



umsura

Universitas Muhammadiyah Surabaya

ARTIKEL

**PERAN PERMAINAN WAYGROUND BERBASIS DIGITAL
DITINJAU DARI MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN
LITERASI DIGITAL PADA KELAS V DI SD MUHAMMADIYAH
4 SURABAYA**

**PUTRI NABILA SEKARDINI
NIM. 20241115063**

**DOSEN PEMBIMBING
Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M.Si.
Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

**PERAN PERMAINAN WAYGROUND BERBASIS DIGITAL
DITINJAU DARI MINAT BELAJAR DAN LITERASI DIGITAL
PADA SISWA KELAS V DI SD MUHAMMADIYAH 4
SURABAYA**

ARTIKEL

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**PUTRI NABILA SEKARDINI
NIM. 20241115063**

**DOSEN PEMBIMBING
Holy Ichda Wahyuni, S.Pd. M.Si.
Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Dengan ilmu sebagai bekal, ketekunan sebagai kekuatan, dan doa sebagai pengiring, setiap proses akan menemukan maknanya."

Persembahan :

Artikel ini saya persembahkan kepada:

1. **Kedua Orang Tua**, atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti. Terima kasih atas segala pengorbanan dan semangat yang telah diberikan selama ini.
2. **Dosen Pembimbing**, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam setiap tahap penulisan artikel ini. Tanpa bimbingan Bapak/Ibu, penyelesaian artikel ini tidak akan terwujud dengan baik.
3. **Teman-teman** yang selalu memberikan dukungan, baik secara moril maupun materil. Terima kasih atas kebersamaannya yang selalu memotivasi saya untuk terus maju.
4. **Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini**, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah membantu dalam memperoleh data informasi yang berguna.

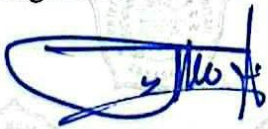
Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menjadi kontribusi kecil untuk kemajuan masyarakat.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel yang ditulis oleh PUTRI NABILA SEKARDINI ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan tanggal 22 Januari 2026

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
I. Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M.Si.		 21-01-2026
II. Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.		 21-01-2026

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika


Dr. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Artikel ini yang ditulis oleh PUTRI NABILA SEKARDINI telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada tanggal 20 Mei 2026

Dosen Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
I. Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.		20-05-2026
II. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.		20-05-2026
III. Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M.Si.		20-05-2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya




Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Nabila Sekardini
NIM : 20241115063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa artikel yang saya tulis ini benar – benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila kemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 21 Januari 2026
Yang membuat pernyataan,



(Putri Nabila Sekardini)

ABSTRAK

Sekardini, Putri Nabila. 2026. *Peran Permainan Wayground Berbasis Digital Ditinjau dari Minat Belajar dan Literasi Digital Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah 4 Surabaya*. Artikel, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M.Si. Pembimbing II: Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.

Perkembangan teknologi digital mendorong adanya inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar dan penguatan kemampuan literasi digital siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran permainan *Wayground* berbasis digital sebagai media pembelajaran dalam mendukung minat belajar dan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. Observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian terdiri dari siswa dan guru pada jenjang sekolah dasar yang menerapkan *game* edukatif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan berbasis digital menunjukkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, aktivitas dalam permainan digital berkontribusi pada penguatan kemampuan literasi digital, khususnya melalui pemahaman instruksi, pembacaan teks, dan penyelesaian tugas berbasis cerita. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan digital dapat menjadi media pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Kata kunci: *minat belajar, literasi, permainan, digital*

ABSTRACT

Sekardini, Putri Nabila. 2026. The Role of Digital-Based Wayground Games in Terms of Fifth-Grade Students' Learning Interest and Digital Literacy at SD Muhammadiyah 4, Surabaya. Article, Program Studies Education Teacher School Base Faculty teacher training and Knowledge Education, University Muhammadiyah Surabaya. Supervisor I: Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M.Si., Supervisor II: Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.

The development of digital technology encourages innovation in the learning process in elementary schools, particularly in efforts to foster learning interest and strengthen students digital literacy skills. This study aims to describe the role of digital-based Wayground games as a learning medium in supporting learning interest and digital literacy skills in elementary school students. Observation, interviews, and documentation are the data collection techniques used in this study. The research subjects consisted of students and teachers at the elementary school level who implemented educational games in learning activities. The results showed that digital-based games demonstrated student engagement through learning activities that were more interesting, interactive, and in accordance with the characteristics of the digital generation. In addition, activities in digital games contributed to strengthening digital literacy skills, particularly through understanding instructions, reading texts, and completing story-based tasks. This study confirms that digital games can be an effective learning medium when used in a targeted manner and in accordance with learning objectives. This research is expected to serve as a reference for teachers and schools in developing innovative and contextual learning strategies.

Keywords: *interest in learning, literacy, games, digital*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ini. Artikel berjudul Peran Permainan Wayground Berbasis Digital Ditinjau dari Minat Belajar dan Literasi Digital Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah 4 Surabaya ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Untuk dapat menyelesaikan artikel ini, penulis memperoleh bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materiil. Untuk itu, tiada kata yang layak kami sampaikan selain ucapan terima kasih, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., FISQua., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Bapak Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. Ibu Dr. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M.Si., dan ibu Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd., selaku dosen Pembimbing I dan dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing penulis menyelesaikan artikel ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Surabaya yang dengan sabar mendidik saya selama menempuh jenjang pendidikan S1.
6. Teman-teman seperjuangan di Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Surabaya kelas kerja sama Angkatan 2024.
7. Bapak Edy Susanto, M.Pd., selaku Kepala SD Muhammadiyah 4 Surabaya
8. Seluruh guru SD Muhammadiyah 4 Surabaya
9. Siswa-siswi kelas V SD Muhammadiyah 4 Surabaya
10. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan artikel ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan artikel ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai masukan berharga

untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini di masa mendatang.

Dengan tersusunnya laporan artikel ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif, baik bagi penulis secara pribadi sebagai bekal pengalaman dalam dunia pendidikan maupun bagi dunia pendidikan itu sendiri. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta memberikan inspirasi kepada pembaca atau pihak yang membutuhkan, dan menjadi referensi yang berguna dalam praktik pendidikan di kemudian hari.

