



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* “CeRa” dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Teks Ceramah di Kelas XI SMA

Nia Chusnul Indriani¹(✉), Eli Susanti², Cahyo Hasanudin³

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

niaindriani567@gmail.com¹, ellyssnty607@gmail.com²,

cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id³

Abstrak— Pemanfaatan media pada pembelajaran berbasis permainan diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, khususnya pada materi teks ceramah di kelas XI SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain *Game-Based Learning* “CeRa” menggunakan website Zep Quiz sebagai media pembelajaran alternatif pada materi teks ceramah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE, khususnya pada tahap desain. Data penelitian berupa rancangan media pembelajaran yang meliputi flowchart, storyboard, dan prototipe visual. Pengumpulan data dilakukan melalui perancangan prototipe sebagai simulasi awal, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif berdasarkan kesesuaian desain dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam menyusun desain *Game-Based Learning* “CeRa” berbasis Zep Quiz dapat dimulai dari merancang 1) flowchart 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain *Game-Based Learning* “CeRa” dikembangkan melalui empat tahapan utama.

Kata kunci— *Game-Based Learning*, SMA, Teks Ceramah, Zep Quiz

Abstract— The use of media in game-based learning is necessary to increase student interest and understanding, especially in lecture text material in 11th grade high school. This study aims to design *Game-Based Learning* “CeRa” using the Zep Quiz website as an alternative learning medium for lecture text material. The research method used is *Research and Development* (RnD) with the ADDIE model, specifically in the design stage. The research data consists of learning media designs including flowcharts, storyboards, and visual prototypes. Data collection was carried out through prototype design as an initial simulation, while data analysis was conducted descriptively based on the suitability of the design to the students' needs. The results of the study indicate that in developing the design of the Zep Quiz-based “CeRa” *Game-Based Learning*, it can be started by designing 1) a flowchart, 2) a storyboard, 3) creating a prototype, and 4) the design. The conclusion of this study is that the design of the “CeRa” *Game-Based Learning* was developed through four main stages.

Keywords— *Game-Based Learning*, High School, Lecture Text, Zep Quiz

PENDAHULUAN

Game-Based Learning (GBL) merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mendukung proses belajar secara optimal (Noviyanti, 2018). Model ini menekankan perancangan kegiatan belajar yang terstruktur dengan aturan tertentu sehingga permainan menjadi menarik dan memungkinkan siswa memperoleh hasil berupa menang atau kalah (Ayunityas dkk., 2025). Penerapan unsur permainan juga memperkaya pengalaman belajar karena materi lebih mudah dipahami dan pembelajaran menjadi bermakna (Sinaga dkk., 2024). Oleh sebab itu, GBL menjadi fondasi pembelajaran yang efektif dan terarah.

GBL juga memberikan manfaat yang signifikan salah satunya meningkatkan minat belajar melalui integrasi materi ke dalam permainan interaktif (Hasnah dkk., 2024). Selain itu GBL merangsang kinerja otak kiri dan kanan sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan ilmiah, ketelitian, dan sikap positif (Wibawa dkk., 2021; Hamidah & Nurhasanah, 2024). Oleh karena itu, manfaat tersebut menunjukkan bahwa platform digital seperti Zep Quiz relevan diterapkan dalam pembelajaran interaktif.

Karakteristik GBL meliputi pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas permainan yang menuntut analisis dan pemecahan masalah (Radityastuti dkk., 2023). Model ini juga menanamkan nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kemandirian melalui pengalaman bermain kolaboratif (Jasmin dkk., 2025), serta meningkatkan motivasi belajar melalui proses yang menyenangkan (Prananda dkk., 2024). Oleh karena itu, karakteristik tersebut menegaskan bahwa GBL mampu membentuk pembelajaran yang efektif, interaktif, dan membangun karakter siswa.

Zep Quiz adalah media digital berbasis permainan yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan (Husen & Wulandari, 2025). Platform ini menyediakan kuis interaktif untuk evaluasi pembelajaran secara menyenangkan dan efisien (Widyaningrum dkk., 2025). Elemen gamifikasi seperti skor, papan peringkat, dan batas waktu terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi siswa (Maulidiyah dkk., 2025). Dengan demikian, Zep Quiz menjadi penerapan konkret prinsip GBL yang dapat dimanfaatkan guru.

