

PENGARUH INTEGRASI *QUIZIZZ* DALAM PROGRAM KAMPUS MENGAJAR TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL SISWA SD

Muhamad Rafli Ramadhan¹, Suharti², Lisda
Ramdhani³

Program Studi Pendidikan Informatika, STKIP Harapan
Bima^{1,2,3}

Surel: rflyrmdhn46@gmail.com

Abstract: *This study examines the effect of Quizizz integration in the Campus Teaching Program on improving digital literacy skills of elementary school students. This research using a quasi-experimental design with pretest-posttest one group design, the subject of this research is 30 fifth-grade students from SD Inpres Praigaga II. The research employed adaptive AKM-based digital literacy instruments validated by Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik), administered through systematic four-month implementation procedure (September-December 2024). Statistical analysis using paired sample t-test and Wilcoxon signed-rank test revealed significant improvement from pretest mean of 20.17 to posttest mean of 65.33 ($p < 0.05$). Cohen's d of 4.72 indicates very large effect size, demonstrating substantial practical significance. This study contributes empirical evidence for gamified digital learning integration in primary education. This study demonstrates that the integration of Quizizz in the campus teaching program is effective in improving the digital literacy skills in elementary students.*

Keyword: *Quizizz, Digital Literacy Skills, Teaching Campus*

Abstrak: Penelitian ini mengkaji pengaruh integrasi *Quizizz* dalam Program Kampus Mengajar terhadap peningkatan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experimental* dengan pretest-posttest one group design, subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas V SD Inpres Praigaga II. Penelitian menggunakan instrumen literasi digital berbasis AKM yang divalidasi oleh Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik), diimplementasikan melalui prosedur sistematis selama empat bulan (September-Desember 2024). Analisis statistik menggunakan paired sample t-test dan uji Wilcoxon menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata pretest 20,17 menjadi posttest 65,33 ($p < 0.05$). Cohen's d sebesar 4,72 mengindikasikan effect size sangat besar dengan signifikansi praktis yang substansial. Penelitian ini berkontribusi memberikan bukti empiris integrasi pembelajaran digital gamifikasi dalam pendidikan dasar. Penelitian ini membuktikan integrasi *Quizizz* dalam program kampus mengajar efektif meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Quizizz, Keterampilan Literasi Digital, Kampus Mengajar*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam era digital menuntut adanya transformasi dalam sistem pendidikan, khususnya

dalam mengembangkan keterampilan era modern. Perkembangan teknologi informasi digital perlu didampingi oleh kompetensi literasi digital. Di era revolusi industri 4.0, literasi digital menjadi keterampilan esensial yang

wajib dikuasai siswa (Dianata, 2021; Salahuddin et al., 2024). Hal ini merupakan keharusan fundamental yang tidak dapat ditolerir pengabaianannya (Muflihini, 2020). Literasi digital menjadi penting untuk dikembangkan sejak dini agar siswa memiliki kesiapan menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi (Handina & Parisu, 2025). Dalam konteks ini, keterampilan literasi digital menjadi kebutuhan esensial bagi individu untuk dapat beradaptasi, berpartisipasi aktif, dan bertahan dalam masyarakat berbasis informasi. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengakses informasi secara daring, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, pengelolaan data secara etis, serta kemampuan menggunakan teknologi digital secara produktif (Rahmat, 2025).

Implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Al Mawaddah et al., 2021). Kampus Mengajar sebagai program yang dicanangkan oleh Kemendikbudristek, merupakan langkah strategis untuk memajukan mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar. Melalui kampus mengajar, pemerintah menunjukkan keseriusannya dalam meningkatkan standar pendidikan dengan melibatkan perguruan tinggi (Anwar, 2021). Kolaborasi pendidik dan mahasiswa dalam program kampus mengajar menghasilkan sinergi yang positif dalam meningkatkan proses pembelajaran (Nurhabibah et al., 2022). Program Kampus Mengajar berhasil mendemonstrasikan dampak positifnya terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan

penggunaan teknologi tepat guna (Ali, 2022).