Surabaya, 21 Januari 2026

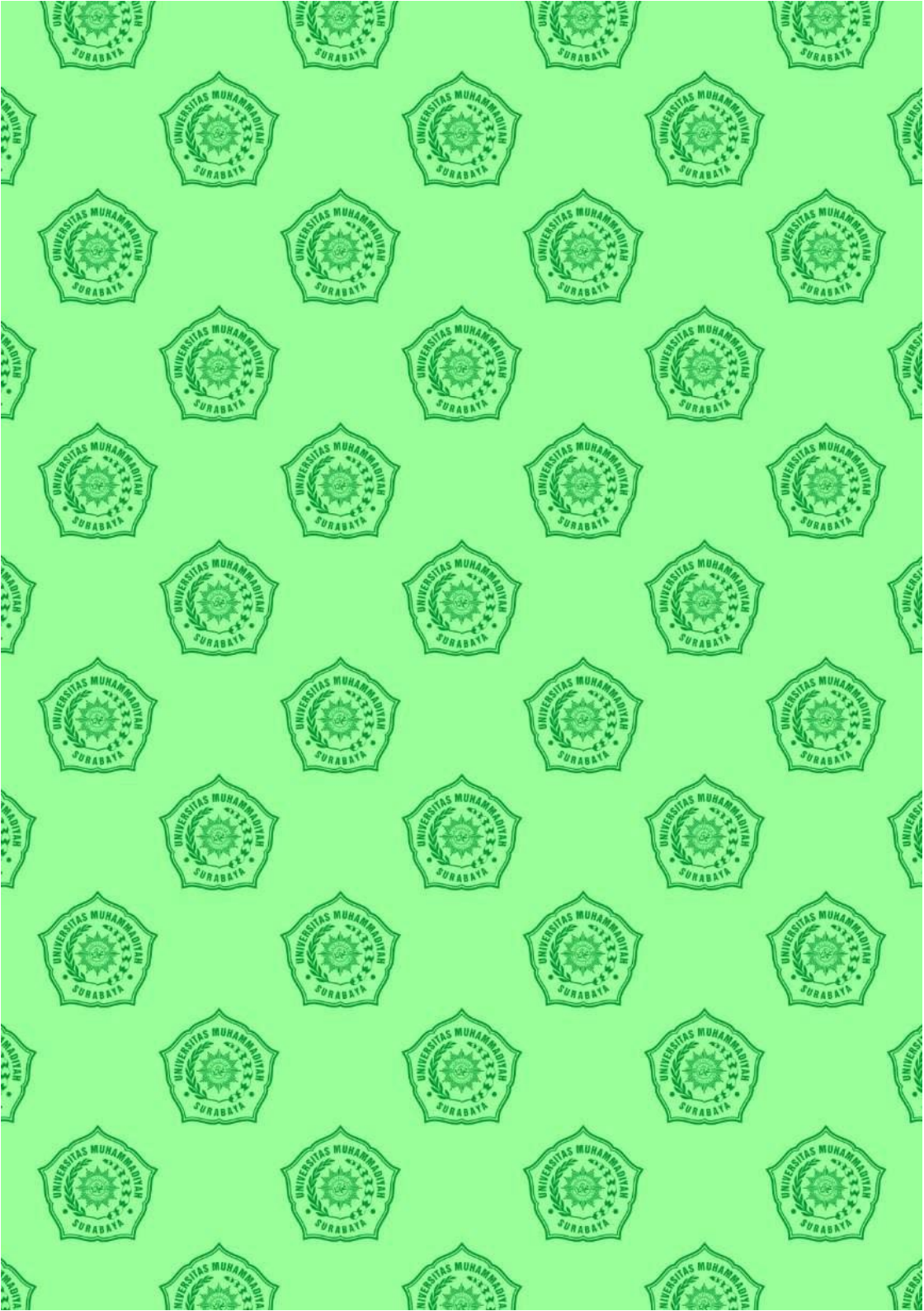
PUTRI NABILA SEKARDINI
NIM. 20241115063

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN	v
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
PENDAHULUAN.....	2
METODE PENELITIAN.....	5
HASIL DAN PEMBAHASAN	7
KESIMPULAN.....	12
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN-LAMPIRAN	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Surat Ijin Observasi	27
Lampiran 2. Kartu Kendali Bimbingan	30
Lampiran 3. Tabel Observasi Penelitian	20
Lampiran 4. Transkrip Wawancara dengan Guru	37
Lampiran 5. Transkrip Wawancara dengan Siswa	48
Lampiran 6. Dokumentasi Proses Observasi dan Wawancara	51
Lampiran 7. Surat Keterangan Sudah Melakukan Revisi	54
Lampiran 8. Surat Pengantar Bebas Plagiasi	57
Lampiran 9. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	59
Lampiran 10. Surat Keterangan Bebas Pinjam Perpustakaan	40
Lampiran 11. Surat Endorsement Pusat Bahasa	41
Lampiran 12. <i>Letter of Acceptance</i> Jurnal Nirta: Studi Inovasi	42
Lampiran 13. Biodata Penulis	43



PERAN PERMAINAN BERBASIS DIGITAL DITINJAU DARI MINAT BELAJAR DAN LITERASI PADA SISWA KELAS V DI SD MUHAMMADIYAH 4 SURABAYA

Putri Nabila Sekardini

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Holy Ichda Wahyuni

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Ishmatun Naila

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Alamat:

Pendidikan Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Korespondensi penulis: putri.nabila.sekardini-2024@fkip.um-surabaya.ac.id ,
holyichdawahyuni@um-surabaya.ac.id
ishmatunnaila@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT. *The development of digital technology encourages innovation in the learning process in elementary schools, particularly in efforts to foster learning interest and strengthen students' literacy skills. This study aims to describe the role of digital-based games as a learning medium in supporting learning interest and literacy skills in elementary school students. Observation, interviews, and documentation are the data collection techniques used in this study. The research subjects consisted of students and teachers at the elementary school level who implemented educational games in learning activities. The results showed that digital-based games demonstrated student engagement through learning activities that were more interesting, interactive, and in accordance with the characteristics of the digital generation. In addition, activities in digital games contributed to strengthening literacy skills, particularly through understanding instructions, reading texts, and completing story-based tasks. This study*



confirms that digital games can be an effective learning medium when used in a targeted manner and in accordance with learning objectives. This research is expected to serve as a reference for teachers and schools in developing innovative and contextual learning strategies.

Keywords: Interest in learning, Literacy, games, Digital

ABSTRAK. Perkembangan teknologi digital mendorong adanya inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar dan penguatan kemampuan literasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran permainan berbasis digital sebagai media pembelajaran dalam mendukung minat belajar dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian terdiri dari siswa dan guru pada jenjang sekolah dasar yang menerapkan game edukatif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan berbasis digital menunjukkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, aktivitas dalam permainan digital berkontribusi pada penguatan kemampuan literasi, khususnya melalui pemahaman instruksi, pembacaan teks, dan penyelesaian tugas berbasis cerita. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan digital dapat menjadi media pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Kata Kunci: Minat Belajar, Literasi, Permainan, Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam era saat ini berdampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia Pendidikan. Hadirnya perangkat pintar, aplikasi interaktif, dan permainan



berbasis digital menciptakan peluang baru dalam proses belajar-mengajar. Implementasi model pembelajaran Game-Based Learning (GBL), memungkinkan guru memanfaatkan permainan edukatif baik dalam bentuk digital maupun non-digital untuk mendapatkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Adanya media pembelajaran berbasis permainan digital (digital game-based learning) dapat mendorong keterlibatan siswa yang kurang termotivasi dengan metode konvensional. Media pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang memiliki kemampuan untuk membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan, menumbuhkan semangat belajar pada siswa supaya lebih aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran (Mikrouli et al., 2024). Pendekatan ini semakin diminati karena menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menstimulasi motivasi siswa untuk belajar pada berbagai mata pelajaran.

Salah satu tantangan utama pendidikan dasar adalah menjaga minat belajar siswa agar tetap tinggi. Banyak penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional umumnya kurang mampu menarik perhatian siswa yang sudah terbiasa dengan dunia digital dan hiburan dari gadget. Dalam konteks ini, permainan edukatif digital dapat menjadi jembatan efektif antara hiburan dan aktivitas belajar. Sebagai contoh, penggunaan game edukatif digital terbukti berkontribusi pada minat belajar siswa SD karena game menyajikan tantangan, umpan balik instan, dan aspek interaktivitas yang tidak selalu ada dalam metode pembelajaran tradisional. Hal ini dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Suadi & Usmania (2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif digital melalui Wordwall dapat meningkatkan motivasi siswa, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan siswa memberi respon positif terhadap konsep media pembelajaran tersebut

Kemampuan literasi merupakan kompetensi dasar yang berperan penting dalam keberhasilan belajar siswa. Pada era digital, literasi tidak hanya mencakup keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, serta memanfaatkan media digital secara tepat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



mendefinisikan literasi sebagai kemampuan menggunakan, memahami, mengevaluasi, dan merefleksikan teks dalam berbagai konteks untuk mengembangkan keterampilan. Namun, kemampuan literasi siswa Indonesia masih tergolong rendah. Hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat 70 dari 78 negara dalam bidang pemahaman membaca. Pada era saat ini teknologi digital sudah berkembang pesat di berbagai kalangan usia. Pemanfaatan gadget tidak jarang ditemui di sekolah dasar. Kondisi tersebut mendorong pendidik dan peneliti untuk mengeksplorasi strategi pada minat belajar dan literasi siswa melalui pemanfaatan teknologi digital. Pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan inovasi yang mampu menstimulasi pemahaman dan keterlibatan siswa. Inovasi pembelajaran yang tepat akan membantu siswa menerapkan pengetahuannya secara optimal (Mutohhari et al., 2021). Media pembelajaran berbasis teknologi juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa (Budiarto et al., 2020).

