

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

Oleh:

Syifa'ur Rahmah,

Feri Tirtoni

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juni, 2025



# Pendahuluan

Keberagaman budaya Indonesia merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dipahami, dihargai, dan dilestarikan oleh generasi muda. Sayangnya, tingkat literasi budaya siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Berdasarkan data UNESCO tahun 2022, Indonesia berada di peringkat 60 dari 70 negara dalam kemampuan literasi siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, terutama pada materi literasi budaya yang sering dianggap membosankan. Selama ini, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.

# Pendahuluan

Di era digital, teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu inovasinya adalah gamifikasi kuis digital seperti QuizWhizzer, yang menggabungkan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan lebih antusias, aktif, dan memahami materi literasi budaya dengan cara yang menyenangkan.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana penerapan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi kuis digital QuizWhizzer dapat meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar?

# Metode

- Jenis Penelitian: Kuantitatif dengan metode pre-experimental.
- Desain Penelitian: One-group pretest-posttest.
- Sampel Penelitian: 23 siswa kelas V SDN Tawang Sari III.
- Teknik Pengambilan Sampel: *Purposive sampling* dengan pertimbangan kesesuaian materi dan kebutuhan penelitian.
- Teknik Pengumpulan Data: Tes pilihan ganda yang diberikan pada tahap pretest dan posttest, dengan instrumen yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas.
- Teknik Analisis Data: Statistik deskriptif untuk gambaran umum hasil belajar, uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) untuk melihat distribusi data, uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan, dan perhitungan N-Gain untuk menilai tingkat efektivitas.

# Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada literasi budaya siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 52,83 meningkat menjadi 84,96 pada posttest, disertai penurunan standar deviasi dari 15,388 menjadi 7,042 yang menunjukkan pemahaman siswa menjadi lebih merata. Uji normalitas mengindikasikan data berdistribusi normal ( $\text{Sig} > 0,05$ ), sedangkan uji paired sample t-test menghasilkan  $\text{Sig. } 0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai N-Gain sebesar 0,69 atau 68,82% termasuk kategori cukup efektif.

# Pembahasan

Peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa penggunaan gamifikasi kuis digital mampu memicu motivasi intrinsik siswa. Elemen seperti leaderboard, sistem poin, dan umpan balik instan menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan termotivasi untuk memberikan jawaban terbaik. Proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan interaksi antar siswa, sehingga mereka belajar untuk bekerja sama sekaligus bersaing secara positif.

# Pembahasan

Temuan ini selaras dengan teori gamifikasi yang menyatakan bahwa penerapan mekanisme permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Hasil ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memperbaiki pemahaman siswa secara signifikan.

# Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi efektif meningkatkan skor tes sekaligus pemerataan pemahaman siswa. Efektivitas metode ini menunjukkan potensi penerapannya tidak hanya pada materi literasi budaya, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang membutuhkan strategi pembelajaran aktif dan partisipatif.

# Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Guru dapat mengadopsi gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Selain itu, metode ini berpotensi menumbuhkan sikap toleransi, rasa menghargai keberagaman, serta keterampilan kolaborasi yang sangat dibutuhkan di era global saat ini.

# Referensi

- [1]Y. Yulianti *et al.*, “Pentingnya Literasi Digital di Era Pandemi,” *Jurnal Implementasi*, vol. 1, no. 2, pp. 162–168, 2021, [Online]. Available: <https://jurnalilmiah.org/jurnal/index.php/ji/article/view/60>
- [2]M. I. Kurniawan, “Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, vol. 11, no. 2, 2023, doi: 10.22219/jp2sd.v11i2.26819.
- [3]H. A. Sipahutar, M. Azh-Zahra, and R. M. B. Simanjuntak, “Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca dan Keterampilan Membaca Siswa di SD,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 2, pp. 24380–24386, 2024, [Online]. Available: <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15775>
- [4]M. T. Nugroho *et al.*, “Peran Literasi dalam Mendukung Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 164/I Sridadi,” *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, vol. 6, no. 2, pp. 144–156, 2020, doi: 10.19109/jip.v6i2.4711.
- [5]A. Nurjannah, S. Apriliya, and A. Mustajin, “Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD,” *Indonesian Journal of Primary Education*, vol. 4, no. 1, pp. 47–55, 2020, doi: 10.17509/ijpe.v4i1.25398.
- [6]Y. Manuain, “Penerapan Pembelajaran Inovatif dan Interaktif pada Materi Geografis Indonesia, Keragaman Budaya, dan Identitas Diri SDN Lidah Wetan IV,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 3, pp. 650–659, 2024, [Online]. Available: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14781>
- [7]E. Anatasya, D. A. Dewi, and R. S. Hayat, “Peran Literasi Budaya dan Kewargaan dalam Upaya Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara di Era Revolusi Industri 4.0,” 2023, doi: 10.51903/bersatu.v2i1.552.
- [8]E. K. Mahardika, T. S. Nurmanita, K. Anam, and M. A. Prasetyo, “Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif,” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 80–93, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.287.
- [9]M. A. Hamid, N. I. Ifawati, M. A. Charis, and N. Qomari, “Penggunaan Aplikasi E-Learning ‘HATI’ dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri,” *Arabi: Journal of Arabic Studies*, vol. 8, no. 1, pp. 108–122, 2023, doi: 10.24865/ajas.v8i1.595.
- [10]Dr. S. Nurhasanah M.Pd, Dr. A. Jayadi M.Pd, Dr. R. Sa’diyah M.Pd, and Ph. D. S. M.Ed, *Strategi Pembelajaran*. Edu Pustaka, 2019. [Online]. Available: <https://repository.umj.ac.id/4628/1/BukuStrategiPembelajaranlengkap>

# Referensi

- [11]R. Tullah, “Penerapan Teori Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar,” 2020. doi: 10.54621/jiat.v6i1.2660.
- [12]U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [13]E. S. Handayani, H. A. Yani, Y. Arafat, E. Kusumarini, and B. Sakti Purbha, “Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, no. 5, pp. 8522–8530, 2024, doi: 10.31004/innovative.v4i5.15918.
- [14]S. Eko Atmojo and B. D. Lukitoaji, “Pembelajaran Tematik Berbasis Etnosains Dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, vol. 10, no. 2, pp. 105–113, 2020, doi: 10.21067/jip.v10i2.4518.
- [15]N. Najmina, “Pendidikan multikultural dalam membentuk karakter bangsa Indonesia,” *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 10, no. 1, pp. 52–56, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiiis>
- [16]D. Eliza, “Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk Anak Usia Dini,” *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 3b, 2017, doi: 10.30651/pedagogi.v3i3b.1072.
- [17]E. K. Mahardika, G. Wiradharma, and M. A. Prasetyo, “Implementasi dan Evaluasi Pengembangan Gim Edukatif Android untuk Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Literasi Budaya,” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 725–738, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.971.
- [18]H. S. P. Arga and M. A. Wulandari, “Efektifitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Vlog Terhadap kemampuan literasi Budaya di Era New Normal,” *Journal of Empowerment Community*, vol. 3, no. 2, pp. 56–62, 2021, doi: 10.36423/jec.v3i2.683.
- [19]A. Pratiwi and E. N. K. Asyarotin, “Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia,” *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, vol. 7, no. 1, 2019, doi: 10.24198/jkip.v7i1.20066.
- [20]T. Marlina and N. Halidatunnisa, “Implementasi Literasi Sosial Budaya Di Sekolah Dan Madrasah,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 2, p. 426, 2022, doi: 10.35931/am.v6i2.1002.

