



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Desain Game-Based Learning “Ruang Literasi” dengan Website Zep Quiz untuk pembelajaran Teks Eksposisi di Kelas XII Sekolah Menengah Atas

Azmi Laila Azzahro¹✉, Nur Afifa Salma², Cahyo Hasanudin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

azmilaila106@gmail.com & nurafifasalma0@gmail.com

abstrak – Penelitian ini mengkaji desain Game-Based Learning “Ruang Literasi” dengan memanfaatkan platform Zep Quiz untuk pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XII. Latar belakang penelitian ini berfokus pada rendahnya minat baca siswa serta kebutuhan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, interaksi, dan literasi digital. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis sumber dari jurnal nasional, buku, serta referensi digital relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode catat dan divalidasi menggunakan triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game-Based Learning sesuai diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena mendorong partisipasi aktif dan memperkuat kemampuan literasi. Desain game “Ruang Literasi” pada Zep Quiz efektif menyediakan soal bertahap dan evaluasi interaktif. Fitur leaderboard, timer, dan umpan balik real-time terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta kecakapan literasi digital. Secara keseluruhan, penelitian menyimpulkan bahwa Game-Based Learning berbasis Zep Quiz memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran melalui peningkatan motivasi, interaksi kelas, dan perkembangan literasi siswa.

Kata kunci – Game-Based Learning, Zep Quiz, Ruang Literasi, Teks Eksposisi, Sekolah Menengah Atas

Abstract – This study examines the design of the “Ruang Literasi” Game-Based Learning model using the Zep Quiz platform to support Indonesian language learning for 12th-grade students. The background of this research lies in the low student reading interest and the need for innovative learning media that can improve motivation, interaction, and digital literacy. Using the Systematic Literature Review (SLR) method, this study analyzes findings from national journals, books, and relevant digital sources. Data were collected through a note-taking technique and validated through theoretical triangulation. The results indicate that Game-Based Learning is suitable for Indonesian language instruction because it encourages active participation and strengthens literacy skills. The “Ruang Literasi” game design on Zep Quiz effectively facilitates progressive question levels and interactive evaluation. Features such as leaderboards, timers, and real-time feedback enhance student engagement, comprehension, and digital competence. Overall, the study concludes that Zep Quiz-based Game-Based Learning positively influences learning quality by improving student motivation, class interaction, and literacy development.

Keywords – Game-Based Learning, Zeep Quiz, Literacy Space, expository text, Senior High School

PENDAHULUAN

Pembelajaran *game-based learning* memegang peranan penting dalam dunia pendidikan karena bukan hanya berfungsi membantu peserta didik mencapai prestasi belajar yang lebih baik, tetapi juga mendorong motivasi, membentuk sikap positif, serta mengembangkan aspek afektif yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Apabila metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, hal tersebut dapat menurunkan minat belajar siswa, menghambat partisipasi aktif, dan menyebabkan penguasaan materi menjadi kurang maksimal (Susanti, 2024). Amalia & Athiyyah (2024) mengatakan bahwa peran *game-based learning* dengan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai aktor utama dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk membantu mereka mencapai kompetensi atau tujuan belajar tertentu. Dalam berbagai perspektif, pembelajaran berbasis permainan menuntut adanya *immersive experience*, yaitu kondisi ketika peserta didik terlibat secara penuh dan aktif dalam berinteraksi dengan mekanisme serta elemen yang ada di dalam desain sebuah game (Schrader & McCreery, 2012). Jadi peran *game-based learning* penting untuk dipelajari siswa maupun mahasiswa karena dapat mendorong semangat belajar dan berkreatif.

Penggunaan model pembelajaran ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar (Aini, 2018). Model pembelajaran ini dapat memanfaatkan permainan berkontribusi besar dalam meningkatkan motivasi belajar. Pendekatan ini dapat menimbulkan rasa senang, menambah semangat, menantang siswa, serta mendorong terciptanya kerja sama antar peserta didik (Anjani, 2016). Uly & Dewi (2022) mengatakan bahwa, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi menentukan mutu pendidikan, di antaranya guru, siswa, serta pendekatan dan model pembelajaran yang diterapkan. Guru sendiri memegang peranan penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Jadi pengaruh game-based learning dapat meningkatkan hasil belajar dan menambah semangat siswa.

