



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

ARTIKEL SINTA(tanpa dafpus)

Author(s) Coordinator

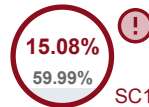
perpustakaan umsidadhanin

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.


4621






Length in words

35129

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		3
Micro spaces		2
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		146

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	172 3.72 %
2	https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	154 3.33 %
3	https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	119 2.58 %
4	https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	83 1.80 %
5	https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	76 1.64 %

6	https://journal.stkipingskawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	74 1.60 %
7	EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDK SANTO YOSEPH 3 Andriyani A.D. Lehan, Netty E.A. Nawa, Mariana Bellanita;	67 1.45 %
8	https://journal.stkipingskawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	61 1.32 %
9	https://journal.stkipingskawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	55 1.19 %
10	https://journal.stkipingskawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	52 1.13 %

from RefBooks database (4.05 %)

NUMBER OF IDENTICAL WORDS
(FRAGMENTS)

Source: Paperity

1	EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDK SANTO YOSEPH 3 Andriyani A.D. Lehan, Netty E.A. Nawa, Mariana Bellanita;	67 (1) 1.45 %
2	Efektifitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Vlog Terhadap kemampuan literasi Budaya di Era New Normal Medita Medita Ayu Wulandari,Putu Arga Hana Sakura;	44 (4) 0.95 %
3	Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar Nabilah Anisa Ayu, Feri Tirtoni;	31 (3) 0.67 %
4	Pembelajaran dengan Pendekatan CRT Berbasis PBL untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Navitri Rachmah Yulia, Novemy Kaniitri, Untari Mei Fita Asri;	17 (2) 0.37 %
5	Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor Berbasis Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM) : The Effect of Implementing Flash-Based Motorcycle Electrical Maintenance Learning Media on Student Learning Outcomes in Motorcycle Business Engineering (TBSM) Edi Elisa,Susanto Gede Resta Ervan, Kadek Rihendra Dantes;	8 (1) 0.17 %
6	Kearifan Lokal Masyarakat Serawai dalam Tradisi Nujuh Likur : Relevansi Nilai-nilai Moral untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar Atika Susanti,Ady Darmansyah;	5 (1) 0.11 %
7	Strategi Pembelajaran Tematik melalui Pendekatan Interaktif Kelas II SDN Buaran Jati 2 Kecamatan Sukadiri Nurvitasari Nurvitasari,Ina Magdalena, Joya Syugaini;	5 (1) 0.11 %
8	Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kecerdasaan Kinestetik Anak Di Tk Pembina Pasar Tais Kecamatan Seluma: pengaruh penggunaan metode permainan tradisional (engklek dan ular naga) dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di TK Pembina Tais tera fidia;	5 (1) 0.11 %

Source: Paperity - abstrakty

1	The Effect of the Cooperative Script Method on the Reading Comprehension Ability of Fifth Grade Students at SDN Ngudirejo 1 Jombang Rofiki Moch Ainur, Rochmania Desty Dwi;	5 (1) 0.11 %
---	--	--------------

from the home database (0.00 %)

NO TITLE NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (55.94 %)



NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://journal.stkipingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/download/6948/pdf	2075 (88) 44.90 %
2	https://pdfs.semanticscholar.org/3afa/bcb2ff3d145eee2b95993f4bc7a4c1487499.pdf	102 (5) 2.21 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4733/33911/38233	97 (5) 2.10 %
4	http://repository.unpas.ac.id/64612/5/10.%20BAB%20II.pdf	58 (2) 1.26 %
5	https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1435/1142	35 (4) 0.76 %
6	http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17110201002/17_Lampiran_.pdf	32 (2) 0.69 %
7	http://etheses.iainkediri.ac.id/104/3/BAB%20II.pdf	30 (3) 0.65 %
8	https://pdfs.semanticscholar.org/03c7/ad31dfe557086c69f7fba3956490e286d035.pdf	28 (1) 0.61 %
9	https://jasmien.cattleyadf.org/index.php/jas/article/download/164/81/262	24 (2) 0.52 %
10	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12165/1/RAHMIYANTI%20H.pdf	16 (2) 0.35 %
11	https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/35265/2/T1_212020141_Isi.pdf	13 (2) 0.28 %
12	https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/MJ/article/view/5172	11 (1) 0.24 %
13	http://repository.ub.ac.id/176300/7/Nur%20Nadhirah%20Binti%20Ennaidi.pdf	11 (2) 0.24 %
14	https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-uji-paired-sample-t-test-dan.html	10 (2) 0.22 %
15	https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1228/pdf	10 (2) 0.22 %
16	http://repository.upi.edu/56845/4/S_PKN_1601011_Chapter3.pdf	10 (2) 0.22 %
17	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/46431/1/15140052_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	10 (1) 0.22 %
18	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12366/1/BUKU%20METODOLOGI.pdf	8 (1) 0.17 %
19	https://etheses.iainkediri.ac.id/904/2/BAB%20II.pdf	5 (1) 0.11 %

