtually impossible.	1
5	Comprehension	Understand everything without difficulty	5
		Understand nearly everything at normal speed, although occasional repetition may be necessary	4
		Understand enough of what is said at normal speed with repetitions	3
		Hard to understand of what is said at slower speed with repetitions	2
		Cannot be said to understand even simple English conversation	1

Note; Maximum score = 25

$$\text{Score} = \frac{\text{The result of the score} \times 100}{\text{Maximum score}}$$

K. Lampiran

Lampiran 1. Bahan Ajar



V. Fifth meeting's Lesson Plan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Penarukan
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: V/ I
Materi Pokok	: Things
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

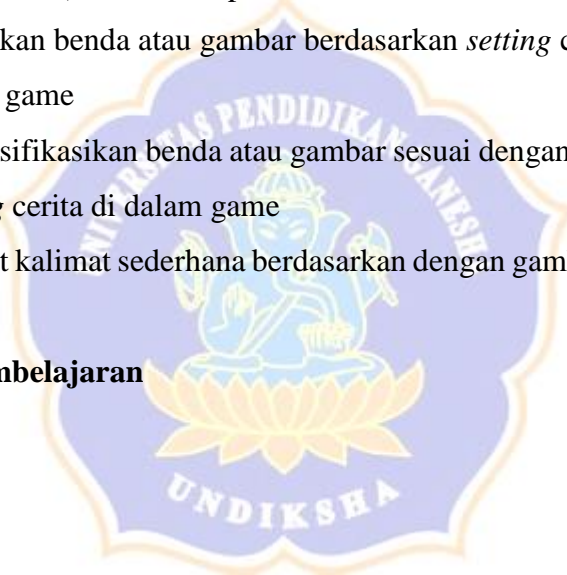
KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang di lingkungan sekitar	3.7.1 Menentukan benda atau gambar berdasarkan gambar cerita yang terdapat di dalam game.
4.	4.7 Menggambarkan jenis-jenis benda yang dijumpai di lingkungan sekitar	4.7.1 Menyebutkan benda benda berdasarkan gambar cerita yang terdapat di dalam game.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story Siap Selem*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan benda atau gambar berdasarkan *setting* cerita yang terdapat di dalam game
2. Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di *setting* cerita di dalam game
3. Membuat kalimat sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.

D. Materi Pembelajaran





E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Diskusi dan Tanya Jawab

F. Media & Alat Pembelajaran

1. Gamification based on Balinese local story Siap Selem
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja

G. Sumber Pembelajaran

4. Buku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar

5. Infographic

https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=654&tbm=isch&sxsrf=ACYBGNS02rAR85VWt7T1afObD2ixNxCQmQ%3A1574720348460&sa=1&ei=XFPcXafbG9GvyAObgLToBA&q=things+in+the+classroom&oq=things+in+the+clas&gs_l=img.1.0.35i39j0l9.204415.209869..212603...0.0..1.283.2636.21j4j1.....0....1..gws-wiz-img.....0i30j0i5i30j0i8i30j0i24.r3Vd1BIQ57o#imgrc=KyRpNss7seE5yM:

6. Video <https://www.youtube.com/watch?v=BpZPV7z9Yq8>**H. Langkah-Langkah Kegiatan****Pembukaan**

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru mengkondisikan kelas	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk kegiatan selanjutnya.	5 menit	Religius
2. Guru melakukan apersepsi: <i>could you mention the things around you?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar	Waktu	Komponen
------------------	-------	----------

Guru	Siswa		
3. Guru menayangkan video terkait dengan materi <i>things</i>	3. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	s5 menit	Observing
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	4. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
5. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi <i>things</i> berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic	5. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan <i>things</i> berdasarkan buku ajar dan infographic	5 menit	Exploring
6. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 5 orang.	6. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru dalam hal ini siswa membentuk	50 menit	

	kelompok secara mandiri.		
7. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese local story Siap Selem untuk memberikan informasi tentang <i>things</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game	7. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story Siap Selem di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>things</i> yang terdapat di dalam game.		Associating
8. Guru memberikan sebuah <i>worksheet</i> kepada siswa yang berkaitan dengan <i>things</i> in story of I Siap Selem. Bentuk dari soal tersebut adalah klasifikasi benda dengan nama benda yang sesuai.	8. Siswa menjawab <i>worksheet</i> yang diberikan oleh guru dengan menentukan nama benda yang sesuai pada gambar yang diberikan.		Communication

