



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 “DezQue” Berbasis Zep Quiz untuk Pembelajaran Teks Deskripsi di SMA

Yunita Dewi Rahmawati¹, Idza Audya Shafa², Cahyo Hasanudin³

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

dewiydr181005@gmail.com¹, idzaudyashafa@gmail.com²,
cahyo.hasanudin@ikippgrbojonegoro.ac.id³

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Game-Based Learning* (GBL) berbasis Zep Quiz, yaitu "DezQue", untuk meningkatkan keterampilan menulis deskriptif siswa SMA. Metode penelitian menggunakan model ADDIE, dengan fokus pada tahap desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain game "DezQue" yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan menulis deskriptif siswa SMA. Game "DezQue" dirancang dengan 1) flowchart yang menggambarkan alur permainan, 2) storyboard yang menampilkan tampilan dan aksi pemain, 3) prototipe yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks deskripsi, dan 4) desain game yang mudah dipahami. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain *game based learning* "Dezque" dikembangkan melalui empat tahapan utama yaitu 1) flowchart, 2) storyboard, 3) prototipe, dan 4) desain.

Kata kunci – *Game-based learning*, Teks deskripsi, Zep Quiz

Abstract – This study aims to develop Zep Quiz-based Game-Based Learning (GBL), namely "DezQue," to improve high school students' descriptive writing skills. The research method uses the ADDIE model, with a focus on the design stage. The results of the study indicate that the interactive and enjoyable design of the "DezQue" game can improve high school students' descriptive writing skills. The "DezQue" game was designed with 1) a flowchart depicting the game flow, 2) a storyboard displaying the player's appearance and actions, 3) a prototype that meets the needs of descriptive text learning, and 4) an easy-to-understand game design. The conclusion of this study is that the "Dezque" game-based learning design was developed through four main stages, namely 1) flowchart, 2) storyboard, 3) prototype, and 4) design.

Keywords – *Game-based learning*, *Descriptive text*, *Zep Quiz*

PENDAHULUAN

Pengertian teks deskripsi adalah teks yang menjelaskan objek dengan sangat rinci dan detail, sehingga pembaca dapat membayangkan objek tersebut dengan jelas (Saputri, 2022). Massie (2025) menambahkan bahwa teks deskripsi dapat membuat pembaca merasakan seolah-olah mereka ada di sana dan mengalami sendiri apa yang dideskripsikan. Sementara itu, Simpen (2022) menjelaskan bahwa teks deskripsi memberikan penjelasan lengkap tentang karakteristik, sifat, dan keadaan benda, tempat, atau peristiwa yang dideskripsikan. Jadi Teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan objek, tempat, atau peristiwa dengan sangat detail dan jelas,

sehingga pembaca dapat memahami dan membayangkan dengan jelas, serta merasakan pengalaman yang dideskripsikan.

Teks deskripsi memiliki ciri-ciri khas yang membedakannya dari jenis teks lain. Menurut Yulitawati (2025), teks deskripsi bertujuan memberikan gambaran objek secara rinci dan jelas, sehingga pembaca dapat membayangkan objek tersebut dengan detail. Teks deskripsi juga menguraikan objek secara detail, mengaitkan kesan indrawi pembaca, dan menjelaskan karakteristik objek. Amin Tunda (2021) menambahkan bahwa teks deskripsi memiliki ciri-ciri yang memperjelas kepada pembaca apa yang dijelaskan dalam teks tersebut, sehingga pembaca seolah-olah mengalami sendiri apa yang dibahas. Moh (2025) juga menjelaskan bahwa teks deskripsi memiliki ciri-ciri khas, yaitu menjelaskan ciri-ciri objek dengan detail, menggunakan bahasa yang imajinatif dan sensori, serta fokus pada gambar mental untuk membantu pembaca membayangkan objek. Jadi, ciri-ciri teks deskripsi adalah menjelaskan objek secara rinci dan jelas, menggunakan bahasa yang deskriptif dan imajinatif, fokus pada gambar mental pembaca, menggunakan kalimat detail dan struktur sistematis, tidak memerlukan alur cerita seperti teks narasi, serta menguraikan objek secara detail dan mengaitkan kesan indrawi pembaca, sehingga pembaca dapat membayangkan dan merasakan objek tersebut secara langsung.