Zep Quiz memiliki sejumlah kelebihan, seperti meningkatkan motivasi belajar karena membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Santiaji dkk., 2025). Platform ini juga meningkatkan hasil belajar melalui metode tutor sebaya dalam pembelajaran kolaboratif (Najarudin & Zidny, 2025). Selain itu, fleksibilitas akses dan variasi soal memungkinkan penggunaan di berbagai perangkat dengan format kuis yang beragam (Ramadhani & Sya, 2025). Oleh karena itu, Zep Quiz memiliki potensi kuat sebagai media pembelajaran yang adaptif dan inovatif.

Pada pembelajaran teks ceramah, Zep Quiz memiliki peluang besar karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Zhang & Crawford, 2024). Platform kuis berbasis gamifikasi juga efektif untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih menarik (Basuki, 2023). Elemen seperti *leaderboard*, poin, dan umpan balik instan mendukung retensi informasi siswa (Zhang & Hasim, 2022). Dengan demikian, integrasi Zep Quiz dalam pembelajaran teks ceramah dapat menciptakan kelas yang interaktif, menyenangkan, serta berdampak positif pada hasil belajar.

Teks ceramah sendiri merupakan bentuk tulisan yang menyampaikan informasi, nasihat, atau pesan secara lisan melalui seorang penceramah (Abdul Karim Amrullah

dkk., 2023). Teks ini digunakan dalam pembelajaran SMA dan tersusun atas pembukaan, isi, dan penutup (Sari dkk., 2019). Selain itu, teks ceramah berfungsi memberikan petunjuk atau pemberitahuan kepada banyak orang (Viranti dkk., 2023). Dengan demikian, pemahaman teks ceramah menjadi penting sebagai dasar bagi pembelajaran berbasis GBL yang terstruktur dan komunikatif.

Karakteristik teks ceramah turut memperjelas identitasnya sebagai bentuk keterampilan berbahasa yang berlangsung satu arah (Saputry dkk., 2025). Bagian-bagian utama yang menyusun teks ini tetap konsisten, yaitu pembukaan, isi, dan penutup (Nurjama'an dkk., 2024). Pada dasarnya, kegiatan ceramah memiliki sifat pasif dan reseptif, karena pembicara menyampaikan materi sedangkan audiens hanya mendengar (Nurasiah dkk., 2020). Oleh karena itu, pemahaman mengenai karakteristik tersebut menjadi dasar untuk melihat tujuan dan fungsi teks ceramah dalam konteks pembelajaran.

Tujuan penulisan teks ceramah mencakup pengembangan kemampuan menulis sehingga siswa dapat mengekspresikan gagasan secara tepat dan efektif (Ningrum & Rabiah, 2022). Teks ceramah juga berfungsi sebagai metode penyampaian pesan sekaligus sebagai karya tulis yang dapat dinikmati pembaca (Wafiah dkk., 2023). Selain itu, teks ceramah yang kerap diajarkan kepada siswa SMA digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi kepada para pendengarnya (Karlina & Sukenti, 2023). Dengan kata lain, tujuan teks ceramah tidak hanya menekankan aspek kebahasaan, tetapi juga pengembangan kompetensi peserta didik.

Menurut Auliya (2015) menjelaskan bahwa siswa SMA berada pada tahap remaja, dengan rentang usia sekitar 15–18 tahun. Dalam kajian psikologi, usia tersebut termasuk fase remaja (Tarigan, 2016). Selain itu, siswa SMA memiliki perkembangan emosional dan kognitif yang khas dan berbeda dari anak-anak maupun orang dewasa (Triyono & Khairi, 2019). Dengan demikian, siswa SMA merupakan individu berusia 15–18 tahun yang sedang berada pada fase perkembangan remaja dengan karakteristik emosional dan kognitif tertentu.