Guna meningkatkan literasi digital siswa, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi keharusan, mengingat mereka dihadapkan pada jumlah besar informasi di internet serta tuntutan penggunaan beragam aplikasi dan platform digital dalam pembelajaran (Evrianti, 2024). Dalam konteks ini, gamifikasi telah muncul sebagai strategi pembelajaran yang menjanjikan untuk meningkatkan engagement dan motivasi siswa (Welbers et al., 2019).

Perkembangan teknologi pendidikan, khususnya platform pembelajaran digital, telah membuka peluang baru dalam meningkatkan literasi digital. *Quizizz* merupakan platform digital berbasis gamifikasi. Media berbasis game seperti *Quizizz* menghadirkan inovasi dalam strategi pengajaran interaktif, di mana fleksibilitasnya memungkinkan guru melakukan integrasi antara penyusunan soal, penilaian jawaban, dan evaluasi secara serentak (Sitorus & Santoso, 2022). Studi empiris menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat fokus dan perhatian selama proses belajar. Dalam konteks literasi digital, *Quizizz* memberikan pengalaman yang mendorong siswa untuk menggunakan perangkat digital, memahami konten interaktif, dan merespons informasi secara cepat dan tepat (Handina & Parisu, 2025).

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Inpres Praigaga II, Kecamatan Kota Waikabubak, Kabupaten Sumba Barat, Provinsi Nusa Tenggara Timur, identifikasi masalah dalam penelitian ini didasarkan pada rendahnya tingkat

literasi digital siswa yang disebabkan oleh keterbatasan akses teknologi dan kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran. Keterbatasan akses teknologi yang dialami sekolah ini meliputi minimnya ketersediaan perangkat komputer atau chromebook untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran tercermin dari pendekatan pengajaran yang masih konvensional tanpa integrasi teknologi yang memadai.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan *Quizizz* pada program kampus mengajar dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Konsep gamifikasi yang diterapkan oleh *Quizizz* mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik, interaktif, serta melibatkan partisipasi aktif siswa (Pangaribuan & Nugroho, 2024). Integrasi teknologi seperti *Quizizz* di tingkat sekolah dasar dapat dijadikan salah satu strategi pedagogis untuk membangun ekosistem belajar yang inovatif, adaptif, dan partisipatif. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa menjadi pengguna aktif teknologi, tetapi juga memperkuat karakter belajar kolaboratif dan reflektif dalam menghadapi era digital (Arafli et al., 2025). Studi yang dilakukan Handoko et al., (2021) mengenai efektivitas gamifikasi dalam pendidikan menunjukkan bahwa penerapan elemen-elemen permainan dapat meningkatkan hasil pembelajaran kognitif, motivasi, dan perilaku belajar dengan ukuran efek kecil hingga sedang.

Penelitian tentang integrasi platform digital seperti *Quizizz* dalam konteks program kampus mengajar masih terbatas, sehingga belum ada kajian mendalam tentang efektivitas

kombinasi kedua pendekatan ini. Selain itu, penelitian yang dilakukan Farhan et al., (2024) dengan judul "Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Kuis Berbasis Aplikasi *Quizizz* Oleh Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMPS Muhammadiyah 55 Kandungan", studi pengabdian ini menggunakan metode konseling dan pelatihan, pada studi ini belum memberikan gambaran empiris yang terukur tentang tingkat efektivitas intervensi yang dilakukan.

