



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Implementasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Gamifikasi Berbasis Kuis Digital dalam Meningkatkan Literasi Budaya pada Siswa Sekolah Dasar

Syifa'ur Rahmah¹⁾ ✉, Feri Tirtoni²⁾

¹⁾ Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

E-mail: syifaurr.rrahmah@gmail.com

²⁾ Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

E-mail: feri.tirtoni@umsida.ac.id

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 05 04, 2025

Revised 05 09, 2025

Accepted 05 30, 2025

Keywords: *Gamification; Cultural Literacy; Digital Quizzes; Interactive Learning; Primary school*

© **Copyright:** 2023. Authors retain copyright and grant the JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstrak

Cultural diversity in Indonesia is a wealth of the nation that must be understood and appreciated by the younger generation. However, the low cultural literacy of elementary school students is a challenge in learning. The study was conducted to see the effect of interactive learning based on gamification of digital quizzes on improving students' cultural literacy. This study uses a quantitative approach with a pre-experiment design of one group, namely the design of a onegroup pretestposttest with a sample of 23 students of class V who were selected through purposive sampling techniques at SDN Tawangsari III. Data collection was in the form of a multiple-choice test that was used to evaluate students' understanding before and after being treated. The results of the analysis showed that *the posttest* score had increased significantly compared to *the pretest* score with a value of $t = 6.89$ and $p < 0.001$, which shows that gamification has an effect on improving cultural literacy. This research proves that gamification-based learning of digital quizzes can increase students' activeness and strengthen their understanding of Indonesia's cultural diversity. Thus, the application of gamification has the potential to be an innovative approach in the learning process of social and cultural subjects at the elementary school level.

How to cite: Rahmah, S., & Tirtoni, F. (2025). Implementasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Gamifikasi Berbasis Kuis Digital dalam Meningkatkan Literasi Budaya pada Siswa Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 10(2), 160-171. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v10i2.6948>

INTRODUCTION

Pentingnya meningkatkan pendidikan di Indonesia menjadi masalah yang semakin mendesak terutama literasi yang harus ditingkatkan. Di era 4.0 saat ini literasi merupakan kunci untuk memahami digital di era sekarang (Yulianti et al., 2021). Pada abad ke 21 saat ini memberikan banyak pengaruh yang positif ataupun negatif di sekita kita, maka dari itu saat ini sangat diperlukan adanya pondasi dan pembekalan diri melalui kemampuan literasi budaya dan kewargaan dalam setiap individu (Kurniawan, 2023). Literasi budaya (*cultural literacy*) merupakan salah satu dari enam kategori kemampuan yang dilansir oleh UNESCO. Kegiatan literasi merupakan salah satu bagian

penting dari pembelajaran anak-anak di Sekolah Dasar (Sipahutar et al., 2024). Literasi bukan hanya menulis dan membaca tetapi juga mencakup berkomunikasi dalam masyarakat yang berhubungan dengan bahasa, pengetahuan, dan budaya (Nugroho et al., 2020). Berdasarkan data UNESCO pada tahun 2022, tingkat literasi siswa Indonesia tergolong rendah. Indonesia menempati peringkat ke-60 dari 70 negara yang mengindikasikan banyak siswa kesulitan dalam memahami, menganalisis, dan memanfaatkan informasi. Kondisi ini mendorong pemerintah, lewat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan Gerakan Literasi Sekolah. Program ini bertujuan menanamkan budaya literasi dan karakter positif pada siswa dengan membiasakan kegiatan membaca, menulis, dan berdiskusi dalam proses pembelajaran sehari-hari (Nurjannah et al., 2020).

Sering kali pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh cara pembelajaran yang tradisional yang cenderung membosankan dan tidak menarik bagi siswa (Manuain, 2024). 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 (Anatasya et al., 2023). Pendidikan Pancasila di sekolah dasar mencakup materi tentang keragaman budaya Indonesia, sehingga menjadi salah satu mata pelajaran utama yang mengenalkan siswa pada berbagai budaya yang ada di tanah air. (Kurniawati et al., 2023).