List of accepted fragments

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

<https://journal.stkipingkawang.ac.id/index.php/...> 2075 (44.90%)

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

Syifa'ur Rahmah ^{1*}, Feri Tirtoni²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia *Email Penulis Korespondensi: syifaur.rrahmah@gmail.com

Abstract.

Indonesia's cultural diversity is a national treasure **that must be understood and appreciated by the younger generation. However, the low level of cultural literacy among elementary school students poses a challenge in** the learning process. This study aims to analyze the impact of interactive learning based on gamified **digital quizzes in enhancing students' cultural literacy.** The study employs a quantitative **approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design,** involving 23 **fifth-grade students at SDN Tawangsari III,** selected through purposive sampling. **The research instrument consists of a multiple-choice test that** measures **students' understanding before and after the intervention. The analysis** results indicate a significant increase in posttest scores compared to pretest scores, with a t-value of 6.89 and p < 0.001, demonstrating that gamification positively influences the improvement of **students' cultural literacy. This study** proves that gamified **digital quizzes can enhance student engagement and strengthen their understanding of Indonesia's cultural diversity.** Therefore, gamification can serve as an innovative strategy in **social and cultural education at the elementary school level.**

Keywords: Gamification, Cultural Literacy, Digital Quiz, Interactive Learning, Elementary School.

Abstrak.

Keberagaman budaya di Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang harus dipahami dan dihargai oleh generasi muda. Namun, rendahnya **literasi budaya siswa sekolah dasar** menjadi tantangan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari pembelajaran **interaktif berbasis gamifikasi kuis digital** dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan metode pre-experimental dengan desain penelitian one-group pretest-posttest design dengan subjek penelitian sebanyak 23 siswa kelas 5 dengan teknik Purposive Sampling di SDN Tawangsari III. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai posttest dibandingkan dengan pretest, dengan nilai $t = 6,89$ dan $p < 0,001$, yang menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh terhadap peningkatan literasi budaya. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi kuis digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka tentang keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran sosial dan budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: Gamifikasi, Literasi Budaya, Kuis Digital, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