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, peneliti terdorong untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh penerapan *Quizizz* dalam program kampus mengajar. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas integrasi platform tersebut dalam upaya meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD Inpres Praigaga II.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi-experimental pretest-posttest one group design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada beberapa pertimbangan praktis dan teoritis, yaitu keterbatasan jumlah kelas V di SD Inpres Praigaga II yang hanya memiliki satu kelas sehingga tidak memungkinkan pembuatan kelompok kontrol dan eksperimen. Desain pretest-posttest dinilai efektif untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah perlakuan tertentu diberikan, terutama dalam konteks pendidikan berbasis keterampilan abad ke-21 (Rahmasiwi et al., 2023). Model desain ini memungkinkan pengukuran kondisi awal siswa (pretest), pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Quizizz*, serta pengukuran kembali setelah perlakuan (posttest) dilakukan. Pendekatan ini sering

digunakan dalam konteks pendidikan dasar untuk menilai intervensi berbasis teknologi (Simbolon et al., 2022).

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Praigaga II berlangsung selama empat bulan (September hingga desember 2024) sebagai bagian Program Kampus Mengajar angkatan 8. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD inpres Praigaga II yang berjumlah 30 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh dimana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Pemilihan teknik sampling jenuh didasarkan pada pertimbangan, yaitu ukuran populasi yang terbatas (30 siswa) sehingga memungkinkan penggunaan seluruh subjek.

Instrumen utama dalam penelitian ini berupa tes literasi berbasis AKM Kelas, yang dikembangkan secara adaptif dari Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik). Proses analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan bantuan *software* SPSS 25. Tahap pertama adalah analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data penelitian. Tahap kedua adalah uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas (*Kolmogorov-Smirno/Shapiro-wilk*) dan uji homogenitas untuk memverifikasi asumsi statistik. Tahap ketiga adalah uji hipotesis (*t-test*) di implementasikan guna menguji hubungan variabel. Mengingat kemungkinan pelanggaran asumsi normalitas, penelitian ini menggunakan pendekatan ganda dengan menerapkan uji parametrik dan uji non-parametrik. Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$, dimana H_0 ditolak jika nilai $p < 0.05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Statistik Deskriptif

Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas V SD Inpres Praigaga II sebagai subjek penelitian. Pengukuran keterampilan literasi digital dilakukan melalui instrument utama berupa tes literasi berbasis AKM Kelas. Hasil analisis data pretest-posttest menunjukkan peningkatan signifikan ($\alpha < 0.05$) pada keterampilan literasi digital siswa.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Literasi Digital Siswa

varia bel	N	Std. Devia tion	Me an	Mini mum	Maxim um
Pre- test	30	20.17	10.8 9	5	50
Post- test	30	65.33	9.07	50	80

Berdasarkan tabel di atas, analisis data menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. terlihat bahwa skor rata-rata pretest siswa adalah 20.17 dengan standar deviasi 10.89, sedangkan skor rata-rata posttest meningkat menjadi 65.33 dengan standar deviasi 9.07. Peningkatan rata-rata sebesar 45.17 poin menunjukkan adanya perbaikan yang substansial dalam kemampuan literasi digital siswa setelah implementasi pembelajaran menggunakan *Quizizz*.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mendiagnosis distribusi data penelitian, dengan hipotesis utama bahwa data mengikuti pola sebaran normal. Verifikasi ini merupakan prasyarat mutlak sebelum penerapan uji parametrik, karena metode statistik parametrik mensyaratkan distribusi normal sebagai fondasi validitas hasil. Apabila asumsi normalitas terpenuhi ($p > 0.05$), analisis parametrik dapat

dijalankan secara sah. Sebaliknya apabila pelanggaran ($p < 0.05$) mengharuskan penggunaan uji non-parametrik.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

varibel	Shapiro-wilk		Kolmogorov-smirnov		interpretasi
	statistik	Sig.	Statistik	Sig.	
pretest	0.923	0.031	0.164	0.042	Tidak normal
posttest	0.956	0.024	0.126	0.200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data pretest tidak berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi dari uji Shapiro-wilk ($0.031 < 0.05$) dan uji Kolmogorov-Smirnov ($0.024 < 0.05$). Sebaliknya data pada posttest berdistribusi normal, meskipun pada uji Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi ($0.042 < 0.05$) namun pada uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi ($0.200 > 0.05$). Dengan demikian, keputusan normalitas untuk posttest didasarkan pada hasil uji Kolmogorov-Smirnov. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penggunaan uji non-parametrik sebagai alternatif konfirmasi hasil.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan sampel berasal dari populasi dengan karakteristik sejenis, sehingga perbedaan hasil penelitian bukan disebabkan oleh ketimpangan awal subjek. Berikut merupakan tabel hasil uji homogenitas sampel yang digunakan.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

F	df	df2	Sig.	Interpretasi
1.847	1	58	0.179	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data homogen ($p = 0.179 > 0.05$), sehingga asumsi homogenitas terpenuhi.