Mengajarkan siswa tentang keragaman budaya yang ada juga diperlukan pembelajaran yang interaktif untuk selama belajar di sekolah. Suatu pembelajaran dikatakan sebagai pembelajaran yang interaktif jika terdapat beberapa syarat utama yang harus dipenuhi (Hamid et al., 2023). Menurut Dr. S. Nurhasanah et.al ada strategi pembelajaran interaktif memiliki beberapa kriteria penting, antara lain: (a) mampu meningkatkan motivasi serta minat siswa untuk terus belajar, (b) memberikan kesempatan kepada siswa untuk merespons materi yang disampaikan, (c) mendukung perkembangan kepribadian siswa melalui aktivitas belajar, (d) membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri, serta (e) membimbing siswa dalam keterampilan belajar mandiri, serta (f) menanamkan nilai-nilai positif yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam proses belajar (Nurhasanah et al., 2019). Hal tersebut sejalan dengan teori kognitif sosial yang diperluas oleh Albert Bandura bahwa sebagian besar proses belajar pada manusia berlangsung melalui interaksi sosial dengan lingkungan di 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 siswa tidak sekedar belajar melalui instruksi langsung dari guru, akan 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 memiliki kecenderungan untuk meniru tindakan agresif yang mereka lihat, baik melalui interaksi langsung maupun media, yang dapat mengubah sikap dan tindakan mereka (Tullah, 2020).

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 membuat suasana yang dinamis dan menarik. Sejalan dengan perkembangan zaman, penggunaan sebuah media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar di sekolah. Menurut Harsiwi dan Arini menyatakan bahwa media pembelajaran digital berperan penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih efektif karena adanya sebuah teknologi (Harsiwi & Arini, 2020). 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. Penggunaan media interaktif seperti kuis digital mendukung teori Bandura karena memungkinkan siswa belajar dengan cara mengamati dan terlibat secara aktif sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat. Ini sesuai dengan peran kuis digital sebagai alat bantu interaktif dalam proses pembelajaran (Handayani et al., 2024).

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 (Atmojo & Lukitoaji, 2020). Salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki seseorang dalam menghadapi dinamika global abad ke-21 adalah kemampuan dalam memahami keberagaman. Literasi budaya menjadi sarana yang efektif untuk beradaptasi dengan era globalisasi ini, sekaligus mempercepat penyesuaian terhadap perubahan dan memperkuat identitas nasional. 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 (Syuhendri et al., 2021). Menurut Najmina (2018) dalam karyanya “Pendidikan Multikultural Dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia”, pendidikan multikultural berperan dalam menanamkan karakter positif pada anak, khususnya dalam menyikapi perbedaan etnis dan budaya yang ada. Sebagaimana pendapat dari Eliza menyatakan bahwa perlu untuk mendapatkan pengenalan tentang budaya yang ada di sekitar anak dimana anak akan tumbuh sehingga mereka akan memperoleh pengetahuan tentang budaya dimana mereka tinggal (Eliza, 2017). Anak-anak memperoleh kesadaran tentang keberagaman sosial melalui literasi budaya yang dapat membantu mereka merespon secara positif terhadap identitas etnis mereka dan orang lain (Mahardika et al., 2024). Indikator literasi budaya meliputi beberapa elemen, yaitu: (a) menumbuhkan pemahaman dan kesadaran akan nilai penting literasi budaya; (b) mengintegrasikan literasi budaya ke dalam proses pembelajaran; (c) menggunakan metode pembelajaran interaktif untuk menerapkannya; dan (d) menanamkan kecintaan terhadap budaya sendiri (Arga & Wulandari, 2021). Hal tersebut sejalan dengan indikator literasi budaya yang meliputi pemahaman tentang keragaman, kemampuan berpikir kritis terhadap pengetahuan yang dimiliki, serta keterampilan untuk berinteraksi secara efektif dalam konteks multikultural. Melalui pendekatan multikulturalisme,

individu didorong untuk mengenali dan menghargai perbedaan budaya, yang merupakan nilai fundamental dari literasi budaya.

Peningkatan literasi budaya dapat diwujudkan melalui berbagai upaya, salah satunya adalah dengan menggunakan media digital yang relevan dan selaras dengan kemajuan teknologi di era modern ini. Penggunaan media digital memiliki potensi untuk bisa menumbuhkan literasi budaya pada siswa karena menggunakan media digital membuat siswa akan lebih aktif dalam memahami keanekaragaman budaya di Indonesia. Selain itu, pemahaman tentang literasi budaya dapat membantu siswa untuk menumbuhkan sikap yang lebih toleran terhadap keragaman yang ada (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Dalam hal ini, literasi budaya dapat berfungsi sebagai penggerak untuk membangun masyarakat Indonesia sehingga tercipta rasa hormat dan menghargai terhadap perbedaan yang akan menjadi sebuah dasar dalam kehidupan bermasyarakat (Marlina & Halidatunnisa, 2022). Pada era abad ke-21, literasi budaya dan kewarganegaraan memegang peranan penting, khususnya karena keberagaman bahasa, tradisi, dan bangsa Indonesia menghadapi tantangan dari kelompok-kelompok yang kurang menghormati perbedaan dan berpotensi mengancam kekayaan budaya bangsa kita (Darmawan et al., 2023).