Menurut Arsyad (2016) menyatakan bahwa perubahan perilaku merupakan salah satu indikator yang menandakan orang itu telah belajar, yang mungkin menyebabkan perubahan tingkat pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Menurut Djamarah (2002), indikator minat belajar yaitu rasa senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa diperintahkan, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan perhatian. Sedangkan menurut Slameto (2010: 180), beberapa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, yang menjadi indikator minat belajar dalam penelitian ini adalah keaktifan, ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang siswa. Pemanfaatan permainan digital sebagai media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kemampuan literasi, khususnya literasi digital siswa. Pada *Digital Literacy Across the Curriculum* (2009; 21), terdapat 8 komponen literasi digital, yaitu 1) *Functional Skill and Beyond*, 2) *Creativity*, 3) *Collaboration*, 4) *Communication*, 5) *The Ability to find and select Information*, 6) *Critical Thinking and Evaluation*, 7) *Cultural and Social Understanding*, 8) *E-Safety*, sehingga dalam penelitian ini yang menjadi indikator literasi adalah *creativity*, *collaboration*, *communication*, dan *critical thinking and evaluation*.



Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang umum digunakan di era saat ini adalah metode GBL, yaitu penggunaan permainan berbasis digital sebagai media pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas GBL dalam meningkatkan minat belajar dan literasi. Ulfa et al., (2022) melaporkan bahwa penerapan GBL di sekolah dasar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi dan numerasi. Penelitian Widiana (2022) juga menunjukkan dampak positif GBL terhadap minat belajar dan pemahaman konsep ilmiah siswa. Temuan terbaru dari Amalia et al., (2024) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar dengan metode GBL memiliki minat belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan metode konvensional. Penggunaan permainan edukatif digital sebagai media pembelajaran sudah diterapkan di SD Muhammadiyah 4 Surabaya, terutama di kelas IV hingga kelas VI SD yang sudah menggunakan banyak platform seperti Wayground, Wordwall, Gimkit, Baamboozle, dan Kahoot. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran yang menerapkan adanya permainan digital sebagai media pembelajaran membuat siswa-siswa SD Muhammadiyah 4 Surabaya lebih bersemangat belajar, namun perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran permainan digital dapat berkontribusi pada minat belajar dan keterampilan literasi siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan orang tua dalam mempertahankan dampak positif penggunaan permainan digital.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Penelitian ini mendeskripsikan peran permainan digital terhadap minat belajar dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena yang berlangsung secara alamiah dan bukan dalam keadaan yang terkendali (Sugiyono, 2021). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2013) menyatakan pendekatan kualitatif memiliki karakteristik seperti latar



ilmiah, menggunakan manusia sebagai instrumen utama, menggunakan metode kualitatif (pengamatan, wawancara, atau studi literatur) untuk menjaring data, menganalisis data secara induktif, menyusun teori dari bawah ke atas (*grounded theory*), menganalisis data secara deskriptif, lebih mementingkan proses daripada hasil, membatasi masalah penelitian berdasarkan fokus, Sedangkan teknik analisis data penelitian kualitatif yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman melalui beberapa tahapan seperti mereduksi data atau menyederhanakan data mentah menjadi informasi yang bermakna dan terstruktur; penyajian data berupa narasi deskriptif, grafik, bagan, atau tabel yang menunjukkan keterkaitan antarfenomena yang diteliti; dan pengambilan kesimpulan melalui cara memikirkan kembali selama penulisan, meninjau kembali catatan yang diperoleh di lokasi, mengkaji ulang dan berdiskusi dengan kawan sejawat dalam upaya menjabarkan kesepakatan intersubjektif, dan usaha keras untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.

Pendekatan kualitatif ini digunakan dengan beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan pendekatan kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak. Kedua, pendekatan ini mendeskripsikan secara langsung tentang peran permainan berbasis digital dalam perkembangan motivasi belajar dan kemampuan literasi siswa. Ketiga, pendekatan ini lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan pola-pola nilai yang dihadapi dan kegiatan yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data yang erat hubungannya dengan peran pembimbing dalam mengembangkan minat belajar dan literasi siswa berupa data adanya ketika penelitian dilakukan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi bisa disebut sebagai suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung kepada obyek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan permainan berbasis digital. Peneliti mencermati perilaku siswa, keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, interaksi siswa–guru, serta bagaimana game digital dimanfaatkan dalam pembelajaran dan dicatat oleh peneliti. Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar ide

dan informasi melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan yang peneliti ajukan kepada informan. Pengumpulan data dalam penelitian ini bersumber pada perwakilan guru bidang studi, wali kelas, dan siswa kelas V sebagai informan serta dokumen-dokumen penunjang penelitian berupa dokumentasi. Berdasarkan sumber data tersebut informan adalah data primer sedangkan dokumentasi adalah data sekunder. Pengumpulan data dilakukan di kelas V SD Muhammadiyah 4 Surabaya pada 5, 12, dan 17 November 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi berperan penting dalam mendukung minat belajar dan kemampuan literasi siswa. Dengan adanya permainan berbasis digital merupakan contoh nyata yang sudah tidak asing lagi digunakan sebagai media pembelajaran. Banyak sekolah sudah menerapkan media pembelajaran berupa permainan berbasis digital agar suasana belajar tidak monoton dan tidak membosankan. Permainan digital seperti Wayground, Wordwall, Gimkit, Kahoot!, dan lainnya menyediakan fitur-fitur yang menarik dan sesuai untuk menjadi media pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dapat mendukung minat belajar karena siswa belajar sambil bermain. Pembelajaran dengan permainan digital berbasis teks juga dapat mendukung literasi digital siswa. Selain itu, peran guru dan fasilitas pendukung sangatlah penting dalam menerapkan pembelajaran ini.



Gambar 1. Hasil perolehan siswa menggunakan permainan digital (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)



Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD secara langsung seperti pada Gambar 1, menunjukkan bahwa 6 siswa dapat memperoleh nilai yang sempurna melalui platform Wayground. Perolehan nilai sempurna ini dapat diartikan jika permainan berbasis digital mampu mendukung minat belajar dan literasi digital siswa. Perolehan penelitian Gambar 1 mendukung temuan Filianti dan Wahyuni (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif mampu meningkatkan kemampuan literasi karena melatih siswa memahami teks secara berulang dan kontekstual. Permainan digital memungkinkan siswa dapat mengulang permainan untuk memperoleh nilai sempurna. Oleh karena itu, teknologi ini dapat mempermudah siswa maupun guru. Hasil observasi ini diperkuat hasil wawancara dengan siswa inisial EAA dari pertanyaan mengenai peran permainan digital membantu saat belajar yang menyatakan bahwa “Saya lebih bersemangat karena dengan bermain, belajar menjadi tidak membosankan. Permainan digital juga membuat belajar lebih menarik sehingga mempermudah saya dalam memahami materi”. Hasil wawancara dilengkapi oleh siswa kedua, yaitu inisial JQM menyatakan bahwa “Ada aktivitas membaca, khususnya saat pelajaran bahasa atau agama, banyak kosakata yang baru saya tahu dan terdapat soal pendek maupun panjang sehingga saya harus membaca dengan cermat”.

Pernyataan siswa menunjukkan adanya kontribusi positif peran permainan digital dalam minat belajar siswa kelas V SD, di mana dengan belajar melalui permainan digital tampilannya menarik, menimbulkan rasa senang, memiliki sistem penilaian langsung, serta memungkinkan untuk mengulang permainan untuk memperoleh skor lebih baik. Selain itu berdasarkan observasi Gambar 1 dan Gambar 2b serta hasil wawancara, permainan digital juga berkontribusi positif terhadap kemampuan literasi siswa, khususnya saat pelajaran bahasa. Permainan yang memuat bahasa daerah, teks instruksional, narasi, dan dialog menuntut siswa untuk membaca dengan cermat agar dapat melanjutkan permainan. Beberapa siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya bila terdapat kosakata ataupun instruksi yang belum dipahami, berdiskusi bila dikerjakan secara bekerja sama, serta mencoba memahami dan mengingat kembali materi secara mandiri melalui kuis yang terdapat dalam permainan digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Islam et al., (2024) yang menjelaskan



bahwa model pembelajaran berbasis permainan digital mempunyai pengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kerja sama tim, dan pemecahan masalah. Siswa dilatih berpikir kreatif dan lebih adaptif terhadap situasi melalui tantangan dalam permainan. Hal ini dapat membantu siswa lebih siap menghadapi tuntutan dunia nyata yang kompleks dan selalu berubah.