<p>9. Guru menginstruksikan tiap kelompok untuk maju ke meja guru. Guru kemudian meminta siswa secara bergantian menyebutkan benda – benda yang terdapat pada gambar cerita I Siap Selem.</p>	<p>9. Siswa secara bergantian menyebutkan benda – benda yang terdapat pada gambar cerita I Siap Selem.</p>		
<p>10. Guru melakukan evaluasi dan penilaian terhadap performance siswa</p>	<p>10. Siswa diberi evaluasi dan penilaian oleh guru</p>		

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
<p>11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk</p>	<p>11. Siswa menyimpulkan pembelajaran</p>	<p>5 menit</p>	<p>Berkomunikasi</p>

menyimpulkan pembelajaran			
12. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	12. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
13. Guru mengajak siswa untuk berdoa	13. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius



I. Instrumen

Instrumen 1. Cerita Siap Selem

I Siap Selem

Once upon a time, there was a black hen named Siap Selem. She had 7 chicks. The youngest chick was Doglagan. Doglagan did not have fur so he could not fly away. One day Siap Selem and her chicks went to forest. They searched food likes corn, seeds, grass and they wanted to find out water for their beverage. Suddenly, there was rain in the forest. Siap Selem and her chick wanted to find out house around forest. Siap Selem and her chicks found small house in the forest. The small house was had by Men Kuuk. Men Kuuk lived with her kittens in the house.

Men Kuuk asked Siap Selem and her chicks came into her house. In the small house, Siap Selem found out a lot of meat and bone. There were meat and bone that had eaten by Men Kuuk and her kittens. Then, Siap Selem heard that Men Kuuk and her kittens wanted to eat them. After heard that, Siap Selem asked the chicks to fly away and left Men Kuuk house. Doglagan could not fly because he did not have fur to fly. Siap Selem asked to Doglagan to stay in the small. Doglagan understood and he wanted to deceive Men Kuuk. Doglagan succeed to deceive Men Kuuk and he could fly away to leave the small house.

Instrumen 2. Worksheet (Lembar Kerja)

Instruksi: Tentukan nama – nama benda yang sesuai dengan tepat !



- a. Chiken
- b. Grass
- c. Meat
- d. House
- e. Stone
- f. Corn
- g. Rabbit
- h. Fur

Instrumen 3. Speaking Test

Instructions for students;

The teacher will ask the students one by one. Each student have to answer the question that provide by the teacher. You will be given 3 minutes to speak up and answer the question given.



- Instruction: Please mention the things that you see on the screen in Siap Selem's local story!

J. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian 1. Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengklasifikasi benda – benda sesuai dengan nama benda yang tersedia	Tentukan nama – nama benda yang sesuai dengan tepat.	Jawaban benar x 10 <hr/> 8

Rubrik Penilaian 2. Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Tes Lisan	Mmenyebutkan nama – nama benda yang terdapat pada gambar cerita I Siap Selem.	Please mention the things that you see on the screen in Siap Selem’s local Story.

Rubrik Penilaian Kompetensi Keterampilan

Speaking Rubric

Criteria of speaking rubric which used to assess speaking skill are pronunciation, grammar, vocabulary, fluency and comprehension (Hadriana, 2016). According to Harris (1969) as cited in Hadriana (2016), the students’ test will assess by using oral test as follow;

No	Criteria		Score
1	Fluency	Speech as fluent and effortless	5
		Speed of speech are slightly affected by language problems	4
		Speed and fluency are strongly affected by language problems	3
		Hesitant; often forced into silence by language problems	2
		Speech is halting and fragmentary as to make conversation virtually impossible	1
2	Pronunciation	Has good English language accent	5
		Always intelligible, though one is conscious of definite accent	4
		Pronunciation necessitate concentrated listening and occasionally lead to misunderstanding	3
		Very hard to understand because of pronunciation problems. Most frequently be asked to repeat	2