Teks deskripsi memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman pembaca. Dengan melukiskan gambar dengan kata-kata, teks deskripsi membantu pembaca membayangkan dan merasakan objek yang dideskripsikan (Tilasep, 2022). Selain itu, teks deskripsi juga membantu pembaca memahami gambaran yang jelas tentang suatu objek, tempat, atau keadaan (Ulfa, 2018). Dengan demikian, pelajaran menulis teks deskripsi sangat penting karena membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk mengungkapkan ide dan pikiran mereka secara efektif, sehingga mereka dapat mengikuti perkembangan informasi dan teknologi dengan lebih baik (Ekasari, 2020). Jadi, Manfaat teks deskripsi adalah meningkatkan kemampuan komunikasi, membayangkan objek, dan memahami informasi dengan lebih baik.

Game Based Learning (GBL) telah didefinisikan untuk pendekatan pembelajaran yang inovatif. Menurut Supuwiningsih (2025), GBL menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna dengan menggunakan elemen dan mekanisme permainan. Rahmaniati (2024) menambahkan bahwa GBL mengintegrasikan materi belajar dengan game untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, Juliansyah (2024) menekankan bahwa GBL memanfaatkan elemen dan mekanika permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Jadi, definisi *Game Based Learning* adalah Pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen dan mekanisme permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa secara interaktif dan menyenangkan.

Game Based Learning (GBL) telah terbukti memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Sajudin (2025), GBL meningkatkan motivasi peserta didik dengan membuatnya merasa senang, bersemangat, dan tertantang. GBL juga melatih kemampuan literasi, keterampilan berhitung, dan mengatasi kesulitan kognitif. Selain itu, GBL memungkinkan peserta didik memainkan peran atau profesi tertentu dan memberdayakan mereka sebagai

produsen multimedia. Umar (2024) menambahkan bahwa GBL tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga dapat meningkatkan retensi informasi, pemahaman konsep, dan keterampilan pemecahan masalah. Japar (2024) juga menekankan bahwa GBL memiliki dampak positif signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan prestasi belajar. Jadi, manfaat *Game Based Learning* adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, retensi informasi, pemahaman konsep, dan keterampilan pemecahan masalah siswa melalui integrasi elemen permainan dalam pembelajaran.

Penerapan *game-based learning* di bidang seni membuka peluang baru dalam pembelajaran keterampilan artistik dan estetika. Melalui pengalaman bermain yang imersif, siswa dapat menganalisis karya seni dan meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Platform "Artful Thinking Games" adalah contoh nyata, di mana siswa dapat menganalisis karya seni melalui teka-teki visual dan memperdalam pemahaman estetika secara interaktif (Ratnawati, 2025). Pembelajaran berbasis permainan sendiri adalah pendekatan yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Simulasi, *game* edukasi, dan *puzzle* adalah beberapa contoh yang populer (Ali, 2024). Pengembang telah menciptakan Quizizz dan Kahoot, yang efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Prasetya, 2022). Jadi, contoh *game based learning* adalah Artful Thinking Games, Quizizz, Kahoot, simulasi, *game* edukasi, dan *puzzle*.

Zep Quiz sendiri merupakan sebuah *platform* edukasi digital berbasis *metaverse* yang dikembangkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta interaktif (Maryati dkk., 2025). Dengan kata lain Husen & Wulandari (2025) mengatakan Zep Quiz merupakan media digital berbasis permainan yang bertujuan menampilkan suasana belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Zep Quiz juga sebuah aplikasi digital yang menyajikan informasi serta penilaian karier dengan cara yang lebih interaktif dan menarik (Mulyawan dkk., 2025). Jadi, Zep Quiz merupakan *platform* edukasi digital berbasis *metaverse* yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus menyajikan informasi serta penilaian karier dengan cara yang menarik serta mudah diakses.

