



Pengaruh Penerapan Aplikasi Game Edukasi Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar
[The Effect of Implementing the Quizizz Educational Game Application on Improving Learning School Students]

Salsa Mei Mauludia
228620600045

Dosen Pembimbing
Vanda Rezania, S.Psi., M.Pd

Dosen Penguji
Dr. Tri Linggo Wati, M.Pd
Zuyyina Fihayati, M.Pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Psikologi Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Januari, 2026

LEMBAR PENGESAHAN

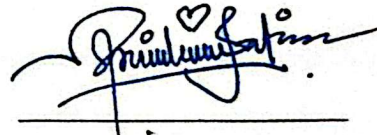
Judul : Pengaruh Penerapan Aplikasi Game Edukasi Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Salsa Mei Mauludia
NIM : 228620600045

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing
(Vanda Rezania, S.Psi, M.Pd)



Dosen Penguji 1
(Dr. Tri Linggo Wati, M.Pd)

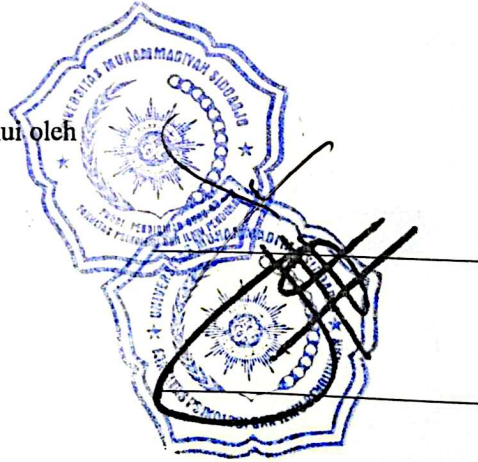


Dosen Penguji 2
(Zuyyina Fihayati, S.Pd.I., M.Pd)



Diketahui oleh

Ketua Program Studi
(Dr. Kemil Wachidah, M.Pd)
NP/NIK. 210377



Dekan
(Dr. Septi Budi Sartika, M.Pd)
NP/NIK. 210390

Tanggal Ujian
(28 Januari 2026)

Tanggal Lulus
(28 Januari 2026)

DAFTAR ISI

A. Bagian Pengesahan

1. Sampul
2. Lembar Pengesahan
3. Daftar Isi

B. Bagian Isi

1. Judul
2. Abstrak
3. Pendahuluan
4. Metode Penelitian
5. Hasil dan Pembahasan
6. Kesimpulan
7. Referensi

C. Lampiran

1. Pernyataan publikasi ilmiah
2. Pernyataan mengenai karya tulis ilmiah dan sumber informasi serta pelimpahan hak cipta
3. Lembar bimbingan
4. Surat penelitian

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Salsa Mei Mauludia
NIM : 228620600045
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan

DAN

Dosen Pembimbing : Vanda Rezania, S.Psi, M.Pd
NIK/NIP : 210378
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan

MENYATAKAN bahwa, karya tulis ilmiah dengan rincian:

Judul : Pengaruh Penerapan Aplikasi Game Edukasi Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Kata kunci : Game Edukasi

TELAH:

1. Disesuaikan dengan petunjuk penulisan di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa.
2. Lolos uji cek kesamaan sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

SERTA*:

- Bertanggung jawab untuk** melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah. Khususnya Lampiran Huruf B.
- Menyerahkan tanggung jawab untuk** melakukan publikasi karya tulis ilmiah tersebut ke jurnal ilmiah/prosiding sesuai ketentuan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Pedoman Karya Tulis Ilmiah khususnya Lampiran Huruf B kepada Bidang Pengembangan Publikasi Ilmiah DRPM UMSIDA.

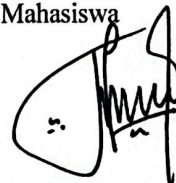
Demikian pernyataan dari saya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Vanda Rezania, S.Psi., M.Pd
NIP/NIK.210378

Sidoarjo, 28 Januari 2026
Mahasiswa



Salsa Mei Mauludia
NIM. 228620600045

*Centang salah satu.

**PERNYATAAN MENGENAI KARYA TULIS ILMIAH DAN SUMBER INFORMASI SERTA
PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ilmiah tugas akhir saya dengan judul **“Pengaruh Penerapan Aplikasi Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir karya tulis ilmiah tugas akhir saya ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Sidoarjo, 28 Januari 2026

Mahasiswa



Salsa Mei Mauludia

228620600045