Kemampuan literasi digital siswa juga mengalami perkembangan, dimana siswa dituntut memahami sistem peraturan dalam permainan, memahami simbol digital, dan memanfaatkan fitur tertentu untuk mencapai tujuan permainan. Proses ini membantu siswa mengembangkan keterampilan dasar dalam memahami informasi berbasis digital, yang penting dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Temuan ini memperkuat penelitian Filianti dan Wahyuni (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *game* edukatif dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa karena permainan menuntut pemahaman teks secara berulang dan kontekstual. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan kemampuan merangkum informasi, menafsirkan pesan, dan menjelaskan kembali narasi yang mereka temui dalam permainan, yang menunjukkan adanya proses berpikir literatif yang aktif. Selain itu, anak-anak akan lebih tertarik untuk membaca ketika mereka terlibat dalam alur cerita dalam *game* (Putra & Rahayu, 2021). Permainan digital dapat menciptakan suasana kolaboratif dan kompetitif yang sehat antarsiswa. Siswa tampak saling membantu, berbagi strategi bermain, dan mendiskusikan cara menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kondisi ini memperkuat temuan bahwa permainan digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membangun interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Romadany & Dananier, 2024).

Menurut Meilisa dan Alwi (2024) menjelaskan bahwa fitur-fitur dalam *game*, seperti tantangan, hadiah, dan elemen visual yang menarik, mampu merangsang rasa ingin tahu anak serta mendorong mereka untuk membaca lebih banyak. Selain itu, penggunaan cerita dalam *game* dapat memperkuat kemampuan literasi naratif siswa, sementara tantangan berbasis teks atau kuis meningkatkan memahami makna, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Siswa belajar memahami instruksi, membaca narasi permainan, serta menafsirkan informasi yang muncul selama bermain. Siswa memperlihatkan ketelitian membaca dan pemahaman, karena mereka menyadari bahwa mengikuti alur permainan secara tepat dan bila terjadi kesalahan



interpretasi dapat memengaruhi hasil permainan. Siswa juga lebih termotivasi membaca teks pada kuis melalui permainan digital karena terdapat unsur waktu, tantangan, dan kompetisi. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan kemampuan memahami informasi, merangkum, serta menginterpretasikan materi yang disajikan. Menurut Meilisa dan Alwi (2024) menjelaskan bahwa fitur-fitur dalam *game*, seperti tantangan, hadiah, dan elemen visual yang menarik, mampu merangsang rasa ingin tahu anak serta mendorong mereka untuk membaca lebih banyak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan digital dapat berfungsi sebagai faktor pemicu dalam minat belajar dan kemampuan literasi siswa.

Dengan perolehan hasil yang baik maka dapat dikatakan bahwa siswa semakin memahami materi yang disajikan dalam bentuk permainan berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa permainan digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi dapat menjadi pemicu motivasi belajar, sebagaimana diperkuat oleh penelitian Suandi dan Usmania (2024) yang menjelaskan bahwa model *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan pada kegiatan pembelajaran, termasuk menggunakan permainan berbasis digital. Ditambahkan dengan hasil wawancara peneliti dengan guru bidang studi inisial BJ mengungkapkan bahwa “Mayoritas siswa lebih termotivasi untuk belajar dan membaca dengan bermain dibanding menggunakan metode konvensional”. Hasil wawancara dengan guru wali kelas inisial NAI menjelaskan bahwa “Permainan digital membuat siswa termotivasi dalam belajar dan semangat dalam membaca karena siswa menganggapnya belajar sambil bermain sehingga memunculkan rasa senang saat belajar”.

Selain adanya motivasi siswa dalam belajar dan membaca, faktor lainnya seperti pemahaman siswa, fasilitas, dan peran guru juga memiliki peranan yang penting. Hasil wawancara dengan siswa inisial ZDR dari pertanyaan mengenai faktor keberhasilan dan hambatan saat belajar menggunakan permainan digital menyatakan bahwa “Jika ingin mendapat skor yang baik maka saya harus menguasai materi terlebih dulu, selain itu dari sekolah juga sudah mendukung menggunakan permainan digital saat belajar dengan adanya WiFi, namun untuk hambatan terbesar saya selama bermain secara digital adalah sinyal”.

Pernyataan siswa diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru bidang studi dan guru wali kelas yang memiliki pendapat sama jika

sekolah sudah memfasilitasi penggunaan permainan berbasis digital dengan adanya pelatihan bertemakan teknologi untuk guru serta adanya perangkat penunjang seperti membawa gadget bagi guru dan siswa, WiFi, dan komputer atau smart TV di setiap kelas. Selain itu SD Muhammadiyah 4 Surabaya sudah menerapkan pembelajaran dengan perangkat digital di kelas IV sampai kelas VI. Pernyataan hasil wawancara tersebut dapat dibuktikan dengan hasil observasi sesuai pada Gambar 2 dimana kondisi kelas yang sudah tersedia perangkat (Gambar 2a) dan kemampuan siswa memahami materi (Gambar 2b) dalam mendukung pembelajaran berbasis permainan digital. Dari pernyataan hasil wawancara dan observasi ini dapat membuktikan bahwa adanya motivasi belajar siswa dan fasilitas menjadi faktor pendukung permainan digital dalam memotivasi minat belajar dan kemampuan literasi siswa.



Gambar 2. Hasil observasi saat kegiatan belajar mengajar berbasis permainan digital, a) Tersedia fasilitas dalam mendukung pembelajaran, dan b) Adanya motivasi dan kemampuan literasi siswa saat belajar. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Hasil wawancara ini juga dibuktikan dengan observasi selama kegiatan belajar-mengajar didapati bahwa lingkungan belajar yang kondusif turut mendukung minat belajar siswa. Ketersediaan perangkat digital yang memadai, ruang kelas yang tertata baik, dukungan sosial serta peran guru sangat penting dalam mengoptimalkan penggunaan permainan digital. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang memastikan permainan sesuai dengan capaian pembelajaran, memberikan pengarahan sebelum kegiatan dimulai, serta mengelola dinamika kelas saat proses berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Thenaya dan Indrapangastuti (2025) yang menekankan bahwa efektivitas model *game-based learning* sangat bergantung pada kemampuan guru mengarahkan dan mengontrol aktivitas siswa selama bermain agar tetap

berorientasi pada tujuan akademik. Guru memberi arahan mengenai cara membaca instruksi digital dengan benar serta menuntun siswa mengevaluasi informasi yang muncul dalam permainan. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif meliputi perangkat yang memadai, akses internet stabil, dan suasana kelas yang suportif memfasilitasi peningkatan kemampuan literasi siswa selama menggunakan permainan digital. Dengan demikian, kemampuan literasi siswa tidak hanya terbentuk dari konten permainan digital, tetapi juga bergantung pada bagaimana guru mengelola proses pembelajaran dan bagaimana lingkungan mendukung terjadinya interaksi yang bermakna dalam penggunaan media tersebut. Dengan demikian, penggunaan permainan digital secara terstruktur dan terarah terbukti mampu mendukung minat belajar siswa melalui aktivitas belajar, didukung peran guru yang adaptif, serta lingkungan belajar yang mendukung.

Secara keseluruhan, permainan digital bukan hanya meningkatkan keterampilan membaca dan memahami teks, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, literasi digital, serta kolaborasi belajar yang bermakna. Dengan pengelolaan yang tepat, media berbasis permainan digital ini berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan literasi siswa di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada proses pembelajaran menggunakan permainan berbasis digital di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media berbasis permainan digital mampu memberikan kontribusi positif ditinjau dari minat belajar dan kemampuan literasi siswa. Penggunaan *game* edukatif terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan interaktif. Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, terlihat dari partisipasi aktif selama pembelajaran, antusiasme dalam menyelesaikan tantangan, serta dorongan intrinsik untuk memahami konten yang disajikan melalui permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Meilisa dan Alwi pada tahun 2024 yang menyatakan bahwa fitur-fitur permainan, seperti tantangan, hadiah, dan elemen visual yang menarik, mampu memotivasi minat belajar dan membaca. Selain itu, aktivitas dalam permainan digital terbukti memberikan



dukungan terhadap penguatan kemampuan literasi.

Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih sering membaca instruksi permainan, menafsirkan konteks cerita, serta merespons tugas berbasis teks terutama kosakata baru yang ada selama permainan. Hal ini berkontribusi pada penguatan kemampuan membaca pemahaman, literasi digital, dan pemecahan masalah. Wawancara dengan guru dan siswa mengonfirmasi bahwa *game* edukatif membantu siswa memahami materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital menjadikan siswa lebih tertarik untuk membaca ketika mereka terlibat dalam alur cerita dalam *game* (Putra & Rahayu, 2021). Saran dalam penelitian ini adalah sebaiknya guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang inovatif dilengkapi dengan perangkat serta lingkungan belajar yang mendukung agar dapat merangsang minat belajar dan meningkatkan literasi siswa. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam cakupan jumlah subjek dan konteks sekolah yang terbatas, sehingga penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan pendekatan analisis yang lebih luas untuk memperkuat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2 (1): 190-201.
- Budiarto, M. K., Joebagio, H., dan Sudiyanto, S. (2020). Student's View of Using Digital Learning Media in Classroom Activities: A Case of Public Senior High School in Cirebon, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10 (1): 47-54.
- Djamarah, S. B. (2002). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ermono, E. A. Y., & Perdana, P., I. (2022). Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (3): 226-230.
- Filianti, I. B., & Wahyuni, S. (2024). Pengaruh Game Edukatif Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (2): 577-585.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, dan Adnin, J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Kamarudin, K. (2024). Online Games And Students' Learning Interest On English Learning Achievement. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 8 (3): 179–188.
- Meilisa, & Alwi N. A. (2024). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5 (4): 257-261.
- Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education. *International Educational Review*, 25–54.
- Mutohhari, F., Sofyan, H., & Nurtanto, M. (2021). Technological Competencies: A Study on the Acceptance of Digital Technology on Vocational



- Teachers in Indonesia. *Proceedings of the 1st International Conference on Law, Social Science, Economics, and Education, ICLSSEE 2021*, 1–11.
- Putra, A., & Rahayu, S. (2021). Literasi membaca dalam era digital: Studi kasus implementasi game edukasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9 (2): 88-102.
- Romadany, R., & Dananier, N. (2024). Interaksi Game Online dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas V A SDN 04 Marga Jaya. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4 (2): 1190-1203.
- Suandi & Usmania, A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Melalui Game-Based Learning Berbasis Wordwall. *Journal of Islamic Education*, 2 (2): 22-32.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, A. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24 (2): 143–151.
- Thenaya, P. F., & Indrapagastuti, D. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning (GBL) dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Inovatif*, 6 (1): 45–54.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1): 17– 22.
- Wibowo, R., & Rukmana, L. (2023). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(3): 77–86.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah



Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10 (1): 1-10.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Surat Ijin Observasi



Surabaya, 21 Oktober 2025

Nomor :232.34/IL.3.AU/FKIP/PGSD/A/2025
Hal :Permohonan Surat Ijin Observasi

Yang Terhormat:

Kepala SD Muhammadiyah 4 Surabaya

Assalamualaikum. Wr. Wb.

Sehubungan dengan pelaksanaan tugas akhir di program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP UM Surabaya, kami bermaksud mengajukan surat ijin observasi mahasiswa kami:

Nama : Putri Nabila Sekardini

NIM : 20241115063

Prodi : S1 PGSD

Tujuan : Untuk Melakukan Observasi

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

Kaprodi PGSD,

Lilik Binti Mimawati, S.Pd.I., M.Pd

Morality, Intellectuality and Entrepreneurship

FAKULTAS AGAMA ISLAM : FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN : FAKULTAS TEKNIK
FAKULTAS FISIKA DAN MIPA : FAKULTAS HUKUM : FAKULTAS ILMU KESEHATAN
FAKULTAS PSIKOLOGI : FAKULTAS KEDOKTERAN : PROGRAM PROFESIONALISASI

ADDRESS

J. Sudorejo No. 59 Aota Surabaya
Provinsi Jawa Timur Indonesia 60113
www.um-surabaya.ac.id

CONTACT

phone : 031 3811966
fax : 031 3811966
email : rektorat@um-surabaya.ac.id

**DESKRIPSI DAN PERNYATAAN
SURAT IZIN OBSERVASI****A. Identitas**

1. Nama : Putri Nabila Sekardini
2. NIM : 20241115063
3. Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
4. Tujuan/ Instansi : SD Muhammadiyah 4 Surabaya
5. Alamat Tujuan/ Instansi : Jalan Pucang Anom No. 93, Kertajaya, Kecamatan Gubeng, Surabaya, Jawa Timur
6. Alamat dan No Hp : Ketintang Pratama V/7, Surabaya / 081331349919

B. Deskripsi

Permohonan surat izin observasi ini akan saya gunakan sebagai langkah awal dalam menentukan judul penelitian skripsi yang nantinya akan diajukan kepada dosen pembimbing.

C. Pernyataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa akan mematuhi tata tertib yang ada selama proses observasi dan apabila saya melanggar, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 19 Oktober 2025

Hormat Saya,



Putri Nabila Sekardini

Lampiran 2. Kartu Kendali Bimbingan



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Fakultas Pendidikan,
Komunikasi & Sains

KARTU KENDALI BIMBINGAN

Nama Mahasiswa : PUTRI NABILA SEKARDINI
NIM : 20241115063
Prodi : S1 PGSD
Pembimbing 1 : Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M.Si.
Pembimbing 2 : Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.

No	Tanggal	Saran / Komentar	Paraf Pembimbing		Paraf Mahasiswa
			1	2	
1	1 Oktober 2025	Mempelajari contoh artikel yang ada dalam grup WA			
2	15 Oktober 2025	Pembuatan judul artikel tugas akhir			
3	21 Oktober 2025	Hindari penggunaan kata pemanfaatan dalam judul artikel			
4	27 Oktober 2025	ACC judul artikel			
5	3 November 2025	Revisi isi artikel			
6	6 November 2025	Revisi daftar pustaka agar sesuai Mendeley			
7	19 November 2025	Melengkapi instrumen observasi penelitian			
8	8 Desember 2025	Revisi di bagian abstrak dan menambah indikator belajar			
9	10 Desember 2025	Menambahkan teori pendukung			
10	14 Januari 2026	Menambahkan indikator kemampuan literasi digital			
11	13 April 2026	ACC tugas akhir dan dapat mengajukan seminar hasil			
12	15 April 2026	ACC tugas akhir dan dapat mengajukan seminar hasil			

Home of Champions



Fakultas Studi Islam dan Pendidikan (FSIP) | Fakultas Pendidikan,
Komunikasi, dan Sains (FPKS) | Fakultas Teknik (FT)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) | Fakultas Hukum (FH)
Fakultas Ilmu Kesehatan (FIK) | Fakultas Psikologi (FP)
Fakultas Sastra dan Bahasa (FSB) | Fakultas Kesehatan (FK)
Pusat Penelitian

Alamat
Jl. Sutorejo No. 59 Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia 60132

Kontak
Phone : 031 3810080
Fax : 031 3810088
Email : rector@ums-surabaya.ac.id

Lampiran 3. Tabel Observasi Penelitian

Objek observasi	Indikator observasi	Fokus observasi
Aktivitas belajar siswa	Keaktifan, partisipasi, dan respon siswa saat menggunakan permainan digital	Mengamati keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar berbasis game
Minat belajar siswa	Antusiasme, perhatian, dan ketertarikan siswa terhadap permainan digital	Mengetahui tingkat minat siswa selama kegiatan berlangsung
Kemampuan literasi siswa	Pemahaman teks, penggunaan kosakata, dan kemampuan menjawab pertanyaan selama bermain	Mengamati kemampuan membaca dan memahami isi permainan
Peran guru	Cara guru membimbing, memberi arahan, dan menanggapi kesulitan siswa	Melihat bagaimana guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran digital
Lingkungan belajar	Kondisi kelas, ketersediaan perangkat, dan suasana selama kegiatan	Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pembelajaran