		Pronunciation so severe as to make speech virtually unintelligible	1
3	Grammar	Have good grammar; there is no grammatical errors	5
		Make few noticeable errors of grammar or word order	4
		Occasionally makes grammatical or word order errors which do not, however, obscure meaning	3
		Makes frequent errors of grammar and word order which occasionally obscure meaning	2
		Errors in grammar and word order so severe as to make speech virtually unintelligible	1
4	Vocabulary	Uses very appropriate vocabulary with the content of the topic	5
		Uses appropriate vocabulary with the content of the topic	4
		Enough uses appropriate vocabulary; conversation somewhat limited because of lexical inadequacies.	3
		Limited vocabulary make comprehension quite difficult.	2
		Vocabulary limitations so extreme as to make conversation virtually impossible.	1
5	Comprehension	Understand everything without difficulty	5
		Understand nearly everything at normal speed, although occasional repetition may be necessary	4
		Understand enough of what is said at normal speed with repetitions	3
		Hard to understand of what is said at slower speed with repetitions	2
		Cannot be said to understand even simple English conversation	1

Note; Maximum score = 25

$$\text{Score} = \frac{\text{The result of the score} \times 100}{\text{Maximum score}}$$

VI. Sixth meeting's Lesson Plan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Penarukan
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: V/ I
Materi Pokok	: Things in the place
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- Kompetensi Inti 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- Kompetensi Inti 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- Kompetensi Inti 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
- Kompetensi Inti 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.7 Mengidentifikasi benda atau gambar berdasarkan bentuk yang di lingkungan sekitar	3.7.1 Menentukan benda atau gambar berdasarkan <i>setting</i> cerita yang terdapat di dalam game. 3.7.2 Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan nama benda yang tepat.
4.	4.7 Menggambarkan jenis-jenis benda yang dijumpai di lingkungan sekitar	4.7.1 Menyebutkan nama – nama benda yang terdapat pada gambar yang yang diberikan.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui aktifitas bermain game (*Gamification based on Balinese Local Story I Ketimun Mas*) siswa mampu untuk:

1. Menentukan benda atau gambar berdasarkan *setting* cerita yang terdapat di dalam game
2. Mengklasifikasikan benda atau gambar sesuai dengan clue yang terdapat di *setting* cerita di dalam game
3. Membuat dialog sederhana berdasarkan dengan gambar yang diberikan.

D. Materi Pembelajaran



E. Metode Pembelajaran

- a. Approach : Scientific Approach
- b. Metode : Cooperative Learning
- c. Strategi : Diskusi dan Tanya Jawab

F. Media & Alat Pembelajaran

1. Gamification based on Balinese local story I Ketimun Mas
2. Laptop
3. LCD
4. Video
5. Audio & Speaker
6. Papan Tulis
7. Spidol
8. Lembar Kerja

G. Sumber Pembelajaran

1. Bsuku Teks Bahasa Inggris Sekolah Dasar
2. Infographic <https://7esl.com/kitchen-vocabulary/>
3. Video <https://www.youtube.com/watch?v=ALYXqLpIYE>

H. Langkah-Langkah Kegiatan

Pembukaan

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
1. Guru masuk kelas, memberi salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta guru	1. Siswa menjawab salam dari guru dan mengikuti instruksi dari guru untuk	5 menit	Religius

mengkondisikan kelas	kegiatan selanjutnya.		
2. Guru melakukan apersepsi: <i>could you mention the things in the kitchen?</i>	2. Siswa menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru		Berkomunikasi

Kegiatan Inti

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
3. Guru menayangkan video terkait dengan materi <i>things in the kitchen</i>	3. Siswa menyimak video yang diberikan oleh guru	5 menit	Observing
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan materi yang terdapat dalam video	4. Siswa memberikan pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam video		Questioning
5. Guru memberikan penjelasan terkait dengan materi <i>things in the</i>	5. Siswa memperhatikan dan menyerap informasi terkait dengan	5 menit	Exploring

