



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* "PetA" dengan Website Zep Quiz untuk meningkatkan Pembelajaran Kata Sifat di Sekolah Menengah Atas

Dewi Rindiani¹(✉), Khamidatus Zakiyah², Cahyo Hasanudin³

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

dewirindiani63@gmail.com¹, khamidatuszakiya@gmail.com²

abstrak – desain *Game Based-Learning* "PetA" dengan website Zep Quiz untuk meningkatkan pembelajaran kata sifat di Sekolah Menengah Atas. *Game Based-Learning* dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan kognitif siswa melalui elemen permainan yang menarik dan interaktif. Zep Quiz sebagai platform digital dengan sistem gamifikasi, memberikan keunggulan aksesibilitas, interaktivitas, dan motivasi belajar melalui persaingan sehat dan umpan balik langsung. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE, fokus pada tahap desain. *Game* "PetA" dirancang dengan 1) flowchart yang menggambarkan alur dari permainan dari awal hingga akhir, 2) storyboard yang menunjukkan tampilan permainan, 3) prototipe yang menunjukkan bentuk rancangan dari permainan, 4) desain *game* yang menampilkan visual secara keseluruhan. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain *game based-learning* "PetA" dikembangkan melalui empat tahapan yaitu 1) flowchart, 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain.

Kata kunci – Kata sifat, *Game Based-Learning*, Zep Quiz

abstract – Game-Based Learning design "PetA" with the Zep Quiz website to improve adjective learning in high schools. Game-Based Learning is considered effective in increasing student motivation, engagement, and cognitive abilities through interesting and interactive game elements. Zep Quiz, as a digital platform with a gamification system, provides the advantages of accessibility, interactivity, and learning motivation through healthy competition and direct feedback. This study used the Research and Development (RnD) method with the ADDIE model, focusing on the design stage. The "PetA" game was designed with 1) a flowchart depicting the flow of the game from start to finish, 2) a storyboard showing the appearance of the game, 3) a prototype showing the design of the game, and 4) a game design displaying the overall visuals. The conclusion of this study is that the "PetA" game-based learning design was developed through four stages, namely 1) flowchart, 2) storyboard, 3) prototype creation, and 4) design.

Keywords – Adjective, *Game Based-Learning*, Zep Quiz

PENDAHULUAN

Menurut Juliansyah (2024) *Game Based-Learning* adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan elemen dan mekanika permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Firgiawan dkk. (2024) Game-based learning merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan,

dimana pengguna (guru) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar. *Game Based-Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Rahminati, 2024). Jadi, *Game Based-Learning* adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan elemen dan mekanika permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat kognitif siswa dalam proses belajar, dengan tujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

Selain mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa menurut Ulfah, Sopiah, & Fazilet (2025) manfaat *Game Based-Learning* adalah meningkatkan motivasi belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus mengeksplorasi konsep yang diajarkan. Salah satu manfaat *Game Based-Learning* yaitu Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung (Sajudin, Abidin, & Habibah 2025). Menurut Nurmayani dkk. (2025) Manfaat *Game Based-Learning* adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterlibatan dan motivasi belajar. Jadi, Manfaat *Game Based-Learning* adalah meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Menurut Iskandar dkk. (2023) karakteristik dari *Game Based-Learning* yaitu diintegrasikannya materi pelajaran ke dalam game sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah bagi siswa. Menurut Ramadhan dkk. (2024) Karakteristik *Game Based-Learning* yaitu menyelesaikan tugas atau kewajiban tepat waktu dan efisien serta praktis dalam belajar yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Karakteristik *Game Based-Learning* yaitu dapat menginspirasi siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Andika, Agustini, & Sudatha, 2025). Sehingga, Karakteristik *Game Based-Learning* mencakup pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, berbasis pengalaman dengan proses trial and error, adanya tantangan yang memacu motivasi, interaktif dengan umpan balik cepat, serta mendorong kerja sama sosial antar siswa.

Menurut Feriansyah & Titaley (2025) ZEP Quiz memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas karena platform ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti handphone, tablet, dan laptop, sehingga mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Keunggulan Zep Quiz yaitu sebagai media evaluasi yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Muslimin, 2025). Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Zep Quiz, dengan keunggulannya sebagai media interaktif yang menarik dan memotivasi siswa untuk aktif belajar (Rahayu, Sutini, Prasetyo, & Putri, 2025). Jadi, keunggulan ZEP Quiz adalah solusi

pembelajaran digital yang fleksibel, menarik, dan efektif dengan teknologi mudah diakses dan unsur hiburan untuk motivasi siswa.

