

## ABSTRACT

**Nur Irfani** 2023, *The Effect of Using Gamification in English Learning at SMA Negeri 5 Takalar*. A thesis, Department of English Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Makassar. supervised by Erwin Akib and Hasnawati Latief.

This study aims to determine whether the Gamification strategy is effective in improving students' reading comprehension in English learning at the 11<sup>th</sup>-grade SMA Negeri 5 Takalar.

This study used a quasi-experimental method with a quantitative research type. The population of this study was the 11<sup>th</sup>-grade science students of SMA Negeri 5 Takalar consisting of 180 students. The sample of this study was 60 students who were selected using a purposive sampling technique. The instrument used is the pretest/posttest.

Based on the research findings, the results show that using gamification strategy was effective in improving students' reading comprehension. This is proven by the means score of post-test between the experimental class and control class. The means score in the experimental class before and after treatment (50.53 became 89.20) and in the control class before and after treatment (48.53 became 64.93). In addition, the results of the study revealed that the p-value of the post-test score was 0.000 with a significance level of 5% (0.05). It can be concluded that the p-value ( $0.000 < \text{sig } \alpha = (0.05, 5\%)$ ). Then, the result of the effect size obtained is 2.3. It can be concluded that it proved the Gamification strategy is very effective in learning English students in reading comprehension, especially in literal comprehension and interpretive comprehension.

**Keywords:** *Gamification, Gamified Quizizz, English Language Learning*

## ABSTRAK

**Nur Irfani** 2023, *Pengaruh Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 5 Takalar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Erwin Akib dan Hasnawati Latief.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah strategi Gamifikasi efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas 11 SMA Negeri 5 Takalar.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan jenis penelitian kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 11 IPA SMA Negeri 5 Takalar yang terdiri dari 180 siswa. Sampel dari penelitian ini adalah 60 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrument yang digunakan adalah pretest/posttest.

Berdasarkan temuan penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan strategi gamifikasi efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Hal ini di buktikan dengan skor rata-rata post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor rata-rata pada kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan (50.53 menjadi 89.20) dan pada kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan (48.53 menjadi 64.93). Selain itu, hasil penelitian mengungkapkan bahwa nilai p dari skor post-test adalah 0.000 dengan tingkat signifikansi 5% (0,05). Dapat disimpulkan bahwa p-value ( $0.000 < \text{sig } \alpha = (0.05, 5\%)$ ). Kemudian, hasil besar efek yang didapat adalah 2.3. Dapat disimpulkan bahwa hal tersebut membuktikan bahwa strategi Gamifikasi sangat efektif dalam pembelajaran bahasa inggris siswa pada pemahaman membaca khususnya pada pemahaman literal dan pemahaman interpretative.

**Keywords:** Gamifikasi, Kuis Gamified, Pembelajaran Bahasa Inggris