<p><i>place</i> berdasarkan buku ajar bahasa Inggris dan infographic</p>	<p><i>things in the place</i> berdasarkan buku ajar dan infographic</p>		
<p>6. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 5 orang.</p>	<p>6. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi guru dalam hal ini siswa membentuk kelompok secara mandiri.</p>	50 menit	
<p>7. Guru menggunakan media Gamification based on Balinese local story I Ketimun Mas untuk memberikan informasi tentang <i>things in the place</i> sesuai dengan cerita yang terdapat di dalam game</p>	<p>7. Siswa bermain Gamification based on Balinese Local Story I Ketimun Mas di dalam kelas. Siswa bermain game dan memahami cerita terutama terkait dengan <i>things in the place</i> yang terdapat di dalam game.</p>		<p>Associating</p> <p>Communication</p>
<p>8. Guru memberikan</p>	<p>8. Siswa menjawab</p>		

<p>sebuah <i>worksheet</i> kepada siswa yang berkaitan dengan <i>things in the place</i> in the story of I Ketimun Mas. Bentuk dari soal tersebut adalah klasifikasi benda-benda sesuai dengan tempat benda yang tepat</p>	<p><i>worksheet</i> yang diberikan oleh guru dengan menentukan nama benda yang sesuai pada gambar yang diberikan.</p>		
<p>9. Guru menginstruksikan tiap kelompok untuk maju ke meja guru. Guru kemudian meminta siswa secara bergantian menyebutkan benda – benda yang terdapat pada setiap tempat yang berbeda sesuai pada gambar di cerita I Ketimun Mas.</p>	<p>9. Siswa secara bergantian menyebutkan benda – benda yang terdapat pada setiap tempat yang berbeda sesuai pada gambar di cerita I Ketimun Mas.</p>		

10. Guru melakukan evaluasi dan penilaian terhadap performance siswa	10. Siswa diberi evaluasi dan penilaian oleh guru		
--	---	--	--

Kegiatan Penutup

Kegiatan Belajar		Waktu	Komponen
Guru	Siswa		
11. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	11. Siswa menyimpulkan pembelajaran	5 menit	Berkomunikasi
12. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	12. Siswa menyimak informasi yang diberikan oleh guru		Menyimak
13. Guru mengajak siswa untuk berdoa	13. Siswa diajak berdoa oleh guru		Religius

I. Instrumen

Instrumen 1. Cerita I Ketimun Mas

I Ketimun Mas

Long time ago, there is a woman named Mbok Sirni. Mbok Sirni prayed to God to give her a child. One night when she was praying, a green big giant named Buto Ijo passed her house and heard her pray. Buto Ijo wanted to give her a child but she should return back the children to Buto Ijo. Mbok Sirni was very happy to hear that and Buto Ijo gave a small cucumber seeds to Mbok Sirni. In the morning, Mbok Sirni planted the seeds. Several days the cucumber grew to be a golden cucumber and Mbok Sirni took the golden cucumber. Mbok Sirni cleaved the golden cucumber and it appeared a beautiful baby. She gave name to baby I Ketimun Mas.

Timun Mas grew being a beautiful, smart, and kind girl. Mbok Sirni remembered about the promise to Buto Ijo. He will be angry if she didn't keep her promise. Last night, Mbok Sirni got dream, she was scary and she should meet with holy man at Mount Gundul. Mbok Sirni and I Ketimun Mas went to Mount Gundul. They met with a holy man, he gave Timun Mas gifts. The gifts are cucumber seeds, needles, salt, and shrimp paste. They were calm. Then, Mbok Sirni and Timun Mas said thank you to holy man. They came back to their house.

The ugly giant Buto Ijo came to Ketimun Mas' house. He wanted to take Timun Mas. He wanted to eat Ketimun Mas. Buto Ijo was so cruel. Mbok Sirni ordered Ketimun Mas to take the gifts and run away from the house. Buto Ijo saw Ketimun Mas ran and he followed Ketimun Mas to the wood. Timun Mas opened the first bag it was a cucumber seeds. She threw the seeds, and instantly they grew into a large cucumber field. But the giant ate them all then he was strong. After that Ketimun Mas took the second bag was needles. The needles turned into sharp and thorny bamboo trees. Buto Ijo's body was scratched, ill, and bled. Ketimun Mas took the third bag, it was a salt. The salt threw into ground. The ground which the salt

touched turned into a deep sea Buto Ijo almost drown and had to swim to cross the sea. She took the fourth bag; it was the shrimp paste and threw it. The shrimp paste became a big swamp of boiling mud. Buto Ijo was trapped in the middle of the swamp. The mud slowly but surely drowned him. Then, Buto Ijo drown and died. Since then, Timun Emas and Mbok Sirni live happily ever after.