Pemanfaatan penggunaan teknologi sebagai media belajar mampu membantu mengatasi kendala belajar siswa, sehingga proses belajar siswa dapat berkembang (Oviliiani & Susanto, 2023). Adnin dkk. (2024) mengatakan bahwa, penggunaan pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu model yang dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap materi yang sedang dipelajari, pemilihan strategi belajar yang tepat berperan besar dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan *Game-Based Learning*, penggunaan media visual dan digital seperti PowerPoint, video animasi, serta kuis interaktif berbasis Zep Quiz dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, seluruh aktivitas dalam modul tersebut dievaluasi dari sisi manfaatnya dalam membangun suasana belajar yang aktif, relevan, dan menyenangkan, serta sejauh mana pendekatan tersebut mampu mendorong siswa berpikir kritis, memahami isi bacaan, dan menyampaikan kembali informasi penting baik secara lisan maupun tulisan (Ramadhani & Sya, 2025). Jadi pemanfaatan game-based learning dapat membangun keaktifan belajar siswa dan mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis.

Media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti Zeep Quiz, terbukti memberikan pengaruh positif yang konsisten terhadap proses dan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Studi menunjukkan bahwa penggunaan Zeep Quiz sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, bahkan mampu mencapai tingkat ketuntasan 100% pada materi seperti Kegiatan Ekonomi, seiring dengan peningkatan antusiasme dan aktivitas siswa (Afiatund dkk., 2025). Selain itu, fitur interaktifnya juga berperan penting dalam memperkuat pemahaman konsep IPA pada materi yang kompleks, mendorong siswa untuk fokus dan memahami esensi materi daripada sekadar menghafal (Rahmah & Agustin, 2025). Ketika Zeep Quiz diintegrasikan dengan model pembelajaran lain, seperti Project Based Learning (PjBL), ia juga sukses menstimulasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik (Rusmana, 2025).

Menurut Septyasari & Bachri (2019) bahwa, pengembangan media pembelajaran Zep Quiz ini merupakan bentuk teknologi yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar dan meningkatkan efektivitas pendidikan, dengan cara memungkinkan materi dapat diamati, didengarkan, dan diolah oleh peserta didik.

Selain itu Zep Quiz dapat memudahkan guru dalam menilai pemahaman siswa dengan cara yang lebih efisien dan efektif, sekaligus menghadirkan tantangan yang menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Rivai dkk., 2025). Herawati (2017) menunjukkan bahwa, menggunakan Zeep Quiz mampu menumbuhkan minat dan motivasi baru, merangsang kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis pada siswa. Hal ini menegaskan adanya hubungan antara media pembelajaran dan teknologi, karena keduanya sama-sama memiliki daya tarik bagi peserta didik. Jadi pengembangan pembelajaran menggunakan Zeep Quiz dapat memudahkan guru untuk menilai pemahaman siswa dan siswa menjadi kreatif.

Penerapan tahap ini untuk memperoleh informasi langsung dari guru terkait kebutuhan pembelajaran, hambatan yang kerap muncul, serta potensi penggunaan ZEP Quiz dalam kegiatan kelas (Zulfika dkk., 2025). Menurut Azhari dkk. (2024) penggunaan kuis dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam menjawab soal serta diskusi kelas yang lebih dinamis. Penerapan teknologi digital berbasis kecerdasan buatan, seperti Zep Quiz, menghadirkan pendekatan baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Haris & Susanti (2020) penerapan teknologi dalam pembelajaran dianggap mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, mendorong belajar mandiri, serta mempermudah mereka dalam mengakses informasi. Jadi penerapan media Zeep Quiz dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa serta berpartisipasi aktif dalam menjawab soal.