1. Saat ini **pentingnya meningkatkan pendidikan di Indonesia menjadi masalah yang semakin mendesak. Salah satu hal yang harus ditingkatkan adalah literasi. Di era industri 4.0 saat ini, literasi merupakan kunci untuk memahami digital di era sekarang. Pada abad ke 21 saat ini memberikan banyak pengaruh yang positif ataupun negatif di sekitar kita, maka dari itu saat ini sangat diperlukan adanya pondasi dan pembekalan diri melalui kemampuan literasi budaya dan kewargaan dalam setiap individu. Literasi budaya (cultural literacy) merupakan salah satu dari enam kategori kemampuan yang dilansir oleh UNESCO (Nasution, 2013, hlm. 12-13). Kegiatan literasi merupakan salah satu bagian penting dari pembelajaran anak-anak di Sekolah Dasar. Literasi bukan hanya menulis dan membaca tetapi juga mencakup berkomunikasi dalam masyarakat yang berhubungan dengan bahasa, pengetahuan, dan budaya. Rendahnya angka literasi di Indonesia ditunjukkan oleh beberapa data, salah satunya yaitu berdasarkan United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) yang menyebutkan kondisi kemampuan literasi siswa Indonesia berdasarkan riset pada tahun 2022 bahwa siswa memiliki keterampilan literasi yang cukup rendah karena Indonesia berada di peringkat ke-60 dari 70 negara di dunia. Posisi ini menjelaskan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia tergolong semakin rendah. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa masih banyak siswa menghadapi masalah dalam memahami, menganalisis, dan menggunakan data sehingga dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. Berdasarkan data dan pernyataan tersebut, mendorong pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan merencanakan kebijakan Gerakan Literasi Sekolah dengan tujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan budi pekerti siswa melalui pembiasaan berliterasi di sekolah dengan membiasakan literasi melalui kegiatan pembelajaran.**
2. **Sering kali pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode pembelajaran yang tradisional sehingga cenderung membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu termasuk materi yang berkaitan dengan literasi budaya seringkali menurun. Di era teknologi yang sudah modern, pemerintah harus bisa menyediakan fasilitas pendidikan yang memadai untuk memenuhi kebutuhan literasi karena peserta didik harus ditanamkan pemahaman tentang keragaman budaya dalam menghadapi arus perkembangan zaman yang semakin maju, di mana banyak budaya luar masuk dan mempengaruhi budaya lokal yang ada. Salah satu pelajaran di dalam satuan sekolah dasar yang berkaitan tentang budaya adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pelajaran yang mengajarkan atau memperkenalkan tentang keragaman yang ada di Indonesia.**
3. **Mengajarkan siswa tentang keragaman budaya yang ada juga diperlukan pembelajaran yang interaktif untuk selama proses belajar di sekolah. Suatu pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran interaktif jika terdapat beberapa syarat utama yang harus dipenuhi. Adapun syarat-syarat strategi pembelajaran interaktif menurut Dr. S. Nurhasanah et.al yaitu; (a) dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa. (b) dapat menstimulus keinginan siswa supaya belajar lebih lanjut, seperti berinteraksi dengan guru dan para siswa lain. (c) mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk menanggapi atau merespon materi yang disampaikan oleh guru. (d) dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa. (e) dapat mendidik siswa dalam teknik belajar dan cara belajar secara mandiri. (f) dapat menanamkan dan mengembangkan sikap siswa dan nilai-nilai baik dalam kehidupan sehari-hari. Siswa harus berperan aktif sebagai subjek belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi. Hal tersebut sejalan dengan teori sosial-kognitif yang dikemukakan oleh Albert Bandura menekankan bahwa pembelajaran manusia sebagian besar terjadi melalui interaksi sosial dalam lingkungan sekitarnya. Bandura menjelaskan bahwa proses observasi atau pengamatan terhadap perilaku orang lain memainkan peran kunci dalam pembelajaran, di mana individu dapat meniru atau mengubah perilaku mereka berdasarkan apa yang mereka lihat. Dalam konteks pendidikan, hal ini berarti bahwa siswa tidak hanya belajar melalui instruksi langsung dari guru, tetapi juga melalui interaksi dengan teman sebaya, media, dan lingkungan sosial mereka. Jika siswa merasa tidak mampu atau tidak termotivasi, mereka cenderung tidak aktif dalam proses belajar yang dapat berakibat pada penyebaran informasi yang salah atau tidak akurat dari lingkungan di sekitar mereka. Penelitian Bandura juga menunjukkan bahwa anak-anak cenderung meniru perilaku agresif yang mereka lihat, baik melalui interaksi langsung maupun media, yang dapat mengubah sikap dan tindakan mereka.**
4. **Hal ini menjadi relevan dengan pembelajaran di sekolah, di mana siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran tradisional berisiko menyerap sikap dan informasi yang tidak sesuai dengan tujuan pendidikan. Dan penggunaan media atau alat bantu interaktif, seperti teknologi digital, permainan, atau simulasi sehingga mendukung pembelajaran ini untuk menciptakan suasana yang dinamis dan menarik. Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Harsiwi dan Arini menyatakan bahwa media pembelajaran digital berperan penting dalam**

membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih efektif karena adanya sebuah teknologi. Richard E. Mayer, dalam teori multimedia-nya, juga mengemukakan bahwa media interaktif yang berbasis pada pendekatan multimedia dapat meningkatkan proses belajar dengan menyediakan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dengan memenuhi syarat-syarat tersebut, pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas dalam proses belajar di kelas. Penerapan media interaktif seperti kuis digital sejalan dengan teori Bandura, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui observasi dan partisipasi aktif, yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penggunaan media kuis digital yang akan digunakan sebagai media interaktif di dalam pembelajaran.