Lampiran 4. Transkrip Wawancara dengan Guru

Narasumber : Salsabila Faidah P.W., S.Pd.
 Jabatan : Guru Bahasa Jawa
 Hari/Tanggal : Rabu, 5 November 2025
 Waktu : 10.00 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Ibu permainan digital dapat membantu proses belajar siswa? Mengapa?	Sangat bisa, karena bagi siswa sangat menarik dan antar siswa akan memiliki daya saing tinggi
2	Apakah permainan digital membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah?	Mayoritas siswa lebih termotivasi untuk belajar dan membaca dengan bermain dibanding menggunakan metode konvensional
3	Bagaimana Ibu mempersiapkan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan digital?	Menguasai materi yang akan diajar terlebih dulu lalu membuat kuis melalui <i>platform Wayground</i>
4	Apa tantangan yang Ibu hadapi saat menerapkannya di kelas?	Beberapa siswa ada yang tidak membawa gadget
5	Bagaimana Ibu menilai keterlibatan siswa selama kegiatan tersebut?	Dengan melihat hasil akhir siswa
6	Menurut Ibu, apa saja yang mendukung keberhasilan pembelajaran dengan permainan digital?	Sinyal dan rasa semangat siswa saat mengerjakan
7	Bagaimana sekolah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Mendukung dengan cara menerapkan pembelajaran digital, bagi guru terdapat pelatihan

Narasumber : Ghazwu Fikril Haq., S.T.
 Jabatan : Guru Matematika
 Hari/Tanggal : Rabu, 5 November 2025
 Waktu : 13.15 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Bapak permainan digital dapat membantu proses belajar siswa? Mengapa?	Jika diterapkan di kelas kurang efektif karena keterbatasan memantau siswa secara keseluruhan
2	Apakah permainan digital membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah?	Ya, siswa mampu lebih memahami karena siswa akan berusaha mengingat dan mengerjakan dengan teliti karena permainan digital dapat menampilkan hasil skor secara langsung
3	Bagaimana Bapak mempersiapkan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan digital?	Saya menggunakan beberapa perangkat dan aplikasi yang mendukung, umumnya saya menggunakan <i>Wayground</i>
4	Apa tantangan yang Bapak hadapi saat menerapkannya di kelas?	Memastikan siswa untuk serius belajar
5	Bagaimana Bapak menilai keterlibatan siswa selama kegiatan tersebut?	Dengan melihat hasil kerja siswa dan akan diberi catatan untuk evaluasi serta rasa antusias siswa dalam mengerjakan melalui permainan berbasis digital
6	Menurut Bapak, apa saja yang mendukung keberhasilan pembelajaran dengan permainan digital?	Motivasi belajar anak dan peran guru
7	Bagaimana sekolah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Dari fasilitas perangkat dan pelatihan sudah cukup, namun untuk platform pro belum bisa digunakan untuk seluruh guru karena keterbatasan akun

Narasumber : Ilmi Rohmatin, S.Pd.
 Jabatan : Guru Agama
 Hari/Tanggal : Rabu, 12 November 2025
 Waktu : 07.50 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Ibu permainan digital dapat membantu proses belajar siswa? Mengapa?	Siswa lebih bersemangat dan muncul motivasi untuk belajar karena tidak bosan dengan metode pembelajarannya
2	Apakah permainan digital membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah?	Siswa dapat lebih cepat memahami karena ada rasa semangat untuk belajar dengan cara bermain
3	Bagaimana Ibu mempersiapkan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan digital?	Menyiapkan materi dan soal terlebih dulu
4	Apa tantangan yang Ibu hadapi saat menerapkannya di kelas?	Durasi jam pembelajaran yang terkadang tidak cukup karena ada tambahan pemaparan materi terlebih dulu
5	Bagaimana Ibu menilai keterlibatan siswa selama kegiatan tersebut?	Hasil pengerjaan siswa akan dievaluasi
6	Menurut Ibu, apa saja yang mendukung keberhasilan pembelajaran dengan permainan digital?	Rasa semangat siswa dalam mengerjakan
7	Bagaimana sekolah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Sangat mendukung dengan menerapkan sekolah digital

Narasumber : Nur Aini Indah Lestari, S.Si.
 Jabatan : Guru Wali Kelas
 Hari/Tanggal : Rabu, 12 November 2025
 Waktu : 09.15 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Ibu permainan digital dapat membantu proses belajar siswa? Mengapa?	Permainan berbasis digital dapat memotivasi minat belajar siswa, karena siswa merasa senang dan tertantang dalam mengerjakan dengan permainan digital
2	Apakah permainan digital membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah?	Siswa dapat lebih cepat memahami karena ada rasa senang untuk belajar dengan cara bermain
3	Bagaimana Ibu mempersiapkan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan digital?	Guru harus menyesuaikan permainan digital yang diminati dengan siswa
4	Apa tantangan yang Ibu hadapi saat menerapkannya di kelas?	Guru tetap harus mengawasi siswa saat mengerjakan di permainan digital
5	Bagaimana Ibu menilai keterlibatan siswa selama kegiatan tersebut?	Hasil akhir pengerjaan siswa yang dikirim
6	Menurut Ibu, apa saja yang mendukung keberhasilan pembelajaran dengan permainan digital?	Fasilitas yang mendukung, peran guru dalam manajemen kelas, dan siswa memiliki wawasan dengan teknologi yang digunakan
7	Bagaimana sekolah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Sangat mendukung dengan menerapkan visi misi sekolah digital pada siswa kelas 4 sampai 6, pelatihan guru, dan fasilitas yang mendukung

Lampiran 5. Transkrip Wawancara dengan Siswa

Narasumber : Viola Ayudia Inara
 Jabatan : Peserta Didik
 Hari/Tanggal : Senin, 17 November 2025
 Waktu : 09.00 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Anda permainan digital dapat membantu dalam belajar? Mengapa?	Bisa, karena permainan digital yang sudah dibuat bisa membantu saya untuk berlatih mengingat dan menguji kemampuan saya
2	Apakah Anda merasa lebih bersemangat belajar saat menggunakan permainan digital?	Ya, bersemangat karena saya akan mempersiapkan diri terlebih dulu agar mudah dalam memahami dan mengerjakan soal melalui permainan digital
3	Bagian mana dari permainan digital yang paling menarik bagi Anda?	Jika di <i>Wayground</i> , saya menyukai bagian <i>skin</i> karakternya, bisa memperbanyak poin dengan cara menjawab soal dengan benar, dan bisa mengulang permainan untuk memperoleh hasil yang lebih baik
4	Dalam permainan tersebut, adakah aktivitas membaca atau menulis yang menurut Anda bermanfaat?	Ada manfaatnya, karena permainan digitalnya memuat kosakata yang beberapa masih belum saya tahu dan membuat saya ingin mencari tahu artinya
5	Apakah ada bagian yang sulit atau membingungkan bagi Anda?	Jika di <i>Wayground</i> lebih sulit menentukan jawaban yang benar jika belum menguasai materi, dan di <i>Kahoot</i> sistem permainannya lebih sulit

6	Bagaimana kerja sama Anda dengan teman saat bermain dan belajar menggunakan permainan digital?	Saya lebih menyukai mengerjakan secara individu agar lebih fokus dalam mengerjakan
7	Apa saja faktor keberhasilan dan kendala yang Anda alami selama proses tersebut	Harus lebih teliti dalam membaca dan mengerjakan agar mendapat banyak poin, sedangkan kendalanya adalah sinyal dan kurang fokus bila lingkungan belajar tidak kondusif
8	Apakah sekolah sudah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Ya, sudah mendukung