Taman baca dan ruang literasi terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat baca siswa dengan kontribusi sebesar 34,4%, yang dibuktikan melalui uji statistik dengan nilai F hitung 30,727 lebih besar dari F tabel 3,07 (Heria dkk., 2019). Program pojok literasi memberikan pengaruh signifikan terhadap minat baca dengan persentase 83,89% dalam kategori baik, yang meliputi aspek semangat membaca, kesadaran pentingnya buku, dan keinginan mencari sumber bacaan (Dafit, 2020). Pojok baca kelas berperan penting sebagai perpustakaan mini yang mendekatkan siswa dengan bahan bacaan dan meningkatkan daya baca anak di sekolah dasar,

meskipun implementasinya belum merata di seluruh sekolah (Aswat & Nurmaya, 2020). Jadi kesimpulannya minat baca siswa sangat minim.

Optimalisasi ruang literasi dilakukan melalui penciptaan pojok baca berbasis kearifan lokal yang memperhatikan lingkungan fisik ramah literasi dan lingkungan sosial afektif, dengan guru sebagai teladan dalam membiasakan aktivitas membaca (Sholikhati dkk., 2025). Strategi pengembangan budaya literasi mencakup peningkatan sarana prasarana perpustakaan, penjadwalan kunjungan rutin yang terintegrasi dengan kurikulum, dan penerapan kepemimpinan keteladanan disertai sistem reward untuk meningkatkan partisipasi siswa (Putro, 2024). Strategi ruang literasi membutuhkan pengkondisian lingkungan fisik berupa pojok baca dan perpustakaan yang menarik, pelaksanaan pembiasaan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai, penerapan membaca interaktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta kegiatan menulis reflektif yang menghubungkan teks bacaan dengan pengalaman pribadi siswa (Laksono & Sulaimah, 2023). Jadi literasi efektif bila didukung lingkungan belajar yang ramah, guru sebagai teladan, pembiasaan membaca, serta strategi interaktif yang menumbuhkan minat, motivasi, dan berpikir kritis siswa.

Pengembangan literasi melalui pojok baca dilakukan dalam empat tahap yaitu persiapan (identifikasi sarana prasarana dan bahan bacaan), pembiasaan (penjadwalan aktivitas membaca), pengembangan (penataan buku dan penambahan fasilitas), dan evaluasi, dengan peran guru dalam mengatur jadwal, menambah koleksi buku, dan memotivasi siswa membaca (Arianti, 2023). Optimalisasi pojok baca dilakukan melalui kolaborasi guru, orangtua, dan komunitas literasi untuk meningkatkan literasi numerasi siswa, dimana pojok literasi sekolah diperlukan sebagai pelengkap perpustakaan dalam memfasilitasi kegiatan literasi dan pembelajaran (Afriati dkk., 2021). Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah di sekolah dasar menunjukkan dampak positif melalui aktivitas membaca 15 menit sebelum pembelajaran, yang memerlukan dukungan sarana perpustakaan memadai dan pengintegrasian dengan kurikulum (Dafit & Ramadan, 2020). Jadi pengembangan literasi melalui pojok baca menekankan peran guru, sarana yang memadai, dan

keterlibatan orangtua serta komunitas untuk mendorong minat dan kemampuan membaca siswa.

Metode pembelajaran dari teori belajar lahir teori pemrosesan informasi atau teori kognitif Gagne (2012) yang menjelaskan bagaimana informasi diproses dengan cara diterima, disimpan, lalu diakses kembali sebagai bahan pembelajaran untuk menghasilkan capaian belajar, teori ini kemudian melahirkan metode belajar yang mendorong motivasi internal manusia untuk meraih keberhasilan melalui proses yang menekankan kejelasan, pentingnya materi, pendalaman, serta pengembangannya. Sebagaimana Molenda (2014) menyatakan bahwa cara atau teknik belajar harus efisien, efektif, dan berkualitas. Reigeluch (2015) juga menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah proses yang mudah dipahami, diterapkan, dan diteorikan untuk membantu pencapaian hasil belajar, sehingga guru dan siswa dapat mengembangkan proses belajar yang taktis, teknis, dan praktis demi kualitas pendidikan yang optimal. Jadi metode pembelajaran merupakan penerapan praktis dari strategi belajar yang dirancang untuk memudahkan siswa memahami, menyimpan, dan menerapkan informasi.

Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar terbukti signifikan. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang berarti terhadap prestasi siswa, artinya ketika motivasi belajar meningkat, prestasi yang dicapai siswa juga cenderung semakin baik (Darmawati, 2013). Dengan demikian, ketika seseorang merasa tujuannya sudah tercapai, dorongan dalam dirinya cenderung menurun, yang pada akhirnya dapat menyebabkan rendahnya kualitas hasil belajar. Karena itu, motivasi belajar siswa harus terus dibangun dan dipupuk agar mereka memiliki dorongan belajar yang kuat, guru dan lingkungan belajar pun perlu menciptakan suasana yang menyenangkan agar motivasi tersebut dapat terus terjaga (Dimyati, 2002). Motivasi belajar merupakan salah satu unsur penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas belajar, menjaga agar proses tersebut tetap berlangsung, serta mengarahkan tindakan belajar sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai (Indriayu & Cynthia, 2015). Jadi pengaruh motivasi belajar siswa sangat berpengaruh pada prestasi siswa.

Teks eksposisi memiliki beberapa peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran menulis mempunyai fungsi vital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, bukan hanya sebagai alat pembelajaran namun juga untuk mendukung kegiatan hidup masa kini dan saat memasuki lapangan pekerjaan (Dwinuryati, 2017). Teks eksposisi berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terutama lewat kecakapan menganalisis struktur kalimat dan merancang argumen yang masuk akal (Casadilla dkk., 2025). Secara fungsi, teks eksposisi dimanfaatkan untuk meyakinkan pembaca mengenai suatu permasalahan dan memiliki sifat argumentatif sebab mengandung pernyataan ahli, fakta-fakta, serta alasan logis berdasarkan data yang aktual (Indra dkk., 2018). Selain itu, teks eksposisi juga menolong siswa dalam menyampaikan ide, gagasan, dan pendapat secara sistematis dengan disokong argumen yang kokoh dan data yang faktual. Dengan demikian, pembelajaran teks eksposisi tidak hanya mengasah kemampuan menulis siswa, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menyajikan informasi secara sistematis dan persuasif.

Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi. Kemampuan menulis teks eksposisi merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kompetensi ini melalui metode pembelajaran yang inovatif. Penerapan model Problem Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi. Model ini memberikan kesempatan siswa menghadapi permasalahan nyata sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus keterampilan menulis (Kristyanawati dkk., 2019). Pengembangan bahan ajar kontekstual juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis. Buku pengayaan dengan tema relevan terbukti layak digunakan dan mendapat respons positif dari ahli pendidikan (Safitri & Syaifudin, 2019). Kombinasi strategi pembelajaran tepat dan bahan ajar berkualitas menjadi kunci keberhasilan meningkatkan kompetensi menulis teks eksposisi siswa. Kegiatan menulis adalah wujud kemampuan berbahasa yang biasanya dikuasai paling akhir oleh seorang pembelajar, setelah ia terampil dalam menyimak, berbicara, dan membaca (Abidin, 2021).

Pengembangan bahan ajar merupakan proses menghasilkan berbagai materi yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas (Ihsan dkk, 2022). Pengembangan bahan ajar penting untuk mendukung pembelajaran, khususnya dalam memahami teks eksposisi, siswa perlu mengenali struktur dan kaidah teks agar dapat menyampaikan gagasan dengan runtut, karena itu, guru harus memilih metode, media, dan materi yang tepat (Harahap dkk., 2019). Dalam proses pengembangan bahan ajar, guru berperan sebagai pihak utama yang bertanggung jawab menyusunnya. UU No. 14 Tahun 2005 menegaskan bahwa guru harus berkomitmen meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya dengan menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Yuniseffendri dkk., 2021). Jadi pengembangan bahan ajar harus benar-benar di gali oleh guru maupun dosen.