Selain menarik dan efektif menurut Adinda, Faisal, & Susilawati (2025) pengaruh penggunaan media zep quiz juga mampu meningkatkan attensi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam proses belajar. Salah satu pengaruh penggunaan Zep quiz adalah aktivitas yang meningkatkan fokus, kecepatan berpikir, dan persaingan sehat melalui sistem poin dan papan peringkat langsung (Putri, Maulana, & Sunaengsih, 2025). Menurut Rahmayanti dkk. (2025) pengaruh penggunaan Zep Quiz yaitu mampu meningkatkan meningkatkan ketertarikan serta dorongan belajar para siswa. Secara keseluruhan, ZEP Quiz adalah alat pembelajaran digital yang interaktif, efektif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui mekanisme gamifikasi, sistem poin, dan leaderboard yang memotivasi kompetisi sehat.

Efektivitas penerapan Zep Quiz dalam proses belajar dapat meningkatkan semangat belajar siswa melalui aspek persaingan, umpan balik segera, dan tampilan yang menarik (Kulsum, Arum, & Kurniawan, 2025). Selain itu, efektivitas pemanfaatan Zep Quiz sebagai alat bantu dalam proses belajar dapat secara perlahan dan terus-menerus meningkatkan semangat belajar (Lestari & Sunanto, 2025). Selanjutnya, pemanfaatan Zep Quiz menjadikan proses penilaian lebih menarik dan menantang serta mendorong mahasiswa untuk belajar lebih aktif, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi mereka dalam evaluasi pembelajaran (Hilmi & Jasiah, 2025). Jadi, Zep Quiz efektif meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi belajar melalui persaingan, umpan balik cepat, dan tampilan menarik.

Dalam efektivitas Zep Quiz untuk menguasai kata sifat, Adjektiva atau kata sifat ini dapat diartikan sebagai gabungan dua kata atau lebih yang memiliki kata adjektiva sebagai inti, disertai dengan elemen tambahan yang melengkapinya (Setyiadi, 2017). Adjektiva juga merupakan jenis istilah yang dipakai untuk menggambarkan atau menggambarkan sifat, karakter, maupun keadaan seseorang, benda, atau hewan. (Adrianus, Mursalim, & Rijal, 2018). Adjektiva ini juga merupakan kata yang berfungsi untuk menjelaskan serta memberikan keterangan lebih detail mengenai sesuatu yang dinyatakan oleh nomina dalam suatu kalimat. (Sabri & Agustina, 2019). Jadi, adjektiva adalah kata yang berfungsi untuk menjelaskan sifat, karakter, atau keadaan suatu nomina dalam kalimat.

Selain bahwa adjektiva berfungsi untuk menjelaskan sifat, karakter, atau keadaan suatu nomina, kata sifat juga bertindak sebagai predika yang memiliki beragam bentuk dan makna sehingga dapat dimodifikasi dengan penanda tingkat serta berperan untuk menggambarkan sifat atau keadaan suatu nomina (Moudizka, 2020). Ciri-ciri kata sifat mencakup aspek makna, tata bahasa, tingkatan, dan bentuk

yang menunjukkan sifat, fungsi, level, serta bentuk dasar atau turunannya. (Rosianingsih & Sudaryanto, 2021). Selain itu, kata sifat juga memiliki ciri tingkatan atau dapat dipertarafkan termasuk bentuk eksesif yang menunjukkan tingkat sifat yang sangat berlebih (Syaafriani, Agustina, & Ngusman, 2018). Jadi, kata sifat memiliki beragam bentuk dan tingkatan yang dapat dimodifikasi untuk menggambarkan sifat atau keadaan suatu nomina sesuai aspek makna, fungsi, dan bentuknya.

Dengan adanya aspek makna, fungsi, dan bentuknya Menurut Ratnasari (2009) fungsi kata sifat sebagai atribut (penjelas), predikat, serta berada di tempat lain yang memengaruhi bentuk dan penyebarannya. Menurut Kunmei, Sari Sujatna, & Ratnasari (2022) adjektiva atau kata sifat dapat berfungsi sebagai predikat yang menggambarkan sifat atau keadaan subjek, serta sebagai keterangan cara dalam kalimat. Kata sifat juga menjelaskan kualitas atau karakteristik suatu benda untuk memberikan ciri yang lebih spesifik serta membatasi maknanya dalam kalimat. (Umiyati, 2015). Jadi, kata sifat berfungsi untuk menjelaskan kualitas atau keadaan suatu nomina, baik sebagai atribut, predikat, maupun keterangan dalam kalimat.