Zep Quiz bisa diakses lewat beragam perangkat, mulai dari ponsel, tablet, hingga laptop, sehingga membantu memudahkan proses belajar dari jarak jauh (Feriansyah & Titaley, 2025). *Website* ini mudah dijangkau sehingga banyak pendidik memanfaatkannya sebagai sarana penilaian (Muslimin, 2025). Penilaian tersebut membuat proses belajar terasa lebih seru, menantang, serta interaktif (Kulsum, Arum, & Kurniawan, 2025). Jadi Zep Quiz merupakan *platform* yang mudah diakses melalui berbagai perangkat, memudahkan pembelajaran jarak jauh, dan membuat proses belajar serta penilaian menjadi lebih seru, menantang, dan interaktif.

Proses belajar yang interaktif melalui Zep Quiz tersebut digunakan sebagai media evaluasi yang menggunakan kecerdasan buatan memberikan keunggulan tersendiri (Ramadhani & Sya, 2025). Keunggulan itu bisa berasal dari mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar (Istiqomah dkk., 2025). Widyaningrum dkk. (2025) menambahkan melalui Zep Quiz, guru bisa menyusun berbagai tipe pertanyaan, seperti pilihan ganda, O/X (benar/salah), maupun jawaban singkat. Jadi Zep Quiz memanfaatkan kecerdasan buatan untuk

evaluasi pembelajaran yang interaktif, mengintegrasikan unsur permainan, dan memungkinkan guru menyusun berbagai tipe pertanyaan secara fleksibel.

Artikel ini ditulis untuk menjelaskan rancangan *Game-Based Learning* yang bernama "DezQue", yang dikembangkan menggunakan platform Zep Quiz. Fokus penerapannya adalah pada pembelajaran teks deskripsi di SMA, dengan maksud menunjukkan bagaimana model pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi secara lebih interaktif dan menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Penelitian RnD menurut Muthmainnah (2025) adalah suatu proses sistematis yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah yang ada, dengan tujuan menciptakan inovasi dan perbaikan yang signifikan. 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 "DezQue" di Zep Quiz untuk simulasi awal.

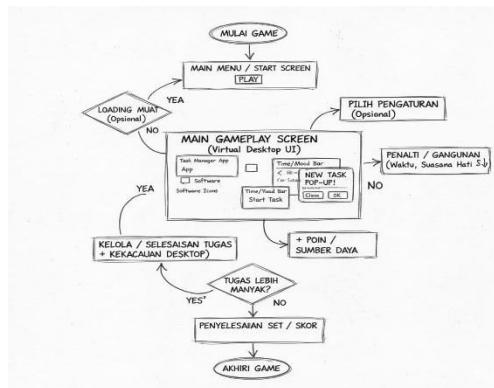
Teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik dengan tahapan: 1) transkripsi dan familiarisasi dengan data, 2) pengodean data (*coding*) untuk mengidentifikasi pola 3) kategorisasi tema-tema desain yang muncul, 4) interpretasi makna dari setiap tema. Teknik validasi desain mencakup kepraktisan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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain *Game Based Learning* "Dezque" dapat diuraikan menjadi empat komponen utama, yaitu 1) *flowchart* yang menggambarkan alur permainan, 2) *storyboard* yang menampilkan tampilan dan aksi pemain, 3) prototipe yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks deskripsi, dan 4) desain game yang mudah dipahami. Keempat hal ini akan diuraikan sebagai berikut.