Karakteristik adalah sifat khas yang membedakan setiap individu (Asih, 2021). Pada diri siswa karakteristik tersebut tampak melalui kepribadian yang mencakup ciri, sifat, dan gaya personal (Ramalisa, 2013). Budiningsih (2011) menegaskan bahwa karakteristik siswa menjadi dasar penting dalam menentukan metode pembelajaran karena memengaruhi efektivitas belajar. Oleh karena itu, karakteristik siswa dipahami sebagai keunikan kepribadian yang dimiliki individu dan berperan dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2006). Motivasi yang baik mampu meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar (Arianti, 2019). Selain itu, dukungan berupa lingkungan belajar yang aman, perilaku guru yang positif, serta pengelolaan kelas yang kondusif dapat meningkatkan motivasi siswa (Harahap, Anjani, & Sabrina, 2021). Dengan demikian, motivasi belajar menjadi faktor kunci yang turut menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi teks ceramah.

Artikel berjudul "*Desain Game-Based Learning CeRa dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Teks Ceramah di Kelas XI SMA*" penting ditulis karena peserta

didik masih sering mengalami kesulitan dalam memahami struktur, isi, dan kaidah kebahasaan teks ceramah. Tantangan tersebut menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami agar proses belajar menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan desain Game-Based Learning berbasis Zep Quiz diperlukan untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks ceramah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Penelitian RnD merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk merancang, membuat, dan mengevaluasi suatu produk—baik berupa media, model, maupun perangkat pembelajaran melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari studi pendahuluan hingga uji coba serta penyempurnaan produk (Yuliana & Banjarnahor 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 "CeRa" 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 kesesuaian dengan kebutuhan pembelajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain *Game-Based Learning* "CeRa" dapat diuraikan menjadi empat komponen utama yaitu: 1) *flowchart*, 2) *storyboard*, 3) prototipe, dan 4) Desain. Keempat komponen tersebut akan diuraikan sebagai berikut;

1. Flowchart

Flowchart Konsep game CERA berbasis Game Based Learning menggunakan platform Zep Quiz dimulai dari tahap login, kemudian pemain diarahkan ke halaman utama kuis. Setelah itu, pemain memilih map atau rute kuis yang telah disediakan untuk materi teks ceramah. Pemain akan mengikuti rute di dalam game untuk menemukan soal-soal yang sudah ditempatkan pada titik-titik tertentu.

Ketika pemain menemukan soal, mereka harus menjawab pertanyaan terkait materi teks ceramah. Jika jawaban benar, skor akan bertambah dan sistem menampilkan indikator keberhasilan. Namun, apabila jawaban salah, pemain tetap melanjutkan perjalanan ke soal berikutnya tanpa kembali ke halaman login. Setiap jawaban yang diberikan akan langsung diperbarui oleh sistem, sehingga pemain dapat mengetahui perkembangan skor selama permainan berlangsung.

Setelah seluruh soal dalam rute selesai dijawab, game akan menampilkan halaman finish dan pemain dapat melihat hasil berupa skor akhir, peringkat, dan informasi evaluasi pembelajaran. Alur ini divisualisasikan dalam flowchart berikut.



Gambar 1. Flowchart

2. Storyboard

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

No.	Keterangan		Visual
1.	Halaman Muka		
	Fungsi	Keterangan	
	Kolom input nama, tombol "Mulai Kuis"	Siswa memasukkan email sebagai identitas sebelum memulai kuis	
	Animasi/Tampilan	Logo zep quiz sederhana dan ceria	
	Teks	Kolom input nama, tombol "Mulai Kuis"	
	Background	Warna ceria (biru)	
	Navigasi	Login berhasil → menuju sesi 1	