Instrumen 2. Worksheet (Lembar Kerja)

Instruksi: Tentukanlah nama - nama benda sesuai dengan tempat benda yang tepat !



BATH ROOM



KITCHEN



LIVING ROOM

Please match these things into appropriate place above!

1. *Mirror*
2. *Sofa*
3. *Television*
4. *Refrigerator*
5. *Bathtub*
6. *Towel*
7. *Oven*
8. *Table*
9. *Vase*
10. *Spoon*
11. *Spatula*
12. *Toilet paper*
13. *Tooth brush*
14. *Knifes*
15. *Cup*



Instrumen 3. *Speaking Test*

Instructions for students;

The teacher will ask the students one by one. Each student have to answer the question that provide by the teacher. You will be given 3 minutes to speak up and answer the question given.



LIVING ROOM



KITCHEN



BATH ROOM

Please mention the 5 things that you see in the kitchen, living room and bathroom based on Ketimun Mas's local story!

J. Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian 1. Pengetahuan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal	Rubrik Penilaian
Tes Tulis	Mengklasifikasikan nama - nama benda sesuai dengan tempat benda yang tepat	Tentukanlah nama - nama benda sesuai dengan tempat benda yang tepat !	$\frac{\text{Jawaban benar} \times 10}{15}$

Rubrik Penilaian 2. Keterampilan

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Tes Lisan	Menyebutkan beberapa nama – nama benda yang terdapat pada gambar cerita I Ketimun Mas.	<i>Please mention the 5 things that you see in the kitchen, living room and bathroom based on Ketimun Mas's local story!</i>

Rubrik Penilaian Kompetensi Keterampilan

Speaking Rubric

Criteria of speaking rubric which used to assess speaking skill are pronunciation, grammar, vocabulary, fluency and comprehension (Hadriana, 2016). According to Harris (1969) as cited in Hadriana (2016), the students' test will assess by using oral test as follow;

No	Criteria		Score
1	Fluency	Speech as fluent and effortless	5
		Speed of speech are slightly affected by language problems	4
		Speed and fluency are strongly affected by language problems	3
		Hesitant; often forced into silence by language problems	2

		Speech is halting and fragmentary as to make conversation virtually impossible	1
2	Pronunciation	Has good English language accent	5
		Always intelligible, though one is conscious of definite accent	4
		Pronunciation necessitate concentrated listening and occasionally lead to misunderstanding	3
		Very hard to understand because of pronunciation problems. Most frequently be asked to repeat	2
		Pronunciation so severe as to make speech virtually unintelligible	1
3	Grammar	Have good grammar; there is no grammatical errors	5
		Make few noticeable errors of grammar or word order	4
		Occasionally makes grammatical or word order errors which do not, however, obscure meaning	3
		Makes frequent errors of grammar and word order which occasionally obscure meaning	2
		Errors in grammar and word order so severe as to make speech virtually unintelligible	1
4	Vocabulary	Uses very appropriate vocabulary with the content of the topic	5
		Uses appropriate vocabulary with the content of the topic	4
		Enough uses appropriate vocabulary; conversation somewhat limited because of lexical inadequacies.	3
		Limited vocabulary make comprehension quite difficult.	2
		Vocabulary limitations so extreme as to make conversation virtually impossible.	1
5	Comprehension	Understand everything without difficulty	5
		Understand nearly everything at normal speed, although occasional repetition may be necessary	4
		Understand enough of what is said at normal speed with repetitions	3

		Hard to understand of what is said at slower speed with repetitions	2
		Cannot be said to understand even simple English conversation	1

Note; Maximum score = 25

$$\text{Score} = \frac{\text{The result of the score} \times 100}{\text{Maximum score}}$$