Perdana dan Suswandari (2021) menyatakan bahwa literasi numerasi merupakan kemampuan individu dalam memanfaatkan penalarannya untuk memahami serta menafsirkan suatu pernyataan. Literasi numerasi juga dipahami sebagai keterampilan menggunakan angka dan simbol. Menurut Aderha & Maskar (2021) literasi dan numerasi mencakup kemampuan mengolah informasi, memahami data, serta menggunakan pengetahuan untuk menghadapi persoalan sehari-hari. Rahmasari (2022) menjelaskan bahwa literasi berkaitan dengan keterampilan siswa dalam menganalisis, menafsirkan informasi dan memahami isi bacaan, sedangkan numerasi merujuk pada kemampuan menerapkan konsep perhitungan matematika untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Literasi dan numerasi memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan siswa sehingga perlu ditanamkan sejak sekolah dasar (Darwanto, 2021). Hidayati (2023) menyatakan bahwa kedua kemampuan tersebut menjadi fondasi bagi peserta didik untuk memahami berbagai materi pengetahuan pada mata pelajaran lainnya.. Jadi penguasaan literasi penting diajarkan sejak sekolah dasar, karena menjadi dasar bagi siswa untuk belajar materi lain secara efektif dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Penelitian RnD menurut Dasar teori serta kondisi nyata di lapangan yang telah dipaparkan sebelumnya menjadi alasan peneliti menyusun artikel mengenai metode penelitian pengembangan (R&D) dalam bidang bimbingan dan konseling (Banjarnahor & Yuliani, 2021). RnD yang digunakan di dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Di dalam penelitian ini hanya dibahas pada satu langkah saja yaitu langkah Desain.

Data di dalam penelitian ini berupa teknis pengembangan media. Instrumen penelitian ini berupa Flowchart, storyboard dan prototipe dalam bentuk desain dokumen visual yang menggambarkan alur permainan. Teknik pengumpulan data menggunakan perancangan prototipe membuat *mock-up* desain game “Rang Literasi” di Zep Quiz untuk simulasi awal.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik dengan tahapan: 1) transkripsi dan familiarisasi dengan data, 2) pengodean data (*coding*) untuk mengidentifikasi pola 3) kategorisasi tema-tema desain yang muncul, 4) interpretasi makna dari setiap tema. Teknik validasi desain mencakup kepraktiksan dengan indikator kemudahan implementasi dan relevansi yang mencakup kesesuaikan dengan kebutuhan pembelajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep game Zeep Quiz dimulai dari halaman login pada aplikasi Zeep Quiz. Pada halaman login, pengguna melakukan proses masuk sebelum menuju menu utama. Setelah itu pengguna dapat memilih fitur yang disediakan sesuai kebutuhan. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.

Flowchart

Flowchart tersebut menjelaskan alur permainan Zeep Quiz mulai dari membuka game, memasukkan kode, dan menuliskan nama pemain. Setelah itu, pengguna membaca petunjuk, lalu mengerjakan soal hingga selesai. Selanjutnya pemain dapat melihat skor, kemudian mencocokkan bukti nilai, dan tahap akhir ditutup dengan evaluasi serta diskusi bersama.



Gambar 1. Storyboard

Storyboard

Storyboard dalam konsep aplikasi ini terdapat deskripsi yang dimulai dari halaman utama, menu utama, prototipe, dan desain.

No.	Keterangan													
1.	<p><i>Scene</i> ini menampilkan halaman utama yang berisi judul dan identitas program.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fungsi</th><th>Keterangan</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Opening</td><td>Program terbuka dan menampilkan halaman utama zeep quiz</td></tr> <tr> <td>Animasi</td><td>Logo zeep quiz muncul dengan efek pop-up</td></tr> <tr> <td>Teks</td><td>Muncul teks judul "ZEEP QUIZ" serta identitas permainan</td></tr> <tr> <td>Background</td><td>Kombinasi warna biru, kuning, putih</td></tr> <tr> <td>Warna Teks</td><td>Ungu dan putih</td></tr> </tbody> </table>		Fungsi	Keterangan	Opening	Program terbuka dan menampilkan halaman utama zeep quiz	Animasi	Logo zeep quiz muncul dengan efek pop-up	Teks	Muncul teks judul "ZEEP QUIZ" serta identitas permainan	Background	Kombinasi warna biru, kuning, putih	Warna Teks	Ungu dan putih
Fungsi	Keterangan													
Opening	Program terbuka dan menampilkan halaman utama zeep quiz													
Animasi	Logo zeep quiz muncul dengan efek pop-up													
Teks	Muncul teks judul "ZEEP QUIZ" serta identitas permainan													
Background	Kombinasi warna biru, kuning, putih													
Warna Teks	Ungu dan putih													