3. Uji Hipotesis

Tujuan utama uji hipotesis adalah mengumpulkan bukti yang cukup guna mendukung penarikan kesimpulan penelitian. Selain itu uji hipotesis berfungsi untuk menguji validitas hipotesis yang telah di rumuskan sebelumnya. Dalam penelitian ini, analisis hipotesis dilakukan menggunakan pendekatan uji parametrik dan non-parametrik dikarenakan data pretest tidak berdistribusi normal pada uji normalitas.

a. Uji Parametrik

Meskipun data pretest tidak berdistribusi normal, dengan ukuran sampel $n=30$, Central Limit Theorem memungkinkan penggunaan uji parametrik.

Tabel 4. Hasil Paired Sample T-Test

Paired	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)	95% CI Lower	95% CI Upper	Cohen's d
Pretest - posttest	-45.17	12.46	-19.847	29	0.000	-49.5	-40.8	4.72

Berdasarkan tabel diatas hasil analisis menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dari skor pre-test ke post-test, dengan nilai rata-rata post-test jauh lebih tinggi dengan selisih rata-rata (mean difference) sebesar -45.17 dan standar deviasi perbedaan 12.46. Nilai negatif pada selisih ini secara tegas mengindikasikan peningkatan skor dari pre-test ke post-test. Uji statistik mengonfirmasi signifikansi hasil ini: diperoleh nilai t sebesar -19.847 dengan derajat kebebasan (df) 29. Nilai signifikansi two-tailed sebesar 0.000 jauh di bawah tingkat signifikansi alpha 0.05, yang menegaskan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik. Penguatan kesimpulan ini juga datang dari Interval Kepercayaan 95% (95% CI) untuk selisih rata-rata, yaitu antara -49.85 (Batas Bawah) dan -40.48 (Batas Atas), yang tidak mencakup angka nol. Lebih lanjut, besarnya dampak intervensi dikuantifikasi menggunakan Cohen's d, yang menghasilkan nilai sangat besar sebesar 4.72. Ukuran efek ini mengindikasikan bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam meningkatkan hasil peserta dari pre-test ke post-test.

b. Uji Non-Parametrik

Sebagai konfirmasi hasil uji parametrik, dilakukan uji Wilcoxon untuk mengatasi pelanggaran asumsi normalitas pada data pretest.

Tabel 5. Hasil Wilcoxon Signed-Rank Test

Test	N	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Effect Size (r)	Interpretasi
Wilcoxon Signed-Rank	30	-4.782	0.000	0.87	Sangat signifikan

Berdasarkan tabel diatas, analisis menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik ($Z = -4.782$), ($p < 0.05$). Ukuran efek ($r = 0.87$) mengindikasikan dampak intervensi yang sangat besar ($r > 0.05$), memperkuat konsistensi hasil sebelumnya meskipun distribusi data tidak normal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi platform *Quizizz* dalam Program Kampus Mengajar terbukti efektif terhadap peningkatan keterampilan literasi digital siswa SD Inpres Praigaga II. Peningkatan rata-rata skor dari 20.17 (pretest) menjadi 65.33 (posttest) dengan selisih 45.17 poin mendemonstrasikan efektivitas yang luar biasa dari pendekatan pembelajaran gamifikasi ini. Cohen's d sebesar 4.72 menunjukkan effect size yang sangat besar, mengindikasikan bahwa perbedaan yang ditemukan tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga bermakna secara praktis. Menurut interpretasi Cohen (2013), effect size di atas 0.8 dikategorikan besar, sehingga nilai 4.72 menunjukkan dampak yang sangat substansial.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Yanuarto & Hastinasyah (2022) mengungkapkan bahwa *Quizizz* meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, mendorong pembelajaran kolaboratif, dan meningkatkan pembelajaran berbasis inkuiri, serta efektif dalam meningkatkan performa akademik siswa dan pemahaman konsep ilmiah. Studi longitudinal yang dilakukan oleh Zainuddin et al., (2020) mengungkapkan bahwa pemanfaatan aplikasi e-quiz gamifikasi yang inovatif seperti Socrative, *Quizizz*, dan iSpring Learn LMS efektif dalam mengevaluasi

