



**Implementasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Gamifikasi Berbasis Kuis Digital
Dalam Meningkatkan Literasi Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar.**

**Implementation of Interactive Learning Using Gamification Based Digital Quiz to
Improve Cultural Literacy in Elementary School Students**

Syifa'ur Rahmah
218620600127

Dosen Pembimbing
Feri Tirtoni, M.Pd

Dosen Penguji
Vanda Rezania, S.Psi., M.Pd
Dr. Machful Indra Kurniawan, M.Pd

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Juli, 2025**

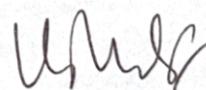
LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Implementasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Gamifikasi Berbasis Kuis Digital Dalam Meningkatkan Literasi Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar.

Nama Mahasiswa : Syifa'ur Rahmah
NIM : 218620600127

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing
Feri Tirtoni, M.Pd



Dosen Penguji 1
Vanda Rezania, S.Psi., M.Pd



Dosen Penguji 2
Dr. Machful Indra Kurniawan, M.Pd

Diketahui oleh

Ketua Program Studi
Dr. Kemil Wachidah, S.Pd. I., M.Pd
NIK. 210377



Dekan
Dr. Septi Budi Sartika, M.Pd
NIK. 210390

Tanggal Ujian
(03 Juli 2025)

Tanggal Lulus
(03 Juli 2025)

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
5. Dokumen pengumpulan data
6. Dokumen analisis data

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Syifa'ur Rahmah
NIM : 218620600127
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan
DAN
Dosen Pembimbing : Feri Tirtoni, M.Pd
NIK/NIP : 212508
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan

MENYATAKAN bahwa, karya tulis ilmiah dengan rincian:

Judul : Implementasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Gamifikasi Berbasis Kuis Digital Dalam Meningkatkan Literasi Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar.
Kata Kunci : Gamifikasi; Literasi Budaya; Kuis Digital; Pembelajaran Interaktif; Sekolah Dasar

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


(Feri Tirtoni, M.Pd)
NIK. 212508

Sidoarjo, (03 Juli 2025)
Mahasiswa


(Syifa'ur Rahmah)
NIM. 218620600127

**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 "**Implementasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Gamifikasi Berbasis Kuis Digital Dalam Meningkatkan Literasi Budaya Pada 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, 03 Juli 2025



Syifa'ur Rahmah

218620600127