1. *Flowchart*

Konsep game "Dezque" dimulai dari start dimana pada halaman *start* pemain akan menekan tombol untuk memasuki dunia manajemen meja kerja digital. Setelah melalui layar loading atau pemilihan level (jika ada), pemain akan dihadapkan pada Layar Utama Permainan, sebuah antarmuka *desktop* virtual yang sibuk (dapat dilihat dari gambar dibawah. Pemain harus berinteraksi cepat dengan pop-up ini – seperti mengklik tombol "Close", "OK", atau memilih opsi untuk "Start Task" – untuk mengatur alur dapat dilihat dari gambar dibawah.

**Gambar 1. Flowchart**

2. Storyboard

Storyboard dalam konsep aplikasi ini tampaknya merupakan jenis simulator atau management *game* dengan tema pekerjaan kantor atau manajemen desk.

a. Halaman *Start* (Awal)

Halaman *Start* menampilkan Judul *Game* yang besar dan menonjol di latar belakang yang sesuai dengan tema *game* (misalnya, fantasi atau sci-fi), berfungsi sebagai gerbang utama bagi pemain dengan menampilkan serangkaian opsi menu yang jelas, meliputi *Start* (Mulai) yang memungkinkan pemain untuk langsung memulai permainan atau babak baru; *Continue* (Lanjutkan) yang berguna untuk memuat data permainan terakhir yang telah disimpan; dan *Settings* (Pengaturan) untuk menyesuaikan konfigurasi *game* seperti suara atau kontrol, dengan semua aksi tersebut dirancang agar intuitif dipilih sebelum pemain resmi masuk ke *gameplay*.

b. Tampilan Profil

Tampilan Profil, yang disebut "Edit Profil", muncul sebagai kotak dialog (*modal*) di tengah layar yang menimpa latar belakang bertema *pixel art* jalanan dan pepohonan, memungkinkan pengguna untuk melakukan penyesuaian identitas dalam *game* *DezQue*. Kotak dialog ini menampilkan avatar *pixel art* pengguna yang saat ini bernama "lion", dengan opsi "Hias Avatar" untuk kustomisasi visual; di bawahnya terdapat bidang input untuk mengubah Nama panggilan dengan batasan 14 karakter, di mana nama saat ini "lion" terisi secara otomatis, dan dilengkapi tombol ungu muda "Simpan" untuk menyimpan semua perubahan yang dilakukan.

c. Layar Lobi/Peta Utama Kuis DezQue (Siap Mulai Q1)

Gambar ini menampilkan antarmuka utama sebuah aplikasi atau *game* bernama "DezQue" yang berfokus pada 20 pertanyaan, berfungsi sebagai lobi visual bergaya *pixel art* yang terbagi antara area luar ruangan (pohon-pohon pinus dan pagar) dan area dalam ruangan (lantai kayu dengan meja-kursi kelas). Di tengah layar, avatar pemain berdiri tepat di depan gapura biru bertuliskan "START" dengan gelembung bertanda "Q1" di atas kepalanya, yang secara jelas mengindikasikan titik awal untuk memulai kuis atau pertanyaan pertama, sementara *user interface* (UI) di sekitarnya menampilkan navigasi seperti "Skor saya", status "ON", serta opsi sosial "Peringkat", "Pemain", dan "Profil" di pojok kanan atas.