Narasumber : Erga Aqila Akbar
 Jabatan : Peserta Didik
 Hari/Tanggal : Senin, 17 November 2025
 Waktu : 09.00 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Anda permainan digital dapat membantu dalam belajar? Mengapa?	Bisa, karena permainan digital itu lebih seru dan menjadi lebih menarik sehingga dapat membantu saya lebih cepat memahami dalam belajar
2	Apakah Anda merasa lebih bersemangat belajar saat menggunakan permainan digital?	Ya, bersemangat karena saya lebih menyukai sistemnya yang dominan membaca dan mengingat
3	Bagian mana dari permainan digital yang paling menarik bagi Anda?	Jika di <i>Wayground</i> , saya menyukai bagian <i>skin</i> karakternya yang bisa diganti
4	Dalam permainan tersebut, adakah aktivitas membaca atau menulis yang menurut Anda bermanfaat?	Ada aktivitas membaca, karena melalui permainan digital dituntut untuk membaca dengan cermat
5	Apakah ada bagian yang sulit atau membingungkan bagi Anda?	Kurang memahami materi akan menjadi bagian yang sulit
6	Bagaimana kerja sama Anda dengan teman saat bermain dan belajar menggunakan permainan digital?	Kerja sama saya dalam bentuk diskusi
7	Apa saja faktor keberhasilan dan kendala yang Anda alami selama proses tersebut	Harus menguasai materi atau belajar terlebih dulu untuk menambah keberhasilan, sedangkan kendalanya <i>game error</i> karena sinyal
8	Apakah sekolah sudah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Ya, sudah mendukung

Narasumber : Zavina Davie Roland
 Jabatan : Peserta Didik
 Hari/Tanggal : Senin, 17 November 2025
 Waktu : 09.00 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Anda permainan digital dapat membantu dalam belajar? Mengapa?	Bisa, karena belajar dengan permainan digital dapat dikerjakan berulang kali, sehingga membantu saya dalam mengingat
2	Apakah Anda merasa lebih bersemangat belajar saat menggunakan permainan digital?	Ya, saya lebih bersemangat karena dengan bermain, belajar menjadi tidak membosankan
3	Bagian mana dari permainan digital yang paling menarik bagi Anda?	Saya menyukai bagian menjawab soal, karena bisa menambah atau menentukan poin sesuai kemampuan yang dimiliki
4	Dalam permainan tersebut, adakah aktivitas membaca atau menulis yang menurut Anda bermanfaat?	Ada aktivitas membaca, dan umumnya berupa soal pendek sehingga mempermudah dan memahami soal
5	Apakah ada bagian yang sulit atau membingungkan bagi Anda?	Tidak ada, kecuali jika belum menguasai materi
6	Bagaimana kerja sama Anda dengan teman saat bermain dan belajar menggunakan permainan digital?	Jika bekerja sama, maka saya akan membagi tugas dengan yang lain
7	Apa saja faktor keberhasilan dan kendala yang Anda alami selama proses tersebut	Tetap harus menguasai materi agar bisa mendapat hasil yang baik, sedangkan kendalanya adalah sinyal
8	Apakah sekolah sudah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Ya, sudah mendukung

Narasumber : Jovanka Queenzee Mada'a
 Jabatan : Peserta Didik
 Hari/Tanggal : Senin, 17 November 2025
 Waktu : 09.00 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Anda permainan digital dapat membantu dalam belajar? Mengapa?	Bisa, karena belajar dengan permainan digital itu umumnya berupa soal-soal kuis yang membuat saya untuk berpikir dan mengingat materi yang sudah diajarkan
2	Apakah Anda merasa lebih bersemangat belajar saat menggunakan permainan digital?	Ya, karena belajar dengan permainan digital memiliki tantangan tersendiri
3	Bagian mana dari permainan digital yang paling menarik bagi Anda?	Dalam beberapa permainan digital, memiliki beberapa level yang membuat saya tertantang
4	Dalam permainan tersebut, adakah aktivitas membaca atau menulis yang menurut Anda bermanfaat?	Ada aktivitas membaca, khususnya saat pelajaran bahasa atau agama yang banyak kosakata yang baru saya tahu dan umumnya soal pendek maupun panjang sehingga saya harus membaca dengan cermat
5	Apakah ada bagian yang sulit atau membingungkan bagi Anda?	Jika terdapat kosakata yang belum saya tidak tahu artinya atau saat saya belum menguasai materi
6	Bagaimana kerja sama Anda dengan teman saat bermain dan belajar menggunakan permainan digital?	Jika bekerja sama, maka saya akan berdiskusi dan berbagi tugas dengan yang lain
7	Apa saja faktor keberhasilan dan kendala yang Anda alami selama proses tersebut	Belajar terlebih dulu untuk agar mendapat skor yang baik, sedangkan kendalanya <i>game</i>

		<i>error</i> karena sinyal dimana bisa tiba-tiba <i>log out</i> dari <i>game</i>
8	Apakah sekolah sudah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Ya, sudah mendukung

Narasumber : Mikayla Almeera Sudrajat
 Jabatan : Peserta Didik
 Hari/Tanggal : Senin, 17 November 2025
 Waktu : 09.00 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Anda permainan digital dapat membantu dalam belajar? Mengapa?	Bisa, karena belajar dengan permainan digital itu umumnya berupa soal-soal kuis yang membuat saya untuk berpikir dan mengingat materi yang sudah diajarkan
2	Apakah Anda merasa lebih bersemangat belajar saat menggunakan permainan digital?	Ya, saya lebih bersemangat karena dalam permainan digital lebih menarik sehingga belajar cenderung tidak membosankan
3	Bagian mana dari permainan digital yang paling menarik bagi Anda?	Saya menyukai saat menjawab dengan benar
4	Dalam permainan tersebut, adakah aktivitas membaca atau menulis yang menurut Anda bermanfaat?	Ya, karena umumnya berupa kuis, baik soal singkat maupun panjang, dan juga jika membaca dengan baik maka poin yang didapat juga baik
5	Apakah ada bagian yang sulit atau membingungkan bagi Anda?	Saat belum menguasai materi
6	Bagaimana kerja sama Anda dengan teman saat bermain dan belajar menggunakan permainan digital?	Saat bekerja sama, saya berbagi tugas dengan yang lain seperti ada yang mencari jawaban dan ada yang memilih jawaban, sehingga lebih menyenangkan
7	Apa saja faktor keberhasilan dan kendala yang Anda alami selama proses tersebut	Saya bisa berhasil jika saya fokus dan menguasai materi, untuk kendala umumnya karena sinyal

8	Apakah sekolah sudah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Ya, sudah mendukung
---	---	---------------------

Narasumber : Kevin Azka Adyatma
 Jabatan : Peserta Didik
 Hari/Tanggal : Senin, 17 November 2025
 Waktu : 09.00 WIB s.d selesai
 Tempat : SD Muhammadiyah 4 Surabaya

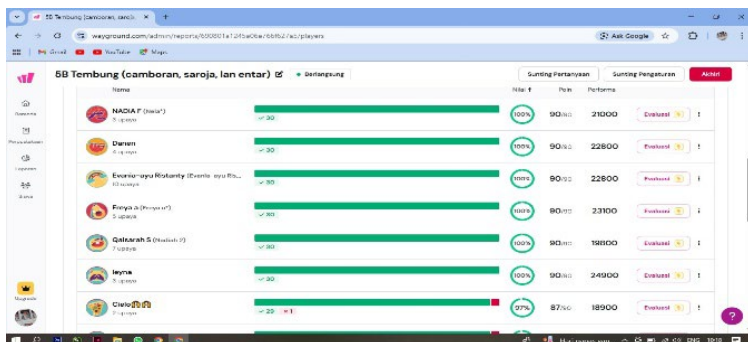
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menurut Anda permainan digital dapat membantu dalam belajar? Mengapa?	Bisa, karena permainan digital yang digunakan dengan belajar berisi soal-soal materi yang sudah diajarkan
2	Apakah Anda merasa lebih bersemangat belajar saat menggunakan permainan digital?	Ya, saya lebih bersemangat karena tidak selalu menggunakan buku
3	Bagian mana dari permainan digital yang paling menarik bagi Anda?	Saya menyukai bagian mengumpulkan poin dan dalam <i>Wayground</i> bisa mengganti <i>skin</i> karakter
4	Dalam permainan tersebut, adakah aktivitas membaca atau menulis yang menurut Anda bermanfaat?	Ada, di game itu banyak soal yang harus dibaca. Kalau saya tidak baca baik-baik, saya bisa salah. Jadi saya belajar buat lebih teliti membaca. Kadang juga ada cerita yang panjang, jadi saya belajar memahami isi bacaan, selain itu jika Pelajaran matematika saya perlu menulis cara menghitung agar menemukan jawabannya
5	Apakah ada bagian yang sulit atau membingungkan bagi Anda?	Dalam beberapa permainan digital ada level atau misi yang sulit sehingga saya kesulitan atau lebih cepat bingung terutama bila diberi batas waktu dalam bermain
6	Bagaimana kerja sama Anda dengan teman saat bermain dan belajar menggunakan permainan digital?	Saat bermain, umumnya ada strategi dan ketika bekerja sama, saya dan yang lain berdiskusi meski kadang

		berbeda pendapat namun tetap memiliki strategi agar tujuan yang diinginkan tetap tercapai
7	Apa saja faktor keberhasilan dan kendala yang Anda alami selama proses tersebut	Saya berhasil jika soal jelas, misi yang tidak sulit, dan menguasai materi, jika tidak maka akan menjadi kendala terutama sinyal juga berpengaruh
8	Apakah sekolah sudah mendukung kegiatan pembelajaran digital ini?	Ya, sudah mendukung