Selain menggunakan media pembelajaran, pendekatan juga merupakan salah satu hal penting di dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan (Oktavian et al., 2023). Salah satu pendekatan dalam pembelajaran adalah gamifikasi. Istilah gamifikasi sendiri pertama kali digunakan pada tahun 2002 oleh Nick Pelling. Istilah gamifikasi digunakan secara luas pada tahun 2010, mengacu pada integrasi elemen sosial dan hadiah game ke dalam perangkat lunak (Ariani, 2020). Dengan demikian, gamifikasi dapat diartikan sebagai penerapan elemen permainan pada aktivitas non-permainan guna mendorong sikap belajar yang lebih positif dan partisipatif. 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*. *Quizwhizzer* merupakan sebuah game media yang termasuk dalam kategori pembelajaran yang menggunakan media visual dan animasi. *Quizwhizzer* adalah salah satu media permainan interaktif untuk menjadikan proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Model game tersebut mirip dengan permainan bertanding atau permainan ular tangga. Hasil belajar kemudian digunakan sebagai ukuran tingkat pemahaman siswa setelah mempelajari materi pembelajaran. Nurjannah et al. menjelaskan bahwa literasi budaya merupakan kemampuan untuk memahami budaya, baik yang bersifat lokal maupun nasional, serta mencakup keinginan dan

kemampuan untuk melestarikan serta mengembangkan budaya tersebut. (Nurjannah et al., 2020). Berdasarkan teori diatas dapat dipahami bahwa literasi budaya sebagai keterampilan untuk mengenali dan mempelajari kebudayaan lokal Indonesia, serta cara seseorang dalam memandang dan memahami kebudayaan lain (Haliza & Handayani, 2023).

Dilihat dari hasil pengamatan sebelum penelitian yang 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 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 diterapkannya 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 menjawab kendala tersebut dengan menerapkan gamifikasi berbasis kuis digital pada materi keragaman budaya Indonesia untuk memperkuat literasi budaya. Dengan memadukan elemen permainan dan kuis digital dalam model pembelajaran interaktif, siswa menjadi lebih terlibat aktif dan mampu menangkap konsep budaya secara mendalam. Pendekatan ini sekaligus melatih kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kemampuan bekerjasama. Di samping itu, para guru dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memantau kemajuan belajar siswa secara individu dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta efektif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh F. A. Jariyah, hasil survei dengan kuesioner online pada 26 responden menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* efektif digunakan sebagai media pembelajaran daring, karena format kuis berunsur permainan membangun proses belajar menjadi lebih seru 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 (Jariyah, 2024). Sedangkan, pada penelitian yang akan dikembangkan yaitu menggunakan pendekatan gamifikasi dan penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media dalam meningkatkan literasi budaya. Selain itu, penelitian sebelumnya dilakukan Iskandar et.al membuktikan bahwa aplikasi kinemaster dan *Quizwhizzer* mendukung 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. Penelitian ini hanya berfokus pada bagaimana penggunaan media penggunaan aplikasi kinemaster dan *Quizwhizzer* sebagai media dalam pembelajaran IPAS kelas 4. Sementara 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 (Iskandar et al., 2023).

Berdasarkan hasil penjelasan dari permasalahan tersebut, sehingga penelitian dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan literasi budaya pada siswa sekolah dasar melalui penggunaan sebuah media dan pendekatan pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dan memahami literasi budaya dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan gamifikasi berbasis kuis

digital, peneliti berharap dapat membantu siswa untuk menguasai, 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 bisa berfungsi sebagai salah model pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat diterapkan di institusi pendidikan lainnya dalam upaya meningkatkan literasi budaya untuk siswa di tingkat sekolah dasar.