Artikel berjudul "Desain media interaktif berbasis Zep Quiz untuk meningkatkan pembelajaran kata sifat di Sekolah Menengah Atas" dibuat untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam mempelajari kata sifat yang kerap dianggap kurang menarik, sekaligus pemanfaatan teknologi interaktif, serta menjawab keterbatasan penelitian mengenai gamifikasi materi adjektiva dengan menghadirkan desain media Zep Quiz yang lebih inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Penelitian RnD menurut Husnayayin, Gustina, & Dewi, (2024) yaitu menyediakan serangkaian tahapan yang terencana dan berurutan, dimulai dari proses analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah atau peluang pengembangan, dilanjutkan dengan perancangan serta pembuatan produk, kemudian diikuti oleh uji coba di lapangan, dan diakhiri dengan revisi berdasarkan hasil evaluasi. lebih singkat. 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 "PetA" 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

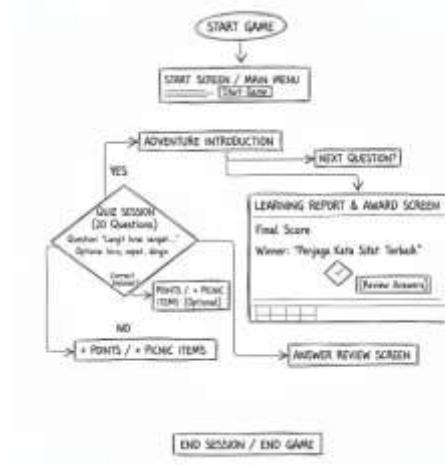
dengan indikator kemudahan implementasi dan relevansi yang mencakup kesesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain game based learning "PetA" dapat diuraikan menjadi empat komponen utama, yaitu 1) Flowchart digunakan untuk menggambarkan alur permainan mulai dari menu awal, pembuatan profil, pengeraan soal, hingga tampilan skor dan peringkat. 2) Storyboard menjelaskan bentuk tampilan layar, posisi tombol, serta visual objek kata yang muncul selama permainan. 3) Prototipe berbasis Zep Quiz dikembangkan untuk menampilkan mekanisme dasar permainan seperti pergerakan objek, sistem penangkapan, dan pemberian skor. 4) Desain pembelajaran disusun agar game mendukung pemahaman kata baku melalui aktivitas memilih dan mengidentifikasi kata dengan umpan balik langsung. Keempat hal ini akan diuraikan sebagai berikut.

1. Flowchart

Konsep game "PetA" dimulai dari start pada halaman start, di mana pemain memasuki dunia bertema Petualangan Adjektiva di Bukit Piknik. Setelah tombol Start Game ditekan, pemain diarahkan ke arena utama dan melihat avatar mereka bersama avatar guru yang bertindak sebagai pembimbing. Permainan belum dimulai hingga guru menekan tombol mulai, sementara layar menampilkan pesan bahwa kuis akan berjalan setelah guru menekan Start Game. Di bagian atas arena terdapat zona-zona berwarna yang menjadi tempat pemain berpindah selama menjawab pertanyaan. Ketika permainan dimulai, pemain mengikuti kuis adjektiva dengan bergerak dari satu zona ke zona lain sesuai instruksi. Permainan berlangsung sampai semua pertanyaan selesai, dan kondisi awal permainan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Flowchart

2. Storyboard



Gambar 2. Storyboard

Permainan ini menghadirkan pengalaman belajar bertema piknik di alam terbuka, tempat pemain menggerakkan avatar untuk menyusuri arena berwarna-warni, menyelesaikan papan kuis sebagai tantangan, mengumpulkan skor dari setiap tahap, dan bersaing secara ringan menuju hasil terbaik dalam proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