Lampiran 6. Dokumentasi Proses Observasi dan Wawancara



Pembelajaran menggunakan permainan digital



Hasil belajar siswa setelah menggunakan permainan digital



Kegiatan wawancara dengan guru dan siswa

Lampiran 7. Surat Keterangan Sudah Melakukan Revisi

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN REVISI PROPOSAL TUGAS AKHIR SKRIPSI/ARTIKEL

Nama Mahasiswa : PUTRI NABILA SEKARDINI
NIM : 20241115063

Judul Proposal :
PERAN PERMAINAN BERBASIS DIGITAL DITINJAU DARI MINAT BELAJAR DAN
LITERASI SISWA KELAS V DI SD MUHAMMADIYAH 4 SURABAYA

Menyetujui :

- | | | | |
|-----------------------|---------------|---|--|
| 1. Dosen Pembimbing 1 | 28 April 2026 | : | 
Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M.Si. |
| 2. Dosen Pembimbing 2 | 28 April 2026 | : | 
Ishmatul Nafila, S.Si., M.Pd. |
| 3. Dosen Penguji 1 | 5 Mei 2026 | : | 
Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd. |
| 4. Dosen Penguji 2 | 5 Mei 2026 | : | 
Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd. |

*Catatan: lembar yang sudah lengkap dikumpulkan ke link <https://bit.ly/3SPkImD>

Lampiran 8. Surat Pengantar Bebas Plagiasi



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Fakultas Pendidikan,
Komunikasi & Sains

Surabaya, 28 Syawal 1447 II
16 Maret 2026 M

Nomor : 086.I/KET/IL3.AU/FPKS/A/2026
Lamp : 1 eksemplar
Hal : Permohonan Surat Bebas Plagiasi

Kepada
Ka. Perpustakaan
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Putri Nabila Sckardini
NIM : 20241115063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah selesai melaksanakan cek plagiasi turnitin dengan hasil 18% kami mohon untuk dibuatkan surat keterangan bebas plagiasi sebagai syarat mengikuti yudisium. Demikian surat permohonan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,



Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., PhD
NIP. 012.02.1.1990.16.226

Home of Champions



Fakultas Studi Islam dan Peradaban (FSIP) | Fakultas Pendidikan,
Komunikasi, dan Sains (FPKS) | Fakultas Teknik (FT)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) | Fakultas Hukum (FH)
Fakultas Ilmu Kesehatan (FIK) | Fakultas Psikologi (FPS)
Fakultas Kehutanan (FK) | Fakultas Kehutanan Cipta (FKC)
Pascasarjana

Alamat
Jl. Sutorejo No. 59 Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia 60013
Kontak
Phone: 031 5830069
Fax: 031 5818096
Email: rektor@umsurabaya.ac.id

Lampiran 9. Surat Keterangan Bebas Plagiasi



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Biro
Perpustakaan**

 <https://library.um-surabaya.ac.id>
 081336590188
 perpustakaan@um-surabaya.ac.id

SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis*) yang diserahkan atas :

N a m a : PUTRI NABILA SEKARDINI
N I M : 20241115063
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains (S1) Pendidikan Guru
Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat : JL. KETINTANG PRATAMA V / 7 RT 002 RW 004, KETINTANG,
GAYUNGAN, SURABAYA
Judul : PERAN PERMAINAN WAYGROUND BERBASIS DIGITAL
DITINJAU DARI MINAT BELAJAR DAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA KELAS V DI
SD MUHAMMADIYAH 4 SURABAYA

telah diserahkan dan memenuhi kriteria batas maksimal yang sudah ditentukan.

Petugas perpustakaan

Ardi Surya H. K.

Surabaya, 17 Juli 2026

Mahasiswa

PUTRI NABILA SEKARDINI



Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Dr. Ratno Abidin, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 10 Surat Keterangan Bebas Pinjam Perpustakaan

 UMSURA Universitas Muhammadiyah Surabaya	Biro Perpustakaan	 https://library.um-surabaya.ac.id  081336590188  perpustakaan@um-surabaya.ac.id
<u>SURAT KETERANGAN BEBAS PINJAM</u>		
Dengan ini menyatakan bahwa :		
Nama	: PUTRI NABILA SEKARDINI	
NIM	: 20241115063	
Program Studi/Fakultas : (SI) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)/Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains		
Alamat	: JL. KETINTANG PRATAMA V / 7 RT 002 RW 004, KETINTANG, GAYUNGAN, SURABAYA	
No. Telp/HP	: 081331349919	
Tidak memiliki pinjaman bahan pustaka di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surabaya. Surat keterangan ini digunakan untuk: Mengambil Ijazah		
Surabaya, 21 Juli 2026		
 Mengetahui, Kepala Perpustakaan Dr. Ramo Abidin, S.Pd., M.Pd.	 Pelugas Perpustakaan Hananto Bayu, S.	

Lampiran 11. Surat Endorsement Pusat Bahasa



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Pusat
Bahasa**

ENDORSEMENT LETTER

571/PB-UMS/LL/VII/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : The Role of Digital-Based Wayground Games in Terms of Fifth-Grade Students' Learning Interest and Digital Literacy at SD Muhammadiyah 4, Surabaya

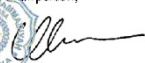
Name : Putri Nabila Sekardini

Student ID Number : 20241115063

Department : Primary Teacher Education, Bachelor program, Faculty of Education, Communication, and Science, Muhammadiyah University of Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further approval by the examining committee of the faculty.

Sorabaya, 2 July 2026
Chairperson,


Jepri Ali Saiiful, Ph.D.

Lampiran 12. *Letter of Acceptance* Jurnal Nirta: Studi Inovasi



SURAT KETERANGAN TERIMA PAPER

No. 16/NLC/JURNALNIRTA/IV/2026

Kepada Yth,
Bapak / Ibu / Saudara / i :
Putri Nabila Sekardini et al
di - Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dengan hormat,
Kami dari Redaksi Jurnal Nirta: Jurnal yang berfokus pada bidang keilmuan Ekonomi, Pendidikan dan Manajemen menyampaikan bahwa artikel bapak/ibu dengan judul:

“PERAN PERMAINAN BERBASIS DIGITAL DITINJAU DARI MINAT BELAJAR DAN LITERASI PADA SISWA KELAS V DI SD MUHAMMADIYAH 4 SURABAYA “

telah diterima serta sudah direview dan dinyatakan diterima (*ACCEPTED*) serta akan diterbitkan di Edisi **Vol. 5 No. 2, Maret 2026**

Kami mengucapkan terimakasih banyak atas kepercayaan bapak/ibu untuk menerbitkan artikel terbaik, kami akan kembali menginformasikan tahap proses berikutnya sampai publish (terbit), dan untuk seterusnya kami masih menunggu artikel terbaik saudara selanjutnya.

Demikianlah surat keterangan ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Denpasar, 27 April 2026
Editor Chief Journal



R. Agrosamdhyo, SE.,MM

Lampiran 13. Biodata Penulis



Putri Nabila Sekardini lahir di Sidoarjo, pada tanggal 31 Oktober 2000. Saat ini berprofesi sebagai salah satu guru wali kelas di SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Studi S1 yang telah diselesaikan adalah Program Studi S1 Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Airlangga (FST-UNAIR) Surabaya pada tahun 2023. Pada tahun 2024 menempuh Program Studi S1 PGSD di Universitas Muhammadiyah Surabaya (UM Surabaya) dan berhasil meraih gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) pada tahun 2026.