METHODS

Penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif metode *pre-experimental* yang mengadopsi desain *one-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2017). Kelompok eksperimen terlebih dahulu menjalani tes awal (*pretest*) sebelum proses pembelajaran dimulai. Setelah itu, mereka mengikuti tes akhir (*posttest*) setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran yang memanfaatkan gamifikasi berbasis kuis digital. Pendekatan ini memungkinkan pengukuran hasil perlakuan yang lebih akurat karena membuat perbandingan antara kondisi sebelum dan setelah perlakuan. Skema desain penelitian dengan model *one-group pretest-posttest* dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

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

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*pretest*)

O₂ = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan (*Treatment*)

Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui bagaimana perlakuan yang dipilih oleh peneliti berdampak pada kondisi lain dalam situasi yang terkontrol (Sugiyono, 2017). Variabel independen (X) adalah pendekatan gamifikasi berbasis kuis digital, sedangkan variabel dependen (Y) adalah peningkatan literasi budaya siswa sekolah dasar. Jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian sebanyak 52 siswa di kelas V SDN Tawangsari 3. Sedangkan, sampel yang digunakan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu siswa kelas VA di SDN Tawangsari 3 dengan jumlah > 30 siswa. *Sampling Purposive* sendiri merupakan sebuah teknik untuk pengambilan sampel dengan kriteria tertentu (Sugiyono, 2017). Untuk teknik pengumpulan data menggunakan soal pilihan ganda untuk *pre-test* dan *posttest*, lalu ada *treatment* yaitu saat diberikannya pendekatan gamifikasi berbasis kuis digital di dalam pembelajaran tersebut.

Soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian diuji untuk menilai validitas dan kelayakan instrumen penelitian. Jika instrumen tersebut dapat mengukur tujuan penelitian secara efektif, maka alat tersebut dianggap valid. Setelah proses uji validitas, langkah selanjutnya adalah menghitung reliabilitas. Berbagai metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi uji deskriptif statistik, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji T, dan uji efektivitas.

RESULT AND DISCUSSIONS

Penelitian ini mempraktikkan pendekatan gamifikasi berbasis kuis digital menggunakan platform *Quizwhizzer* dengan tujuan meningkatkan literasi budaya siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang keragaman budaya. Soal soal yang digunakan untuk pretest dan posttest diuji dengan uji validitas dan reliabilitas oleh ahli materi. Selanjutnya, data penelitian akan dianalisis melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji T, dan perhitungan efektivitas menggunakan SPSS versi 26. Uji normalitas (*Shapiro–Wilk*) bertujuan memeriksa apakah distribusi skor pretest dan posttest berdistribusi normal. Kemudian, Uji T Paired Sample akan membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui apakah perbedaannya signifikan. Terakhir, uji efektivitas akan dihitung untuk menilai seberapa besar dampak perlakuan gamifikasi kuis digital terhadap peningkatan literasi budaya siswa. Sementara itu, uji efektivitas bertujuan untuk menilai sejauh mana penerapan gamifikasi berbasis kuis digital berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Jika hasil uji menunjukkan perbedaan signifikan dan effect size yang besar, maka metode tersebut dianggap efektif. Analisis deskriptif adalah salah satu jenis analisis data yang memberikan gambaran objektif atau representasi numerik dari suatu kondisi. Untuk menyajikan hasil penelitian yang mudah dipahami, maka menggunakan metode statistik deskriptif yang sesuai dengan variabel yang diteliti. Hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 26 untuk uji statistik deskriptif akan disajikan dalam tabel berikut ini, yang mencakup berbagai indikator statistik, seperti rata-rata (*mean*), standar deviasi (*standard deviation*), nilai minimum (*minimum*), dan nilai maksimum (*maximum*). Tabel ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang distribusi data pretest dan posttest, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	23	26	83	52.83	15.388
Posttest	23	71	100	84.96	7.042
Valid N (<i>listwise</i>)	23				

Dapat kita lihat dari hasil analisis deskriptif diatas menunjukkan rata-rata untuk hasil pretest sebesar 52,83, sedangkan hasil skor posttest menunjukkan rata rata yang meningkat menjadi 84,96 sehingga menunjukkan ada peningkatan hasil belajar sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode 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 menyelesaikan analisis deskriptif, tahap berikutnya adalah menguji normalitas data. Hasil uji normalitas yang diolah dengan SPSS versi 26 disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk Stat	
Statistic	df	Sig. istic	df	Sig.