performa pembelajaran siswa, khususnya sebagai asesmen formatif setelah menyelesaikan setiap topik. Penelitian yang dilakukan Dewi et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan digital dengan rata-rata pencapaian 87.4% yang dikategorikan baik. Strategi pendidikan yang komperhensif, termasuk gamifikasi telah terbukti membentuk kerangka kerja teknologi *enhanced education* yang efektif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa.

Hasil ini memperkuat temuan penelitian ini bahwa integrasi gamifikasi melalui *Quizizz* dalam program kampus mengajar tidak hanya meningkatkan engagement tetapi juga memberikan umpan balik yang konstruktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan elemen gamifikasi dalam *Quizizz*, seperti leaderboard, poin, dan feedback instan, terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dan keterampilan literasi digital siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Quizizz* sebagai alat asesmen dalam gamifikasi sangat positif dalam penggunaannya, dimana dari perspektif pendidik, *Quizizz* sangat efektif dan memfasilitasi proses asesmen dalam kegiatan belajar mengajar, serta menyediakan gambaran analitik dari jawaban tes siswa (Handoko et al., 2021).

Effect size yang sangat besar ($r = 0.87$) pada uji Wilcoxon mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga aspek afektif pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Self-Determination Theory yang menekankan pentingnya autonomy, competence, dan relatedness dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa

(Deci & Ryan, 2000). Elemen gamifikasi dalam *Quizizz* memberikan sense of autonomy melalui pilihan dalam menjawab, competence melalui feedback langsung, dan relatedness melalui kompetisi yang sehat antar siswa.

Penggunaan dua jenis uji statistik (parametrik dan non-parametrik) dalam penelitian ini memberikan konfirmasi yang kuat terhadap temuan. Meskipun data pretest tidak berdistribusi normal, penggunaan Paired Sample T-Test tetap valid dengan dukungan Central Limit Theorem mengingat ukuran sampel $n=30$. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test yang konsisten ($p < 0.05$) memperkuat validitas temuan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kemampuan literasi digital siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Terpenuhinya asumsi homogenitas ($p = 0.179 > 0.05$) menunjukkan bahwa data memiliki varians yang seragam, yang mendukung validitas analisis statistik yang dilakukan. Konsistensi hasil dari kedua jenis uji statistik mengeliminasi keraguan terhadap pelanggaran asumsi normalitas pada data pretest.

Keberhasilan implementasi *Quizizz* di SD Inpres Praigaga II memberikan bukti empiris tentang kesiapan siswa usia sekolah dasar dalam mengadopsi teknologi pembelajaran. Digital natives yang lahir di era teknologi menunjukkan adaptabilitas yang tinggi terhadap platform pembelajaran digital, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan skor yang konsisten pada seluruh siswa. Implementasi literasi digital melalui gamifikasi juga sejalan dengan framework UNESCO tentang Digital Literacy Global Framework yang menekankan pentingnya computational

thinking, digital communication, dan digital content creation sebagai komponen inti literasi digital (UNESCO, 2018).