5. Dalam pembelajaran di kelas mengenai keragaman budaya, masyarakat di Indonesia berasal dari berbagai etnis, budaya, bahasa, dan agama atau kepercayaan. Hal ini menyebabkan keragaman yang masuk bisa berbeda karena setiap kelompok etnis terbawa ke Indonesia dan dapat memperparah masalah dengan kemajuan global. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh individu untuk menghadapi perubahan global abad 21 adalah kemampuan untuk memahami keragaman yang ada. Semua bidang, termasuk pendidikan harus disesuaikan untuk memasuki masa revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Penguasaan literasi budaya dapat dilakukan untuk menyesuaikan perubahan era globalisasi ini dan akan mampu mempercepat penguasaan terhadap perubahan serta memperkuat jati diri sebagai bangsa. **Menggunakan media interaktif merupakan salah satu inovasi yang diperlukan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya dalam muatan pendidikan pancasila, bukan hanya dengan memberi soal latihan dan menggunakan ceramah**. Adapun teori literasi budaya yang diungkapkan N. Najmina, "Pendidikan Multikultural Dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia," 2018 yang menyebutkan bahwa pendidikan multikultural dapat membentuk karakter positif pada anak, terutama dalam menghadapi keberagaman etnis dan budaya. Sebagaimana pendapat dari Eliza bahwa anak perlu mendapatkan pengenalan tentang budaya yang ada di sekitar anak dimana anak akan tumbuh sehingga mereka akan memperoleh pengetahuan tentang budaya dimana mereka tinggal. Literasi budaya juga membantu menumbuhkan kesadaran anak terhadap keberagaman sosial, yang mendukung anak-anak dalam merespon secara positif terhadap identitas etnis mereka sendiri maupun orang lain. **Adapun indikator dari literasi budaya yaitu: a) memberikan pemahaman dan kesadaran mengenai pentingnya literasi budaya; b) mengaplikasikan literasi budaya dalam proses pembelajaran; c) menggunakan pembelajaran interaktif sebagai bentuk pengaplikasian dalam proses pembelajaran; dan d) menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri**. Hal ini selaras dengan indikator literasi budaya, yang mencakup pemahaman tentang keberagaman, kemampuan berpikir kritis terhadap pemahaman, serta keterampilan berinteraksi secara efektif dalam lingkungan multikultural. Melalui multikulturalisme, individu didorong untuk mengenali dan menghormati perbedaan budaya, sebuah nilai yang menjadi inti dari literasi budaya. Selain itu, teori ini mengajarkan

6. Peningkatan literasi budaya sendiri bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya yaitu menggunakan media digital yang relevan dengan perkembangan teknologi di era modern saat ini. Penggunaan media digital memiliki potensi untuk bisa meningkatkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar karena menggunakan media digital membuat siswa akan lebih aktif dalam memahami keragaman budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, pemahaman tentang literasi budaya dapat membantu siswa untuk menumbuhkan sikap yang lebih toleran terhadap keragaman yang ada. Dengan kata lain, literasi budaya dapat berfungsi sebagai penggerak untuk membangun masyarakat Indonesia yang menganut multikulturalisme yang kuat sehingga tercipta rasa hormat dan menghargai terhadap perbedaan yang akan menjadi sebuah dasar dalam kehidupan bermasyarakat. Di abad ke-21, literasi budaya dan kewarganegaraan menjadi salah satu hal yang penting, terutama karena keberagaman bahasa, adat istiadat, dan bangsa Indonesia akan terganggu oleh kelompok yang tidak menghargai perbedaan dan ingin merusak kekayaan budaya Indonesia kita.