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

Nilai signifikansi (sig) pada uji Shapiro–Wilk, yang dipilih karena ukuran sampel kurang dari 50, semuanya melebihi 0,05. Secara rinci, nilai sig untuk nilai pretest adalah $0,364 > 0,05$ dan nilai posttest adalah $0,763 > 0,05$. Dengan demikian, kedua nilai tersebut dapat dianggap berdistribusi normal. Setelah memenuhi syarat untuk uji normalitas, langkah berikutnya adalah melakukan uji T Paired Sample T yang menghasilkan hasil berikut:

Tabel 4. Hasil Uji T

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

Setelah melakukan analisis uji Paired Sample T-Test, diperoleh bahwa nilai signifikansi (sig. 2-tailed) adalah 0,000, yang berada di bawah batas α (0,05). Karena $\text{sig.} < 0,05$ disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi kuis digital terbukti berpengaruh signifikan. Dengan demikian, terbukti bahwa pembelajaran interaktif yang memanfaatkan gamifikasi melalui kuis digital berpengaruh pada peningkatan literasi budaya siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema keragaman budaya. Selain uji Paired Sample T-Test, peneliti juga melakukan uji efektivitas menggunakan skor N-Gain untuk mengukur seberapa efektif media tersebut. Perhitungan N-Gain menggunakan rumus berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

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

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Descriptives						Statistic	Std. Error
NGainpersent		Mean					
		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	11.7013	
	6	
Minimum	50.00	
Maximum	100.00	
Range	50.00	
Interquartile Range	17.70	
Skewness	.578	.481
Kurtosis	.804	.935

Hasil analisis memperlihatkan bahwa rata-rata nilai N-Gain 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.

Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran tersebut tidak hanya menghasilkan peningkatan yang signifikan secara statistik, melainkan juga memberikan dampak nyata dalam membantu siswa memahami dan menghargai keragaman 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. Pernyataan ini sejalan dengan Hidayati (2017) yang menyebutkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif lebih mudah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa daripada media konvensional. Teori gamifikasi dalam pendidikan mendukung hasil akhir penelitian yang menyatakan bahwa penambahan elemen permainan selama proses pembelajaran dapat mengembangkan motivasi dan menambah partisipasi siswa. Dalam studi ini, penggunaan gamifikasi melalui kuis digital terbukti berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan untuk siswa lebih mudah memahami mengenai literasi budaya. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memaksimalkan partisipasi siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka. Penelitian yang dijalankan oleh Iskandar et al.(2020) membuktikan 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 menjadi lebih efektif dan interaktif, sekaligus menggeser peran guru dan siswa dalam proses belajar. Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan penggunaan *Quizwhizzer* secara signifikan meningkatkan respons siswa dan prestasi mereka pada materi PPKN tentang keragaman budaya Indonesia (Oktavian et al., 2023). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa menggunakan *Quizwhizzer* sebagai game edukasi berbantuan membantu siswa lebih baik daripada belajar secara langsung (Faijah et al., 2022.). Dengan begitu, temuan dari penelitian tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran interaktif yang menggunakan gamifikasi melalui kuis digital merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan budaya siswa. Metode ini tidak hanya memperdalam pemahaman konsep siswa, tetapi juga

menjadikan proses belajar lebih menarik, serta mendorong partisipasi aktif siswa di kelas. Dengan demikian, pendekatan ini bisa menjadi alternatif yang kreatif dan inovatif dalam mengajarkan literasi budaya di sekolah dasar.

CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan bahwa pembelajaran interaktif yang mengimplementasikan gamifikasi melalui kuis digital terbukti efektif dan memberikan dampak yang signifikan dalam peningkatan literasi budaya pada siswa di tingkat 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. Temuan dari penelitian ini menegaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bisa membuat pengalaman belajar yang lebih menarik perhatian dan berpengaruh dibandingkan dengan metode konvensional. Sebagai langkah selanjutnya, penelitian serupa dapat diperluas dengan mencakup wilayah budaya yang lebih beragam serta mengintegrasikan teknologi lain, seperti *augmented reality* atau media interaktif lainnya supaya lebih memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami dan menghargai keragaman budaya di Indonesia.

CONFLICTS OF INTEREST STATEMENT

Penulisan tidak terdapat konflik, yang dibahas dalam naskah ini benar berasal dari pemikiran pribadi tanpa paksaan atau permintaan dari pihak mana pun.