Appendix 11. Recapitulation of Students' Pretest

	Meetings					
	First	Second	Third	Fourth	Fifth	Sixth
Student 1	20	20	24	24	20	24
Student 2	20	24	24	28	24	28
Student 3	20	20	24	24	24	28
Student 4	20	20	20	24	24	32
Student 5	24	24	28	24	24	28
Student 6	24	24	28	24	24	28
Student 7	20	24	24	28	28	24
Student 8	20	20	24	24	24	28
Student 9	20	24	28	24	28	28
Student 10	20	20	24	28	24	28
Student 11	24	28	28	28	24	32
Student 12	24	24	28	28	24	28
Student 13	24	28	32	28	28	32
Student 14	20	24	28	24	24	24
Student 15	20	24	20	24	20	24
Student 16	20	24	24	24	38	38
Student 17	24	28	28	32	24	32
Student 18	28	28	28	32	24	28
Student 19	24	28	32	28	24	28
Student 20	24	24	28	28	24	28
Student 21	20	20	24	28	24	24
Student 22	20	24	24	24	28	24
Student 23	20	24	24	28	24	20
Student 24	24	24	28	28	24	32
Student 25	20	20	24	24	28	24
Average Score	21,76	23,68	25,96	26,40	26,64	27,76

Appendix 12. Recapitulation of Students' Posttest

N	Meetings					
	First	Second	Third	Fourth	Fifth	Sixth
Student 1	32	32	40	44	52	60
Student 2	32	36	44	48	56	64
Student 3	28	32	36	40	48	60
Student 4	28	32	40	44	52	64
Student 5	32	32	44	48	56	68
Student 6	32	32	40	44	52	64
Student 7	32	36	40	44	52	60
Student 8	36	36	44	48	56	72
Student 9	32	36	40	52	56	64
Student 10	32	36	44	52	60	76
Student 11	32	40	52	56	64	80
Student 12	36	40	56	60	64	76
Student 13	32	44	56	60	68	80
Student 14	32	36	40	48	52	72
Student 15	32	36	40	52	56	76
Student 16	32	32	52	56	60	80
Student 17	32	36	44	52	60	76
Student 18	36	44	56	60	68	76
Student 19	36	48	56	64	68	80
Student 20	32	36	44	48	52	70
Student 21	36	48	56	60	64	72
Student 22	32	36	56	60	60	76
Student 23	28	32	40	48	68	80
Student 24	32	36	44	52	56	72
Student 25	28	32	40	48	52	72
Average Score	32,12	36,64	45,76	51,52	58,08	71,60

Appendix 13. T-table Distribution Score

d.f	t _{0.10}	t _{0.05}	t _{0.025}	t _{0.01}	t _{0.005}	d.f	t _{0.10}	t _{0.05}	t _{0.025}	t _{0.01}	t _{0.005}
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	61	1.296	1.671	2.000	2.390	2.659
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	62	1.296	1.671	1.999	2.389	2.659
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	63	1.296	1.670	1.999	2.389	2.658
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	64	1.296	1.670	1.999	2.388	2.657
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	65	1.296	1.670	1.998	2.388	2.657
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	66	1.295	1.670	1.998	2.387	2.656
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	67	1.295	1.670	1.998	2.387	2.655
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	68	1.295	1.670	1.997	2.386	2.655
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	69	1.295	1.669	1.997	2.386	2.654
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	70	1.295	1.669	1.997	2.385	2.653
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	71	1.295	1.669	1.996	2.385	2.653
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	72	1.295	1.669	1.996	2.384	2.652
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	73	1.295	1.669	1.996	2.384	2.651
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	74	1.295	1.668	1.996	2.383	2.651
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	75	1.295	1.668	1.995	2.383	2.650