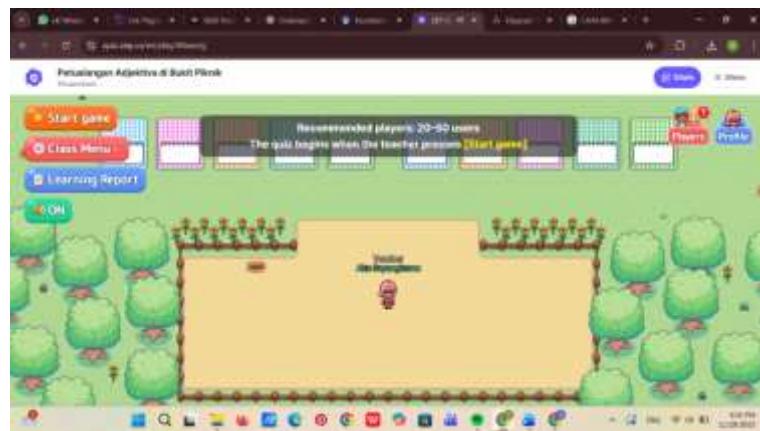
Halaman Start menjadi pintu masuk utama game, menampilkan judul besar dengan latar bertema fantasi. Menu utama mencakup Start (mulai), Continue (melanjutkan), dan Settings (pengaturan). Semua elemen dibuat simpel, responsif, dan mudah diakses agar pengalaman awal pemain terasa mulus sejak proses loading.

Pada tampilan profil memuat pop-up untuk mengedit nama pemain, avatar, dan fitur hias avatar. Ada kolom nama panggilan serta tombol Simpan untuk mengonfirmasi perubahan. Latar belakang masih menunjukkan halaman utama game, menandakan fitur ini bagian dari tahap persiapan dan personalisasi pemain sebelum memasuki arena kuis.

Pada tahap inti ini, soal ditampilkan di panel putih besar di tengah layar beserta empat pilihan jawaban. Tombol kumpulkan digunakan untuk mengirim jawaban dan lanjut ke soal berikutnya. Latar belakang arena tetap terlihat, mempertegas bahwa aktivitas menjawab berlangsung dalam lingkungan permainan.

Layar akhir menampilkan avatar pemain di arena serta panel Peringkat Akhir berisi nama, skor, dan jumlah jawaban benar. Tombol Konfirmasi disediakan untuk menutup hasil dan melanjutkan proses. Tampilan ini menjadi penutup permainan yang menunjukkan evaluasi dan pencapaian pemain.

3. Prototipe



Gambar 3. Prototipe

4. Desain Game



Gambar 4. Desain game

Zep Quiz sebagai media gamifikasi efektif untuk pembelajaran adjektiva karena menghadirkan visual, tantangan, dan umpan balik langsung yang meningkatkan motivasi siswa, sebagaimana ditegaskan Pahlevi & Mulyati (2025). Efektivitas ini sesuai dengan Teori Self-Determination yang menekankan peran otonomi dan kompetensi dalam meningkatkan keterlibatan, serta Teori Kognitivisme Bruner yang menyatakan bahwa visual dan pengalaman langsung membantu pembentukan makna. Selaras dengan temuan Renata, Ilham, & Rachman (2025), penggunaan Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu siswa memahami kata sifat secara lebih optimal.

SIMPULAN

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

REFERENSI

Adinda, C., Faisal, E., E., & Susilawati. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep

Quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 268-276. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27372>.

Adrianus, N., Mursalim, M., & Rijal, S. (2018). Reduplikasi dalam Bahasa Dayak Murut Tahol di Desa Tau Lumbis Kecamatan Lumbis Opong Kabupaten Nunukan. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya*, 2(1), 35-42.

Ariffudin, D., R., E., Saputro, R., E., Berlilana, Baihaqi, W., M., Sarmini, Purwati Y., Wahid, A., M., & Saputra, A., N., A. (2024). *Multimedia Interaktif*. Banyumas, Jawa Barat: Zahira Media Publisher.

Asmoro, S., W. & Pramono, J. (2021). *Desain media interaktif SMK/MAK Kelas XII Kompetensi Keahlian Multimedia Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Dhiya, R. A. H. M. A., Nada, N. I., & Nadila, S. H. (2024). Pengaruh penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12-21. <https://elibrary.ru/item.asp?id=74361553>.

Fahmi, M. L. S., Rohmah, H. M., Faylindra, I., & Fadhilasari, I. (2024). Analisis proses morfologis dan kesalahan berbahasa dalam berita "Rekor Muri Jaranan Dor Bikin Repot" terbitan Jawa Pos Radar Jombang Edisi Mei 2024. *Jurnal Ilmiah Buana Bastra: Bahasa, Susastra, dan Pengajarannya*, 11(1), 63-68. <https://doi.org/10.36456/bastravol11.no1>.

Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 101-110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>.

Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167-172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>.

Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cendekia*, 4(2), 823-834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.

Hidayat, A. (2015). Unsur-unsur intrinsik dan nilai-nilai psikologis dalam naskah drama "matahari di sebuah jalan kecil" karya Arifin C Noor sebagai alternatif pemilihan bahan ajar sastra di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-6. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v5i2.183>.