d. Proses Pengerjaan Tugas

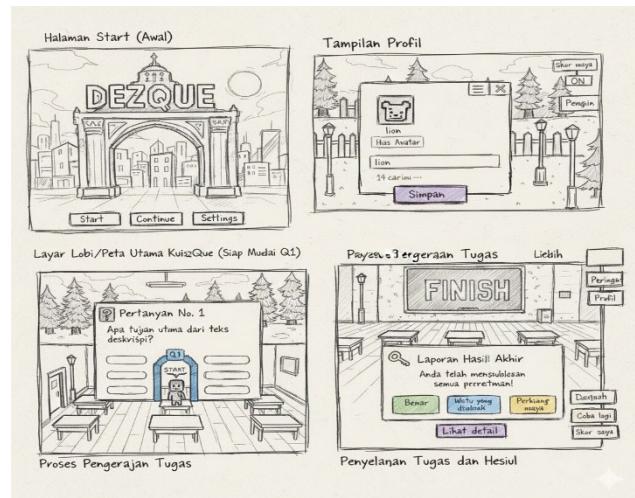
Layar ini menampilkan antarmuka utama *game* "DezQue" dengan sebuah kotak dialog pertanyaan (modal) muncul di tengah, menghentikan sementara tampilan lobi *pixel art* di belakangnya. Kotak dialog tersebut berjudul "Pertanyaan No. 1" yang disertai ikon tanda tanya, memuat pertanyaan kuis berbunyi: "Apa tujuan utama dari teks deskripsi?". Di bawah pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban bergaya *multiple choice* (pilihan ganda) yang diatur vertikal dalam *bubble* putih, di mana pemain harus memilih salah satu dari opsi tersebut sebelum menekan tombol ungu besar "Kumpulkan" di bagian bawah modal untuk mengirimkan jawaban mereka dan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya atau menyelesaikan tugas kuis.

e. Penyelesaian Tugas dan Hasil

Gambar tersebut menampilkan layar Penyelesaian Tugas dari aplikasi DezQue, yang ditandai dengan avatar pemain yang berdiri di panggung ruang kelas virtual, sementara papan tulis di belakangnya menampilkan tulisan besar "Finish" yang cerah. Tampilan ini, yang merupakan *background* utama, berfungsi sebagai pengumuman visual yang dramatis bahwa pemain telah berhasil menyelesaikan seluruh rangkaian pertanyaan. Di atas tampilan *finish* ini, muncul sebuah kotak dialog *pop-up* yang menampilkan Laporan Hasil Akhir kuis, ditandai dengan *pixel art* kunci yang terbuka, disertai pesan inti: "Anda telah menyelesaikan semua pertanyaan!"

Laporan hasil ini menyajikan ringkasan kinerja pemain dalam tiga kotak metrik penting: kotak hijau menunjukkan jumlah jawaban "Benar" yang dicapai; kotak biru menampilkan total "Waktu yang diambil" untuk menyelesaikan kuis; dan kotak kuning menyoroti "Peringkat saya" yang diraih oleh pemain dalam kompetisi. Di bawah ringkasan tersebut, terdapat tombol ungu "Lihat detail"

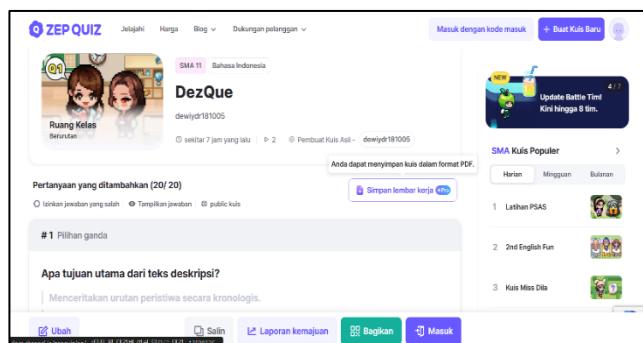
yang memberikan akses ke peninjauan jawaban per pertanyaan secara mendalam. Selain itu, *user interface* (UI) samping kini menampilkan opsi baru yaitu tombol "Coba lagi" dan tombol "Skor saya" yang memungkinkan pemain untuk mengulang tugas atau mengakses hasil ini kembali.



Gambar 2. Storyboard

3. Prototipe

Yang masih ada di aplikasi



Gambar 3. Prototipe

4. Desain

Desain game "DezQue" yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan menulis deskriptif siswa SMA. Dengan *gameplay* yang menantang dan interaktif, siswa dapat belajar secara kontekstual, kreatif, dan terlibat secara aktif.

Penerapan *Game-Based Learning* (GBL) berbasis Zep Quiz, seperti DezQue, sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi, diferensiasi, dan kemandirian belajar. Menurut Saragih (2025), GBL memotivasi siswa secara intrinsik melalui elemen-elemen permainan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain

itu, menurut Siregar & Sitepu (2023), GBL dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan.