16	1.33 7	1.74 6	2.12 0	2.58 3	2.92 1	76	1.29 4	1.66 8	1.99 5	2.38 2	2.64 9
17	1.33 3	1.74 0	2.11 0	2.56 7	2.89 8	77	1.29 4	1.66 8	1.99 4	2.38 2	2.64 9
18	1.33 0	1.73 4	2.10 1	2.55 2	2.87 8	78	1.29 4	1.66 8	1.99 4	2.38 1	2.64 8
19	1.32 8	1.72 9	2.09 3	2.53 9	2.86 1	79	1.29 4	1.66 8	1.99 4	2.38 1	2.64 7
20	1.32 5	1.72 5	2.08 6	2.52 8	2.84 5	80	1.29 4	1.66 7	1.99 3	2.38 0	2.64 7
21	1.32 3	1.72 1	2.08 0	2.51 8	2.83 1	81	1.29 4	1.66 7	1.99 3	2.38 0	2.64 6
22	1.32 1	1.71 7	2.07 4	2.50 8	2.81 9	82	1.29 4	1.66 7	1.99 3	2.37 9	2.64 5
23	1.31 9	1.71 4	2.06 9	2.50 0	2.80 7	83	1.29 4	1.66 7	1.99 2	2.37 9	2.64 5
24	1.31 8	1.71 1	2.06 4	2.49 2	2.79 7	84	1.29 4	1.66 7	1.99 2	2.37 8	2.64 4
25	1.31 6	1.70 8	2.06 0	2.48 5	2.78 7	85	1.29 4	1.66 6	1.99 2	2.37 8	2.64 3
26	1.31 5	1.70 6	2.05 6	2.47 9	2.77 9	86	1.29 3	1.66 6	1.99 1	2.37 7	2.64 3
27	1.31 4	1.70 3	2.05 2	2.47 3	2.77 1	87	1.29 3	1.66 6	1.99 1	2.37 7	2.64 2
28	1.31 3	1.70 1	2.04 8	2.46 7	2.76 3	88	1.29 3	1.66 6	1.99 1	2.37 6	2.64 1
29	1.31 1	1.69 9	2.04 5	2.46 2	2.75 6	89	1.29 3	1.66 6	1.99 0	2.37 6	2.64 1
30	1.31 0	1.69 7	2.04 2	2.45 7	2.75 0	90	1.29 3	1.66 6	1.99 0	2.37 5	2.64 0
31	1.30 9	1.69 6	2.04 0	2.45 3	2.74 4	91	1.29 3	1.66 5	1.99 0	2.37 4	2.63 9
32	1.30 9	1.69 4	2.03 7	2.44 9	2.73 8	92	1.29 3	1.66 5	1.98 9	2.37 4	2.63 9

33	1.30 8	1.69 2	2.03 5	2.44 5	2.73 3	93	1.29 3	1.66 5	1.98 9	2.37 3	2.63 8
34	1.30 7	1.69 1	2.03 2	2.44 1	2.72 8	94	1.29 3	1.66 5	1.98 9	2.37 3	2.63 7
35	1.30 6	1.69 0	2.03 0	2.43 8	2.72 4	95	1.29 3	1.66 5	1.98 8	2.37 2	2.63 7
36	1.30 6	1.68 8	2.02 8	2.43 4	2.71 9	96	1.29 2	1.66 4	1.98 8	2.37 2	2.63 6
37	1.30 5	1.68 7	2.02 6	2.43 1	2.71 5	97	1.29 2	1.66 4	1.98 8	2.37 1	2.63 5
38	1.30 4	1.68 6	2.02 4	2.42 9	2.71 2	98	1.29 2	1.66 4	1.98 7	2.37 1	2.63 5
39	1.30 4	1.68 5	2.02 3	2.42 6	2.70 8	99	1.29 2	1.66 4	1.98 7	2.37 0	2.63 4
40	1.30 3	1.68 4	2.02 1	2.42 3	2.70 4	100	1.29 2	1.66 4	1.98 7	2.37 0	2.63 3
41	1.30 3	1.68 3	2.02 0	2.42 1	2.70 1	101	1.29 2	1.66 3	1.98 6	2.36 9	2.63 3
42	1.30 2	1.68 2	2.01 8	2.41 8	2.69 8	102	1.29 2	1.66 3	1.98 6	2.36 9	2.63 2
43	1.30 2	1.68 1	2.01 7	2.41 6	2.69 5	103	1.29 2	1.66 3	1.98 6	2.36 8	2.63 1
44	1.30 1	1.68 0	2.01 5	2.41 4	2.69 2	104	1.29 2	1.66 3	1.98 5	2.36 8	2.63 1
45	1.30 1	1.67 9	2.01 4	2.41 2	2.69 0	105	1.29 2	1.66 3	1.98 5	2.36 7	2.63 0
46	1.30 0	1.67 9	2.01 3	2.41 0	2.68 7	106	1.29 1	1.66 3	1.98 5	2.36 7	2.62 9
47	1.30 0	1.67 8	2.01 2	2.40 8	2.68 5	107	1.29 1	1.66 2	1.98 4	2.36 6	2.62 9
48	1.29 9	1.67 7	2.01 1	2.40 7	2.68 2	108	1.29 1	1.66 2	1.98 4	2.36 6	2.62 8
49	1.29 9	1.67 7	2.01 0	2.40 5	2.68 0	109	1.29 1	1.66 2	1.98 4	2.36 5	2.62 7