2.	Menu utama	
	Fungsi	Keterangan
Animasi	Teks menu bergerak saat disentuh: pilihan jawaban muncul satu per satu	
Teks	Muncul tiga menu utama "mulai quiz" , "keluar" , saat bermain muncul pertanyaan, opsi jawaban, dan hasil benar/salah	
Background	Biru muda saat menu, putih-biru saat permainan	
Warna Teks	Putih untuk menu, hitam untuk soal dan jawaban	

	Navigasi	Pemain memilih menu – masuk – ke soal – memilih jawaban – muncul hasil – lanjut hingga skor akhir ditampilkan
--	----------	---

Prototipe

Yang masih ada di aplikasi

The screenshot shows a game titled "Game Quiz Ruang Literasi SMA pembelajaran Bahasa Indonesia" by "nurafifasalma0". The sidebar on the right lists "SMA Kuis Populer" with four items: 1. KUIS ETIKA BERGAUL, 2. Memahami Profesi, Pekerjaan dan Karir, 3. REMEDIAL PAS MTK KELAS XI, and 4. Memahami Profesi, Pekerjaan dan Karir. The main content area shows a question: "1. Fungsi utama ruang literasi di sekolah adalah...". The options are: a. Tempat berkumpul saat istirahat, b. Ruang menonton film, c. Wadah pengembangan kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis, and d. Penyimpanan arsip se. There is a "Kumpulkan" button at the bottom of the question card.

Desain

Desain yang sudah finish dan siap di gunakan

The screenshot shows a game design for "Game Quiz Ruang Literasi SMA pembelajaran Bahasa Indonesia". The game is set in a school hallway with desks and chairs. A character is in the foreground, and a floating window displays a question: "1. Fungsi utama ruang literasi di sekolah adalah...". The options are: a. Tempat berkumpul saat istirahat, b. Ruang menonton film, c. Wadah pengembangan kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis, and d. Penyimpanan arsip se. There is a "Kumpulkan" button at the bottom of the question card. The background shows a school hallway with desks and chairs.

Media pembelajaran merupakan alat bantu penting yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Wulandari, (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan ketertarikan siswa terhadap materi sehingga pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan. Daniyati, (2023) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sarana yang menyampaikan pesan melalui berbagai saluran untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa dalam proses belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa agar tercipta pengalaman belajar yang bermakna.

Media pembelajaran mampu mendorong semangat belajar siswa. Pengembangan media tersebut tidak hanya berfokus pada unsur estetika, tetapi juga dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga minat dan motivasi mereka dalam belajar dapat meningkat (Nurrita, 2018). Pendidikan, sebagai bagian penting dalam proses pendewasaan manusia, memiliki peran besar dalam mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di sisi lain, pendidikan juga harus dapat memanfaatkan kemajuan iptek agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien (Muhson, 2010). Jadi pendidikan berperan dalam memajukan pengetahuan dan teknologi, namun pada saat yang sama pendidikan juga harus memanfaatkan perkembangan teknologi agar proses belajar dapat berjalan lebih optimal.