Dengan demikian, DezQue dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan kompetensi literasi siswa secara efektif, khususnya dalam menulis teks deskripsi.



Gambar 4. Desain

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa di dalam menyusun Desain Game Based Learning "Dezque" berbasis Zepquiz dimulai dari merancang 1) *flowchart* 2) *storyboard*, 3) membuat prototipe, dan 4) desain.

REFERENSI

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif (Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Azwardi. (2018). *Metode Penelitian: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Ekasari, D. (2020). Kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sindue melalui metode Mind Mapping. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(3), 17-31. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1321259&val=732&title>.
- 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>.
- 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>.
- Husen, F. A., & Wulandari, F. (2025). Pengaruh media game edukasi Zep Quiz terhadap pemahaman konsep IPA siswa di Sekolah Dasar pada materi

- perubahan wujud benda. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 940-947. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051>.
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D. N. (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>.
- Japar, M., Hermanto, H., & Rahayu, M. S. (2024). Teknologi baru dalam pembelajaran. Surabaya.
- Juliansyah, F. (2024). *HIKMA (Hierarki Kebutuhan Manusia) Kartu permainan mengelola kebutuhan dengan bijaksana*. Sumedang: CV. Mega Press Nusantara.
- 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>.
- Maryati, I., Putri, S., Maulana, D., Nurhopipah, S., Putri, K., Silvia, S., Indriyani, Apriliani, Y. K., Aprianti, H. S. N., Azkiah, F., Pratiwi, L. A., Zahra, S. N., Hidayah, F. N., Kurniati, D., Puspitasari, R., Wahyuni, W. 2025. *Sinergi kognitif dan afektif: Pendekatan holistik dalam pembelajaran matematika bebasis pembelajaran sosial emosional (PSE)*. Sleman, Yogyakarta: Penerbit Deepublish Digital.
- Massie, S. R., Malabar, S., Djou, D. N., Rivaldy, & Yansi. (2025). *Menulis teks deskripsi berbasis Social Great Project (SGP) untuk siswa SMP*. Indonesia: Penerbit Arab.
- Moh, I., Amin, S.T., & Ramli, M. (2025). *Pedoman singkat tentang penulisan teks*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish Digital.
- Mulyawan, G., Ramanda, P., Damayanti, S. Y., & Jannah, R. R. (2025). Implementasi aplikasi Zep Quiz dalam perencanaan karir siswa. *Jurnal inovasi dan teknologi pendidikan*, 3(3), 369-377. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i3.140>.
- Muslimin, M. (2025). Analisis pemanfaatan Zep Quiz berbasis gamifikasi sebagai media evaluasi pembelajaran sains di Sekolah Dasar. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 72-78. <https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/7782/5088>.
- Muthmainnah, R. (2025). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*. Indonesia: Tujuh Pustaka.
- Prasetya, A. E., Juwairia, Mahendrayati, B., Widiani, A., Yamini, S., Ariany, F., Destriyana, M., Lestari, N. W. R., Widayastuti, R., Suharni, Afniati, W., Sastri, N., Farlina. (2022). *Buku kumpulan artikel terbaik peserta diklat Samisanov 2022*. Indonesia: Guepedia.
- 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.](https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585)

Rahmaniati, R. (2024). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Ramadhani, A. D., & Sya, M.F. (2025). Analisis isi modul ajar berbasis game-based learning: Pemanfaatan media AI Zep Quiz untuk meningkatkan pemahaman teks naratif. *Karimah Tauhid*, 4(9), 6980–6991. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20932>.

Ratnawati, I., Purnomo, A., Habiddin, H., Aruna, A., Surya, E. P., & Marcelliantika, A. (2025). *Virtual gallery: Inovasi media interaktif untuk pembelajaran seni*. Jakarta: Kreatifa Publishing House.