Quizizz dalam Program Kampus Mengajar menunjukkan model kolaborasi yang efektif antara perguruan tinggi dan sekolah dasar. Program ini tidak hanya mentransfer teknologi tetapi juga membangun kapasitas lokal melalui pendampingan intensif. Model Triple Helix yang melibatkan universitas, sekolah, dan komunitas lokal terbukti efektif dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan temuan yang sangat positif, beberapa keterbatasan perlu diakui. Pertama, penelitian ini menggunakan desain pre-experimental dengan one-group pretest-posttest design, sehingga tidak dapat mengontrol variabel eksternal yang mungkin mempengaruhi hasil. Kedua, ukuran sampel yang relatif kecil ($n = 30$) membatasi generalizability hasil penelitian ke populasi yang lebih luas.

Meskipun demikian temuan penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran literasi digital di sekolah dasar dan dapat menjadi dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa integrasi *Quizizz* dalam Program Kampus Mengajar memberikan pengaruh yang sangat signifikan

terhadap peningkatan keterampilan literasi digital siswa SD Inpres Praigaga II. Hasil uji hipotesis baik parametrik (t -test: $t = -19.847$, $p < 0.001$) maupun non-parametrik (Wilcoxon: $Z = -4.782$, $p < 0.001$) menunjukkan konsistensi dalam mengkonfirmasi signifikansi peningkatan keterampilan literasi digital siswa. Effect size yang sangat besar (Cohen's $d = 4.72$) menunjukkan bahwa perbedaan ini tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga bermakna secara praktis dalam konteks pembelajaran. Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat untuk pengembangan kebijakan pendidikan digital, khususnya dalam konteks pengurangan kesenjangan digital di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Ali, Z. (2022). Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDN 17 Palu): Hasil PENGABMAS. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 77–84.
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan kampus mengajar angkatan 1 program merdeka belajar kampus merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–219.
- Arafli, F. M., Widiastuti, A. L., Adistyia, F., Pratama, G. K., & Hadi, F. R.

- (2025). INOVASI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 11(9). <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/10102>
- Cohen, J. (2013). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Routledge.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dewi, N. P. C. P., Wulandari, G. A. A., Dewi, M. S. A., Artini, N. P. J., Sari, I. G. A. P. N., & Dikta, P. G. A. (2025). Analisis Literasi Digital Melalui Aplikasi Quizizz pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 164–175.
- Evrianti, E. (2024). Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi digital Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 13(1), 1–8.
- Farhan, M., Nathaniel, D., & Pratama, F. P. (2024). Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Kuis Berbasis Aplikasi Quizizz Oleh Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 3(4), 272–280.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23–30.
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., & Eska, J. (2021). Gamification in learning using Quizizz application as assessment tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 12111.
- Muflihini, A. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 91–103.
- Nurhabibah, P., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2022). Refleksi Kegiatan Kampus Mengajar terhadap Kemampuan dan Kesadaran Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8062–8069.
- Pangaribuan, M. T., & Nugroho, O. F. (2024). Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41–47.
- Rahmasiwi, D. S., Dewi, C., & Prasasti, P. A. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 8(1), 73–85. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd/article/view/14383>
- Rahmat, A. L. (2025). Peningkatan kompetensi literasi siswa melalui video based learning pada materi literasi digital di SMP Negeri 1 Labang. *PAKDEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 23–30. <http://jurnal.faperta-unras.ac.id/index.php/pakdemas/art>

- Salahuddin, M., Juliawan, R., Ramdhani, L., & Yamin, M. (2024). Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Matematika. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4(4), 7444–7452.
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Cakrawala Pendas*, 4(3), 115–128.
<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/download/2449/1514>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- UNESCO. (2018). *Digital literacy global framework*. UNESCO Publishing.
- Welbers, K., Konijn, E. A., Burgers, C., De Vaate, A. B., Eden, A., & Brugman, B. C. (2019). Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app. *E-Learning and Digital Media*, 16(2), 92–109.
- Yanuarto, W. N., & Hastinasyah, P. D. (2022). Gamification: *Quizizz* in mathematical game learning for secondary students. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 5(2), 64–73.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system.