7. Selain menggunakan media pembelajaran, pendekatan juga merupakan salah satu hal penting di dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan. Salah satu pendekatan dalam pembelajaran adalah gamifikasi. Istilah gamifikasi sendiri pertama kali digunakan pada tahun 2002 oleh Nick Pellings. Istilah gamifikasi digunakan secara luas pada tahun 2010, dalam arti yang lebih spesifik mengacu pada penggabungan aspek sosial dan reward dari game ke dalam perangkat lunak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan proses penggunaan elemen game dalam kegiatan non-game dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif dan aktif. Teori pembelajaran sosial Albert Bandura dan teori multikulturalisme dapat saling melengkapi dalam mendukung penggunaan kuis digital sebagai media pembelajaran interaktif yang berkontribusi pada literasi budaya. Menurut Bandura, pembelajaran terjadi melalui observasi, imitasi, dan penguatan, yang semuanya dapat diakomodasi oleh kuis digital. Fitur yang ada seperti leaderboard, umpan balik langsung, dan elemen gamifikasi mendorong siswa untuk belajar dari hasil mereka sendiri maupun dari rekan sebaya. Dalam konteks literasi budaya, teori multikulturalisme menekankan pentingnya pemahaman dan penghormatan terhadap keberagaman, yang dapat diperkuat melalui konten kuis yang dirancang untuk mengeksplorasi nilai-nilai budaya, tradisi, dan perspektif dari berbagai kelompok. Kuis digital yang interaktif dapat memfasilitasi interaksi dua arah serta memberikan pengalaman belajar yang menarik, di mana siswa tidak hanya mempelajari fakta, tetapi juga melatih empati, kesadaran terhadap stereotip, dan kemampuan beradaptasi dengan nilai-nilai budaya lain. Dengan menggabungkan teori Bandura dan multikulturalisme, kuis digital berfungsi tidak hanya sebagai media interaktif, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan literasi budaya secara efektif. Dalam penelitian ini, platform yang digunakan untuk kuis digital adalah Quizwhizzer. **Media games QuizWhizzer termasuk kedalam jenis pembelajaran yang menggunakan media audiovisual dan animasi. Media games QuizWhizzer merupakan media permainan interaktif yang dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan upaya perolehan belajar yang lebih menyenangkan, pada model game ini seperti game race (permainan bertanding) atau permainan ular tangga**. Pada hasil belajar digunakan sebagai parameter untuk mengukur kemampuan **pemahaman siswa setelah mencermati dengan seksama materi pembelajaran yang sudah disampaikan**. Nurjannah et.al menjelaskan bahwa literasi budaya merupakan kemampuan untuk mengetahui budaya yang dimiliki bangsa, baik kearifan lokal maupun budaya nasional, serta kemampuan dan keinginan untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan tersebut. Berdasarkan teori tersebut, literasi budaya dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami kebudayaan lokal di Indonesia dan dapat didefinisikan sebagai cara seseorang untuk berpikir dan memahami terhadap kebudayaan yang lain.

8. Dilihat dari hasil observasi yang sudah dilakukan pada tanggal 25 September 2024 di SDN Tawang Sari 3 pada kelas V. Guru di kelas V masih sering menerapkan pembelajaran yang klasikal dan belum maksimal untuk memanfaatkan atau menggunakan teknologi di dalam pembelajaran seperti menggunakan kuis digital. Guru di kelas V masih menggunakan media ataupun model yang sederhana untuk mengajarkan tentang keragaman budaya yang berhubungan dengan literasi budaya pada siswa di kelas yang dapat menyebabkan siswa mudah bosan untuk memahaminya. Dilihat dari hasil observasi yang sudah dilakukan menyatakan bahwa di SDN Tawang Sari 3 kelas V masih menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam meningkatkan literasi budaya pada siswa, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran budaya dan terbatasnya metode pembelajaran menjadi tantangan dalam meningkatkan literasi budaya di sekolah dasar. **Penelitian ini bertujuan** untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengimplementasikan gamifikasi berbasis kuis digital untuk meningkatkan literasi budaya menggunakan **materi keragaman budaya di Indonesia**. Dengan menggunakan gamifikasi dan kuis digital dalam pembelajaran

interaktif tersebut, siswa akan terlibat aktif selama pembelajaran dan memahami literasi budaya dengan baik. Pendekatan ini juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan bekerja sama. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memantau perkembangan belajar siswa secara individual dan membuat lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