Sajudin, M., Abidin, M. Z., & Habibah, N. (2025). *Teknologi pendidikan dalam pengajaran dan pembelajaran*. Banyumas Jawa Tengah: Wawasan Ilmu.

Saputri, W. M., Sabella, N., Astuti, S. D., Nadhif, S., Rachma, A. L., Nurwidayastuti, I., Khalika, T. Z., Solikhah, A. T., Endarto, N. A. R. A., Runtiyani, D., Utami, O. D. D., Nugraheni, Y. C., Sari, S. E. L., Arinda, S., Hashifah, N. A., Reza, M. Y., Zuraida, H., Mayriskha, D., Ihsani, R. S. M., Rahayu, A. S., Hidayati, F. A., Fitriyah, N. L., Yulita, F. T., Aulia, N., Fadilah, I. L., Haryati, A. S. K., Ketiara, E. M., Sikhatun, N. S. U., Wulandari, E. P., Eriana, A., Fals, N. S. N., Lestari, D. W., Indriani, S. R., Wijayanti, M. M., Nurrahman, S., A'yuni, A. Q., Khoironnahya, M. I. (2022). *Pasal Teks Payal Thy*. Magelang, Jawa Tengah: Pen Fighters.

Saragih, M. A. T. S. (2025). *Kajian Komprehensif Globalisasi Pendidikan Di Era Digital*. UMSU Press. Indonesia.

Simpel, I. W., Karsana, I. W., Dewi, N. N. A. R. P., Novitasari, K., Rahayu, N. K. D., Suterayani, N. L. M. D., Agustini, N. M. D., Krisnadani, N. M. T., Hermawati, N. L. M. N., Waisnawa, W. P., Saraswati, P. M., Wahyuni, N. L. E., Nanda, D., Rantika, D. A. F., Suari, N. K. L. A., Adi, P. P. S., Niscita, I. B. B., Ariasih, A. A. M., Wea, F. L. (2022). *Kapita selekta pengembangan bahan ajar keterampilan berbahasa*. Jakarta: CV. Green Publisher Indonesia.

Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263-271. <https://doi.org/10.36987/josdim.v3i2.5099>.

Supuwiningsih, N. N. (2025). *EDUGAME Rahasia sukses pembelajaran kreatif dan menyenangkan dengan Game Based Learning*. Medan: PT Media Penerbit Indonesia.

- Susmita, N. (2019). Tindak Tutur Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 4(1), 25-30. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/viewFile/353/355>.
- Tilasep, J., Anita, A., & Rukiyah, S. (2022). Pemanfaatan teknik *Show Not Tell* dengan media karikatur dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(2), 1-7. <https://doi.org/10.33394/vis.v10i2.6154>.
- Tunda, A. (2021). *Bahan ajar Bahasa Indonesia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Ulfa, N. (2018). Keterampilan menulis teks deskripsi Bahasa Makassar melalui media gambar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Universitas Negeri Makassar*, 12(2), 1-12. <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/10387>.
- Umar, R. H. (2025). Revolusi belajar: Ragam & tren dalam pembelajaran digital. Indonesia: Guepedia.
- 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>.
- Utami, S. S. (2016). Variasi Bahasa Masyarakat Pesisir Kampung Tambak Wedi Baru, Surabaya: Kajian Sosiolinguistik. *Jurnal Skriptorium*, 6(1), 1-9. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-skrip57dd3aa927full.pdf>.
- Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan Zep Quiz pada pembelajaran informatika di SMP. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 200-211. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28792>.
- Wulandari, N. I., & Winda, N. (2019). Citra Fisik Tokoh Siti Zubaidah dalam Syair Siti Zubaidah. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 48-57. <https://doi.org/10.24821/joged.v8i2.1890>.
- Yulitawati, A., & Supriyono. (2025). *Eksplorasi ragam teks sebagai pondasi kemahiran berbahasa Indonesia*. Jawa Timur: Seval Literindo Literasi.