Appendix 14. The Analysis Score using SPSS 24

I. Descriptive Analysis of Pretest and Posttest Score

		Descriptives			
	Group		Statistic	Std. Error	
Kelas	pretest	Mean	25.3596	.42779	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	24.4767	
			Upper Bound	26.2425	
		5% Trimmed Mean		25.3330	
		Median		24.6700	
		Variance		4.575	
		Std. Deviation		2.13893	
		Minimum		22.00	
		Maximum		29.33	
		Range		7.33	
		Interquartile Range		4.34	
		Skewness		.273	.464
		Kurtosis		-1.040	.902
		posttest	Mean	49.2940	.97991
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	47.2716
			Upper Bound	51.3164	
	5% Trimmed Mean			49.2449	
	Median			48.6700	
	Variance			24.005	
	Std. Deviation			4.89953	
	Minimum			40.67	
	Maximum			58.67	
	Range			18.00	
	Interquartile Range		7.67		
	Skewness		.319	.464	
Kurtosis		-.823	.902		

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelas	37.3268	50	12.65445	1.78961
	Group	1.5000	50	.50508	.07143

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Kelas & Group	50	.955	.000

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)	
				Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
						Lower				Upper
Pair 1	Kelas - Group	35.82680	12.17287	1.72150	32.36731	39.28629	20.811	49	.000	



Appendix 15. The Inferential Analysis

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kelas	Based on Mean	13.732	1	48	.065
	Based on Median	11.118	1	48	.057
	Based on Median and with adjusted df	11.118	1	33.928	.078
	Based on trimmed mean	13.613	1	48	.057

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Group		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas	pretest	.146	25	.176	.940	25	.145
	posttest	.123	25	.200*	.956	25	.338

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Effect Size Result

<i>Group 1</i>		<i>Group 2</i>	
Mean (M):	<input type="text" value="25.35"/>	Mean (M):	<input type="text" value="49.29"/>
Standard deviation (s):	<input type="text" value="2.13"/>	Standard deviation (s):	<input type="text" value="48.67"/>
Sample size (n):	<input type="text" value="25"/>	Sample size (n):	<input type="text" value="25"/>
<input type="button" value="Calculate"/> <input type="button" value="Reset"/>			
Success!			
Cohen's $d = (49.29 - 25.35) / 34.447829 = 0.994964$.			
Glass's $\delta = (49.29 - 25.35) / 2.13 = 11.239437$.			
Hedges' $g = (49.29 - 25.35) / 34.447829 = 0.994964$.			

Appendix 16. Documentation



RIWAYAT HIDUP



Komang Bela Pradnya Sari lahir di Denpasar, 7 Agustus 1997. Penulis lahir dari pasangan suami istri I Wayan Beratha (Alm) dan Ni Nengah Sulasmi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jl. Gandapura I gang 1C nomor 2, Kesiman, Kecamatan Denpasar timur, Kota Denpasar, Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN 10 Kesiman pada tahun 2010. Penulis Melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 1 Denpasar yang lulus pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Denpasar dengan Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2016. Penulis melanjutkan ke sarjana dengan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir 2020, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “The Effect of Gamification Based on Local Stories towards Students’ Motivation In Elementary School”. Pada tahun 2020, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pendidikan Ganesha.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“The Effect of Gamification Based on Local Stories Towards Fifth Grade Elementary School Students’ Speaking Competence”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap karya saya ini.



Singaraja, 25 Mei 2020

Yang membuat pernyataan

Komang Bela Pradnya Sari

NIM 1612021069