9. Selanjutnya terkait dengan studi penelitian terdahulu yang dilakukan oleh F. A. Jariyah melalui survey yang dilakukan peneliti dengan kuesioner online terhadap 26 responden yang memperlihatkan bahwa QuizWhizzer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar online pada saat itu. Pemanfaatan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran berbasis web ini sangat penting untuk guru dan siswa dalam kegiatan belajar online karena memungkinkan pembelajaran menjadi kuis games yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian ini hanya berfokus pada hasil akhir dari survey mengenai beberapa pertanyaan terkait keefektifan, ketertarikan, dan lain lain untuk penggunaan media Quizwhizzer itu sendiri dan tidak ada pendekatan khusus bagaimana Quizwhizzer itu diterapkan. Sedangkan, pada penelitian yang akan dikembangkan yaitu menggunakan pendekatan gamifikasi dan penggunaan Quizwhizzer sebagai media dalam meningkatkan literasi budaya siswa di sekolah dasar. Selain itu, studi penelitian sebelumnya yang dilakukan Iskandar et.al menyatakan bahwa media penggunaan aplikasi kinemaster dan QuizWhizzer dapat membantu proses pembelajaran. Siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan mendapatkan motivasi untuk belajar karena menggunakan media yang dibuat. Dengan kemajuan teknologi, pembelajaran siswa menjadi jauh lebih efektif dan interaktif. Hal tersebut juga dapat mengubah peran guru dan siswa dalam setiap proses pembelajaran. Penelitian ini hanya berfokus pada bagaimana penggunaan media penggunaan aplikasi kinemaster dan QuizWhizzer sebagai media dalam pembelajaran IPAS kelas 4 dan tidak ada skill abad 21 yang akan dikembangkan. Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan akan berfokus untuk mengembangkan salah satu dari skill abad 21 tersebut dengan berbantuan media yang memiliki visual yang colourfull sehingga sesuai dengan tingkat kognitif siswa yang mana skill abad 21 diperlukan di era saat ini. Adapun studi penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Oktavian menjelaskan menurut data yang telah diterapkan di lapangan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar ppkn materi keragaman budaya di kelas V dapat meningkatkan respons siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Bisa dilihat dari bagaimana reaksi siswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis masalah menunjukkan bahwa proses pembelajaran menghasilkan respons yang positif. Penelitian yang dilakukan, berfokus pada peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan dan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) tanpa adanya sebuah pendekatan khusus dan juga tanpa mengembangkan salah satu literasi yang dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar. Sedangkan, pada penelitian yang akan dikembangkan akan menggunakan pendekatan gamifikasi berbantuan Quizwhizzer untuk dapat meningkatkan salah satu literasi yang dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar yaitu literasi budaya dan perbedaan yang ada akan terletak pada penggunaan metode kuantitatif jenis one-group pretest posttest design.

10. Berdasarkan hasil penjelasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan di angkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh dari penerapan gamifikasi berbasis kuis digital terhadap peningkatan literasi budaya pada siswa sekolah dasar?. Untuk itu, mengingat pentingnya penelitian ini dilakukan sebagai salah satu upaya agar bisa meningkatkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar melalui media dan pendekatan di dalam pembelajaran yang bertujuan agar siswa bisa aktif di dalam pembelajaran dan memahami literasi budaya dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan gamifikasi berbasis kuis digital, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami, melestarikan, dan mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa serta memperkuat identitas nasional bagi siswa. Karena nilai-nilai lokal yang semakin terkikis oleh adanya globalisasi, upaya untuk melestarikan dan mengembangkan literasi budaya juga menjadi semakin penting. Dengan menggunakan media dan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai salah model pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat diterapkan di institusi pendidikan lainnya untuk meningkatkan literasi budaya pada siswa di sekolah dasar.

11.

12.

II. METODE PENELITIAN

1. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan metode pre-experimental dengan desain penelitian one-group pretest-posttest design. Dalam desain penelitian tersebut kelompok eksperimen diberikan tes awal (pretest) sebelum melaksanakan pembelajaran dan diberikan tes akhir (posttest) setelah diberikan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran yang menggunakan gamifikasi berbasis kuis digital. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

2. Adapun skema desain penelitian one-group pretest-posttest design dapat dilihat pada Tabel 1 berikut

3. Tabel 1. Skema One-Group Pretest-Posttest Design

4.

5. Keterangan :

6. O1 = Tes awal (pretest)

7. O2 = Tes akhir (posttest)

8. X = Perlakuan (Treatment)

9. Penelitian eksperimen yang akan dilakukan merupakan penelitian yang bermanfaat untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan atau tindakan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

10. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pendekatan gamifikasi berbasis kuis digital yang berguna untuk meningkatkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar. Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) yaitu pendekatan gamifikasi berbasis kuis digital, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Jumlah populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 52 siswa yang ada di kelas V SDN Tawangsari 3. Sedangkan, sampel yang akan di gunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu siswa kelas VA di SDN Tawangsari 3 yang berjumlah >30 siswa. Sampling Purposive sendiri merupakan sebuah teknik untuk penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Untuk teknik pengumpulan data antara lain menggunakan soal pre-test yang berisi soal pilihan ganda dan uraian yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan, lalu ada treatment yaitu saat diberikannya pendekatan gamifikasi berbasis kuis digital di dalam pembelajaran tersebut, dan diberikan soal post-test untuk dapat mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (treatment).