Dari data yang ada, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang sederhana turut mendukung meningkatnya minat siswa dalam mempelajari keterampilan menulis teks eksposisi (Maulidta & Sukartiningsih, 2018). Nopriani & Pebrianti (2019) meneliti kemampuan menulis teks eksposisi siswa kelas X SMA menggunakan bahan ajar hasil pengembangan yang menunjukkan hasil bervariasi dengan nilai rata-rata 74,19-79,86 ini membuktikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa efektif meningkatkan kemampuan menulis teks eksposisi karena lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran. Jadi pengembangan pembelajaran teks eksposisi berperan penting dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa di dalam Desain Game-Based Learning "Ruang Literasi" dengan website Zep Quiz untuk pembelajaran Teks Eksposisi di kelas XII Sekolah Menengah Atas di mulai dari merancang 1) flowchart 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Dengan Metode Mind Mapping. *sarasvati*, 3(1), 33-45. <https://doi.org/10.30742/sv.v7i1>
- Afiatun, N., Ramadhan, A., & Oktarafikayanti. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3). <https://journalversa.com/s/index.php/jipp/article/view/1368>.
- Afriati, A., Jamaludin, U., & Ngulwiyah, I. (2021). Optimalisasi Minat Baca Melalui Program Pojok Baca Di Kelas V MIN 1 Kota Cilegon. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 81-89. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.852>
- Amajida, A., Khoiri, N., & Rozzaqi, A. R. (2025). Efektivitas media zep quiz dengan model pembelajaran teams games tournament terhadap motivasi dan hasil belajar matematika di PKBM putra bangsa Demak. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 4(2), 425-434. Retrieved from <https://ejurnal.papanda.org/index.php/pjmsr/article/view/2944>
- 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. <https://www.riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1738>
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>
- Arianti, R., Ria Ningsih, A., Nofrita, M., Nuratika, Minallah, F., & Wulandari, D. (2023). Pengembangan literasi melalui pojok baca di sd negeri 004 rambah samo desa langkitin kabupaten rokan hulu. *jurnal masyarakat negeri rokania*, 4(1), 283-289. <https://doi.org/10.56313/jmnr.v4i1.214>

Aswat, H., & Nurmaya G, A. L. (2020). Analisis Gerakan Literasi Pojok Baca Kelas Terhadap Eksistensi Dayabaca Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 70-78. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.302>

Casadilla, M., Chandra, C., & Syam, S. S. (2025). Peran Teks Eksposisi dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(3), 249-260. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1815>

Cynthia, L. C., Martono, T., & Indriayu, M. (2016). Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XII IS Di SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. BISE: *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 1(2). <https://jurnal.uns.ac.id/bise/article/view/17966/14340>

Dafit, F., & Ramadan, Z. H. (2020). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1429-1437. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.585>

Dafit, F., Mustika, D., Febriani, R., Zakiah, L., & Nopilda, L. (2020). Pengaruh Program Pojok Literasi Terhadap Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 117-130. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.307>

Daniar, D., Soe'od, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 179-190. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>

Darmawati, J. (2013). pengaruh motivasi belajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa SMA negeri di kota Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 1(1), 79-90. <https://doi.org/10.26740/jepk.v1n1.p79-90>

Darwanto, D., & Putri, A. M. (2021). Penguatan Literasi, Numerasi, dan Adaptasi Teknologi pada Pembelajaran di Sekolah: (sebuah upaya menghadapi era digital dan disrupsi). *Eksponen*, 11(2), 25-35. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i2.381>

Daud, F. (2012). Pengaruh kecerdasan emosional (EQ) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Biologi siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 19(2), 243-255.

<https://media.neliti.com/media/publications/121034-ID-pengaruh-kecerdasan-emosional-eq-dan-mot.pdf>

Dwinuryati. (2017). Studi Kasus Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.22202/jg.2017.v3i2.2053>

Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. (2025). pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa jerman melalui media zep quiz. *laterne*, 14(02), 12-23. <https://doi.org/10.26740/lat.v14n02.p12-23>

Heria, H., Siraj, H. A., & Mania, S. (2019). Pengaruh Taman Baca dan Ruang Literasi Terhadap Minat Baca Peserta Didik SDN Komp. IKIP 1 Kota Makassar. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 17(2), 296-319. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/article/view/3426>

Hidayat, R. (2018). Game-based learning: Academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71-85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>

Hidayati, V. R., Ermiana, I., Haryati, L. F., Rosyidah, A. N. K., & Anar, A. P. (2023). Sosialisasi Pentingnya Pembelajaran Literasi dan Numerasi Sebagai Upaya Pencegahan Learning Loss Akibat Pandemi. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 148-154. <https://doi.org/10.25008/altifani.v3i1.344>

Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.

Inatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>

Indra, R., Putri, Y., Ulpa, A. M., & Ismayani, M. (2018). Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi dengan Menggunakan Model Think Talk Write (TTW). *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(5), 681-690. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/3426>

Islam, K., Komalasari, K., Masyitoh, I., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 10(3), <https://doi.org/10.62810.32884/ideas.v10i3.1640>

Kristyanawati, M. D., Suwandi, S., & Rohmadi, M. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Menggunakan Model Problem Based Learning. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(2), 192-202. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p192-202>

Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). deskripsi antusiasme belajar siswa dengan media zep quiz pada pembelajaran matematika. Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika, 10(4), 1795-1805. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7228>

Muhammad Farhan, Darwin Nathaniel, Fery Padli Pratama, & Victor Asido Elyakim 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. <https://doi.org/10.55123/abdiikan.v3i4.4245>

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.

Mustofa, M., Marzuqi, I., & Ihsan, B. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Eksposisi Dengan Pendekatan Kontekstual. Edu-Kata, 8(1), 1-8. <https://doi.org/10.52166/kata.v8i1.2853>

Ni Luh Putu Andika, Ketut Agustini, & I Gde Wawan Sudatha. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 14(1 Februari), 799-812. <https://doi.org/10.58230/27454312.164>

Nopriani, H., & Pebrianti, I. T. (2019). Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X Melalui Penggunaan Bahan Ajar Hasil Pengembangan. Jurnal Bindo Sastra, 3(2), 121-130. <https://doi.org/10.32502/jbs.v3i2.1825>.

Nur Aini, F. (2018). pengaruh game-based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas xi ips. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 6(3). <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%p>

Oktavia Istiqomah, Wardania Isnaini Aisyah, Suesthi Rhayuningsih, Achmad Rijanto, & Dicki Nizar Zulfika. (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep

Quiz Kepada Guru SDN Palrejo. Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial, 2(3), 01-10. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i3.2074>

Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9-15. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>

Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). <https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.

Putra, L. D., Arlinskyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqah, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1) <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

Rahmah, R., & Agustin, H. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(2). <https://ejurnal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/3051>

Rahmasari, U. D. (2022). Persepsi Guru Mengenai Pentingnya Kamampuan Mengembangkan Soal Tes Berbasis Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(6), 1105-1112 27-34. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/view/1754>.

Rahmayanti, F., Nur Annisa, Nur Widya Putri Darmayanti Amir, Nurmegahasan, Salwa Novianti, Ummul Hasanah, & Andi Tenri Ola Rivai. (2025). Inovasi Pembelajaran Biologi dengan Media Wordwall dan Zep Quiz di Kelas X SMAN 8 Gowa. *mopoonuwa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 170-176. <https://ejurnal.bio.fmipa.ung.ac.id/index.php/mopoonuwa/article/view/22>

Rusmana, A., Maulidya, R. A., Awalludin, M. R., & Mulyanty, D. (2025). Pengaruh penggunaan model pembelajaran PjBL dengan bantuan media pembelajaran zep quis terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar kelas tinggi. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(4). <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/27713>.

Safitri, E., & Syaifudin, A. (2019). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Eksposisi Berbasis Gerakan Antinarkoba. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 29-34. <https://doi.org/10.15294/jpsi.v7i2.25753>

Santoso, D. R. (2025). ZepQuiz Game-Based Learning for Improving Students' Narrative Reading Skills. <https://acopen.umsida.ac.id/index.php/acopen/article/view/12792>

Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57. <https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.7>

Sholikhati, N. I., Cakrawati, L. M., & Yulianti, U. H. (2025). Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah Melalui Pojok Baca Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SLB B Yakut Purwokerto. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UNSOED*, 14, 300-305. <https://doi.org/10.20884/1.semnaslppm.2025.14.0.15218>

Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). pengaruh pemahaman literasi digital dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap kompetensi pedagogik guru era digital learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 42-72. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.383>

Suprapto, A. (2015). Pengembangan Metodologi Pembelajaran PAI melalui teori pemrosesan informasi dan teori neuroscience. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.18860/jpai.v2i1.3761>

Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>

Tiana Dayanti, U. I. F. A. (2022). analisis metode pembelajaran yang efektif di sdn pucangsewu (doctoral dissertation, stkip pgri pacitan). <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/980>

Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh game-based learning menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>

Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 111-118. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>