AUTHOR CONTRIBUTIONS

Syifa'ur Rahmah berkontribusi dalam aspek konsep penelitian, landasan teori dan metode penelitian. Feri Tirtoni berkontribusi terhadap analisis data dan pembahasan. Penyelesaian penulisan artikel sekaligus memperbanyak ide tulisan yang dilakukan bersama.

REFERENCES

- Anatasya, E., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Peran Literasi Budaya dan Kewargaan dalam Upaya Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara di Era Revolusi Industri 4.0. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i1.552>
- Arga, H. S. P., & Wulandari, M. A. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Vlog Terhadap kemampuan literasi Budaya di Era New Normal. *Journal of Empowerment Community*, 3(2), 56-62. <https://doi.org/10.36423/jec.v3i2.683>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Atmojo, E, S., & Lukitoaji, B. D. (2020). Pembelajaran Tematik Berbasis Etnosains Dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 10(2), 105–113. <https://doi.org/10.21067/jip.v10i2.4518>
- Darmawan, Z., Wisna Sashikirana, K., Kristina Pangaribuan, N., Hasriansyah, A., & Dafit, F. (2023). Literasi Kebudayaan dan Kewarganegaraan di SD Islam Terpadu Insan Utama. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2 (2), Tahun 2023. <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i2.374>

- Eliza, D. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b). <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3b.1072>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas penggunaan game edukasi Quizwhizzer untuk meningkatkan pemahaman konsep teorema pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123. <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Haliza, Y., & Handayani, F. (2023). Urgensi Literasi Budaya Generasi Milenial di Era Digital. <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/pik/article/view/3350>
- Hamid, M. A., Ifawati, N. I., Charis, M. A., & Qomari, N. (2023). Penggunaan Aplikasi E-Learning “HATI” dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 8(1), 108–122. <https://doi.org/10.24865/ajas.v8i1.595>
- Handayani, S. E., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., & Sakti Purbha, B. (2024). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 8522-8530. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15918>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Jariyah, F. A. (2024). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Website Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran dalam Kelas. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 4(5), 642–651. <https://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/171>
- Kurniawan, M. I. (2023). Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Mahasiswa PGSD Universitas Muhamadiyah Sidoarjo, Indonesia. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.26819>
- Kurniawati, Mahardika, E., Sevi Nurmanita, T., Anam, K., & Aditya Prasetyo, M. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Mahardika, E. K., Wiradharma, G., & Prasetyo, M. A. (2024). Implementasi dan Evaluasi Pengembangan Gim Edukatif Android untuk Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Literasi Budaya. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 725–738. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.971>
- Manuain, Y. (2024). Penerapan Pembelajaran Inovatif dan Interaktif pada Materi Geografis Indonesia, Keragaman Budaya, dan Identitas Diri SDN Lidah Wetan IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 650-659. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14781>
- Marlina, T., & Halidatunnisa, N. (2022). Implementasi Literasi Sosial Budaya Di Sekolah Dan Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 426. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1002>

- Najmina, N. (2018). Pendidikan multikultural dalam membentuk karakter bangsa Indonesia. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 52-56.
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupiis>
- Nugroho, M. T., Destrinelli, D., Kurniawan, A. R., Pratama, A., Yuliana, E., Arfiana, M., & Mulyani, N. (2020). Peran Literasi dalam Mendukung Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 164/I Sridadi. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 6(2), 144–156.
<https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.4711>
- Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'diyah, R., & S. (2019). Strategi Pembelajaran. Edu Pustaka.
<https://repository.umj.ac.id/4628/1/BukuStrategiPembelajaranlengkap>
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afiriasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398>
- Oktavian, A. W., Wahyuni, D., & Istiani, F. (2023). Penerapan aplikasi Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKN materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106-114.
<https://entinas.joln.org/index.php/2023/article/view/13>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1). <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Sipahutar, H. A., Azh-Zahra, M., & Simanjuntak, R. M. B. (2024). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca dan Keterampilan Membaca Siswa di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 24380–24386. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15775>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta,CV.
https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047
- Syuhendri, S., Musdalifa, N., & Pasaribu, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis STEM Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>
- Tullah, R. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar. <https://doi.org/10.54621/jiat.v6i1.2660>
- Yulianti, Y., Latifatus Syarifah, I. ., Nurul Hidayah, F. ., An-Nisa Raharani, F. ., Mukarromah, S. ., Izzah Azzahra, N. ., & Wulandari. (2021). Pentingnya Literasi Digital di Era Pandemi. *Jurnal Implementasi*, 1(2), 162-168. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/ji/article/view/60>.