11. Sebelum soal pre-test dan post-test digunakan untuk penelitian, soal tersebut diujikan terlebih dahulu agar dapat melihat kelayakan serta kevalidan soal tersebut yang akan digunakan pada riset yang dilakukan. Instrument tersebut dapat dikatakan valid apabila sudah mampu untuk mengukur apa yang ingin di buat sebuah penelitian. Setelah uji validitas, berikutnya yaitu melakukan perhitungan reliabilitas. Metode analisis data yang digunakan antara lain uji deskriptif statistik, uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas (shapiro wilk), uji T (paired sample t-test), dan uji Efektivitas (effect size) dengan menggunakan software SPSS versi 26 dan microsoft Excel.

12.

iii. hasil dan pembahasan

1. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan Gamifikasi berbasis kuis digital menggunakan web Quizwhizzer yang bertujuan untuk meningkatkan literasi budaya siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya. Soal soal yang akan diuji untuk pretest dan posttest akan diuji dengan uji validitas dan reliabilitas oleh ahli materi. Selanjutnya, Penelitian akan diuji menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji T, dan uji efektivitas dengan menggunakan SPSS versi 26. Uji Normalitas menentukan apakah hasil pengujian pretest dan posttest yang dilakukan peneliti berdistribusi normal atau tidak. Uji T digunakan untuk membandingkan dua kelompok data yang berguna untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan di antara keduanya dan dalam penelitian ini akan menggunakan Uji T Paired Sample T- test. Sedangkan Uji efektivitas digunakan untuk menilai sejauh mana penerapan gamifikasi berbasis kuis digital berhasil dalam mencapai tujuan yang diharapkan, jika hasil uji menunjukkan perbedaan yang signifikan dan effect size yang cukup besar, maka metode tersebut dapat dikatakan efektif. Salah satu jenis analisis data yang berusaha memberikan gambaran objektif atau penggambaran numerik dari suatu situasi disebut analisis deskriptif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum adanya perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Untuk memberikan hasil penelitian dalam bentuk angka - angka yang dapat dipahami, digunakan metode deskriptif statistik sesuai dengan variabel penelitian. Berikut hasil pengolahan SPSS versi 26 terhadap uji deskriptif statistik yang ditunjukkan pada tabel berikut ini :

2. Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Pre-Test dan Post-Test Descriptive Statistics N Minimum Maximum Mean Std. Deviation

Pretest	23	26	83	52.83	15.388
Posttest	23	71	100	84.96	7.042
Valid N (listwise)	23				

3. Dilihat dari hasil analisis deskriptif diatas menunjukkan nilai rata-rata untuk hasil pretest sebesar 52,83, sedangkan hasil posttest menunjukkan rata rata yang meningkat menjadi 84,96. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi berbasis kuis digital. Selain itu, standar deviasi adanya perbedaan dari bagian pretest sebesar 15,388, sedangkan posttest sebesar 7,042, yang mengindikasikan bahwa variasi nilai setelah perlakuan menjadi lebih kecil, menunjukkan peningkatan konsistensi pemahaman siswa. Setelah dilakukan analisis deskriptif, selanjutnya dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk menguji hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian dan memeriksa apakah data sampel yang dianalisis tersebut berdistribusi normal. Hasil yang sudah dihitung dalam uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 26 disajikan pada tabel 3 dibawah ini.

4. Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk Statistic df Sig. Statistic df Sig. Pretest kuis digital

.150	23	.199	.955	23	.364		
Posttest kuis digital		.109	.23	.200*	.973	23	.763

5. Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas diperoleh nilai sig > 0,05 pada tabel Shapiro Wilk. Alasan Peneliti mengambil Shapiro Wilk sebagai acuan dikarenakan sampel peneliti yang kurang dari 50 orang. Adapun dasar pengambilan keputusannya yaitu apabila nilai Sig > 0,05 maka data terdistribusi normal. Sebaliknya, bila nilai Sig < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal. Pada tabel diatas diperoleh nilai Sig pada Shapiro Wilk untuk data Pretest adalah 0,364 > 0,05 dan data Posttest sebesar 0,763 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal. Setelah memenuhi persyaratan uji normalitas, maka dilakukan Uji T Paired Sample T-test dengan hasil sebagai berikut :