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.](https://prosiding.ikippgrbojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf)

Hilmi, I. N., & Jasiah, J. (2025). Revolusi penilaian pembelajaran: Implementasi Zep Quiz sebagai solusi digital interaktif di era pendidikan 4.0. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 608-614. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/649>.

Hirata, A. (2020). *Guru aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Bentang Perkasa.

Husnayayin, A., Gustina, Z., & Dewi, D. E. C. (2024). Karakteristik dan langkah-langkah metode penelitian *Research and Development* (Borg & Gall) dalam pendidikan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 490-501. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19906>.

Imroah, S., Rofiah, A., U. & Royani, I. (2025). Teori inovasi dalam Pembelajaran. Cirebon, Jawa Barat: PT Arr Ra'd Pratama.

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>.

Kunmei, L., Sari Sujatna, E., & Ratnasari, D. (2022). Frasa Adjektiva dalam Klausu Bahasa Indonesia dan Padanannya dalam Bahasa Mandarin. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2), 158-168. <https://www.academia.edu/download/97690695/pdf.pdf>.

Kurniawan, B. & Widiastuti, N.P.,K. (2022). *Media pembelajaran multimedia interaktif EPIC 5C berbasis CBL*. Indonesia: Widina.

Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Zep Quiz untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815-826. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi/article/view/90>.

Moudizka, K. D. (2020). Adjektiva predikat dalam klausu bahasa Indonesia pada Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kelima. *Bapala*, 7(2), 1-12. <https://ejurnal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/33590>.

Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis pengaruh elemen gamifikasi pada aplikasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 6(1), 174-186. <https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1148>.

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>

Putri, L., S., Maulana, & Sunaengsih, C. (2025). Pengaruh enggunaan *Zep Quiz* dalam model game-based learning terhadap pemahaman materi Pengukuran Sudut di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 540-554. <https://ejurnal-fkip.unisi.ac.id/judek/article/view/3271>.

Rahayu, W., Sutini, S., Prasetyo, A., & Putri, D. (2025). Efektivitas model pembelajaran kooperatif think pair share berbantuan *Liveworksheet* dan *Zep Quiz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 1525-1536. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i3.4522>.

Rahmayanti, F., Annisa, N., Amir, N., W., P., D., Nurmegahasan, Novianti, S., Hasanah, U., & Rivai, A., T., O. (2025). Inovasi pembelajaran Biologi dengan media Wordwall dan *Zep Quiz* di Kelas X SMAN 8 Gowa. *Mopoona: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 170-176. <https://ejurnal.bio.fmpipa.ung.ac.id/index.php/mopoona/article/view/22>.

Ratnasari, D. (2009). Perilaku adjektiva terhadap nomina dalam frasa dan klausu bahasa Jerman dan bahasa Indonesia. *Humaniora*, 21(3), 285-293. <https://doi.org/10.22146/jh.972>.

Renata, R., Ilham, M. F. A., & Rachman, I. F. (2025). Integrasi gamifikasi berbasis penghargaan dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di tingkat menengah pada era digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 495-506. <https://doi.org/10.62017/jppi.v2i4.4610>.

Rosianingsih, S., & Sudaryanto, S. (2021). Adjektiva bertaraf dalam berita utama harian suara merdeka. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 74-83. <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i2.4754>.

Sabri, I., & Agustina, A. (2019). Sinonim Adjektiva dalam bahasa Minangkabau Di Kenagarian Kacang Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(3), 322-336. <https://doi.org/10.24036/81037240>.

Samsiyah, N., & Fajar, A. (2021). Pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 28-36. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7607>.

Setyadi, A. (2017). Unsur tambahan dalam frase adjektiva. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 12(4), 186-195. <https://doi.org/10.14710/nusa.12.4.186-195>.

Suhendi. (2022). *Multimedia interaktif menggunakan unity 2D*. Jakarta Selatan: Nurul Fikri Press.

Syafriani, S., Agustina, A., & Ngusman, N. (2018). Karakteristik adjektiva dalam iklan majalah gogirl!. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(2), 13-27. <https://doi.org/10.24036/895840>.

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>.

Umiyati, M. (2015). Prototipe semantis adjektiva bahasa Indonesia: kendala dan keunikannya. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 1(1), 61-80. <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/jret/article/view/13>.

Yulaini, E., Thalib, D., Maemunah., Novita,D., Lestari, F., P., Zulfah., Anandari, A., A., Mayasari, T., & Suganda, A., D. (2025). *Metodologi pengajaran*. Jawa barat: Widina Media Utama.