6. Tabel 4. Hasil Uji T

Paired Differences

	Std. Error	Mean	95% Confidence Interval of the Difference	Sig. (2- tailed)	Mean	Std. Deviation		
Lower	Upper	t	df					
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-32.130	10.897	2.272	-36.843	-27.418	-14.140	22	.000

7. Setelah mengetahui hasil perhitungan uji paired sample t-test diatas, dapat kita ketahui jika nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai α (0,05) maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dilihat dari perhitungan pada tabel diatas, nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yakni 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi berbasis kuis digital terhadap literasi budaya siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya. Selain menggunakan uji paired sample test, peneliti juga menggunakan uji efektivitas dengan mencari N-gain score untuk melihat seberapa besar keefektifan media yang digunakan. Uji menghitung skor N-Gain digunakan rumus dibawah ini

8.

9. Hasil perhitungan Uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 5 berikut

10. Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Descriptives Statistic Std. Error

NGainpersent	Mean	68.8257	2.43990						
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	63.7657						
		Upper Bound	73.8858						
	5% Trimmed Mean	68.2231							
	Median	70.0000	Variance	136.922					
	Std. Deviation	11.70136							
	Minimum	50.00	Maximum	100.00	Range	50.00	Interquartile	Range	17.70
	Skewness	.578	.481						
	Kurtosis	.804	.935						

11.

12. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,69 atau 68,82%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif berdasarkan klasifikasi menurut Hake, R, R. (1999). Dengan demikian, Pembelajaran Interaktif menggunakan gamifikasi berbasis kuis digital memiliki efektivitas yang cukup baik dalam meningkatkan pemahaman literasi budaya siswa terhadap literasi budaya pada materi

pendidikan pancasila.

13. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran ini bukan hanya sekedar memberikan peningkatan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak nyata yang kuat dalam membantu siswa memahami dan menghargai keberagaman budaya di Indonesia, khususnya di Jawa Timur. Selain itu, efektivitas pembelajaran ini juga didukung oleh umpan balik dari siswa yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran membuat suasana kelas lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mempercepat pemahaman konsep literasi budaya. Siswa merasa lebih antusias dalam menjawab pertanyaan kuis, yang secara tidak langsung mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar dan mengingat materi dengan lebih baik. Ini sesuai dengan pendapat Hidayati (2017) bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan media yang konvensional. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori gamifikasi dalam pembelajaran, yang menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, mekanisme gamifikasi kuis digital terbukti mampu **menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan** dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi literasi budaya. **Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa** penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar. Penelitian yang dilakukan Iskandar et.al (2020) menyatakan bahwa media seperti QuizWhizzer dapat membantu proses pembelajaran. **Siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan mendapatkan motivasi untuk belajar karena menggunakan media yang dibuat. Dengan kemajuan teknologi, pembelajaran siswa menjadi jauh lebih efektif dan interaktif.** Hal tersebut juga dapat mengubah **peran guru dan siswa dalam** setiap proses pembelajaran. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian sebelumnya yang relevan. Penelitian yang berjudul “**Penerapan Aplikasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo**”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa **penerapan aplikasi Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKN materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di sd negeri lajuk** memberikan pengaruh positif terhadap respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Penelitian lain yang sejalan yaitu penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbantuan QuizWhizzer lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa daripada pembelajaran secara langsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi berbasis kuis digital merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran literasi budaya di tingkat sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa **implementasi pembelajaran interaktif menggunakan gamifikasi berbasis kuis digital** terbukti cukup efektif dan memiliki dampak positif yang signifikan untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. **Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap yang ada di Jawa Timur setelah diberikan pembelajaran dengan metode ini.** Selain itu, **penggunaan kuis digital juga membantu siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar, meningkatkan motivasi, dan memperkuat sikap toleransi terhadap keberagaman budaya di lingkungan mereka.** Hasil penelitian ini menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang **lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional.** Sebagai langkah lanjutan, penelitian serupa dapat dikembangkan dengan cakupan wilayah budaya yang lebih luas serta mengintegrasikan teknologi lain, seperti ditambah augmented reality atau media interaktif lainnya, untuk semakin memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami dan menghargai keberagaman budaya di Indonesia.

2.

daftar pustaka