5.	<table> <tr> <th data-bbox="389 192 542 792">Fungsi</th><th data-bbox="542 192 928 792">Keterangan</th></tr> <tr> <td data-bbox="389 239 542 427">Halaman umpan balik</td><td data-bbox="542 239 928 427">Memberikan ringkasan jawaban benar/salah</td></tr> <tr> <td data-bbox="389 427 542 551">Animasi/Tampilan</td><td data-bbox="542 427 928 551">Daftar pertanyaan dengan indikator Benar (hijau) dan Salah (merah)</td></tr> <tr> <td data-bbox="389 551 542 627">Teks</td><td data-bbox="542 551 928 627">Daftar soal (Benar/Salah)</td></tr> <tr> <td data-bbox="389 627 542 701">Background</td><td data-bbox="542 627 928 701">Latar netral</td></tr> <tr> <td data-bbox="389 701 542 792">Navigasi</td><td data-bbox="542 701 928 792">Lanjut → Nilai Akhir</td></tr> </table>	Fungsi	Keterangan	Halaman umpan balik	Memberikan ringkasan jawaban benar/salah	Animasi/Tampilan	Daftar pertanyaan dengan indikator Benar (hijau) dan Salah (merah)	Teks	Daftar soal (Benar/Salah)	Background	Latar netral	Navigasi	Lanjut → Nilai Akhir
Fungsi	Keterangan												
Halaman umpan balik	Memberikan ringkasan jawaban benar/salah												
Animasi/Tampilan	Daftar pertanyaan dengan indikator Benar (hijau) dan Salah (merah)												
Teks	Daftar soal (Benar/Salah)												
Background	Latar netral												
Navigasi	Lanjut → Nilai Akhir												

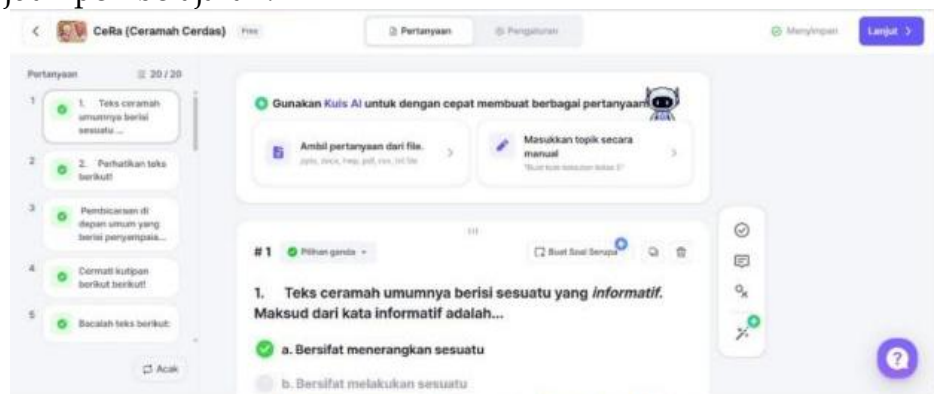
6.	<table> <tr> <th data-bbox="389 792 542 1550">Fungsi</th><th data-bbox="542 792 928 1550">Keterangan</th></tr> <tr> <td data-bbox="389 873 542 1108">Halaman Penilaian Akhir / Selesai</td><td data-bbox="542 873 928 1108">Menampilkan total skor dan ringkasan hasil kuis</td></tr> <tr> <td data-bbox="389 1108 542 1232">Animasi/Tampilan</td><td data-bbox="542 1108 928 1232">Fokus di bagian tengah layar</td></tr> <tr> <td data-bbox="389 1232 542 1355">Teks</td><td data-bbox="542 1232 928 1355">Total skor, jumlah jawaban benar dan salah, nilai keseluruhan</td></tr> <tr> <td data-bbox="389 1355 542 1431">Background</td><td data-bbox="542 1355 928 1431">Latar sederhana</td></tr> <tr> <td data-bbox="389 1431 542 1550">Navigasi</td><td data-bbox="542 1431 928 1550">Tombol “Kembali ke Menu Utama” dan “Keluar Aplikasi”</td></tr> </table>	Fungsi	Keterangan	Halaman Penilaian Akhir / Selesai	Menampilkan total skor dan ringkasan hasil kuis	Animasi/Tampilan	Fokus di bagian tengah layar	Teks	Total skor, jumlah jawaban benar dan salah, nilai keseluruhan	Background	Latar sederhana	Navigasi	Tombol “Kembali ke Menu Utama” dan “Keluar Aplikasi”
Fungsi	Keterangan												
Halaman Penilaian Akhir / Selesai	Menampilkan total skor dan ringkasan hasil kuis												
Animasi/Tampilan	Fokus di bagian tengah layar												
Teks	Total skor, jumlah jawaban benar dan salah, nilai keseluruhan												
Background	Latar sederhana												
Navigasi	Tombol “Kembali ke Menu Utama” dan “Keluar Aplikasi”												

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✗	✗	✗	✗	○	○	✗	○	✓

3. Prototipe

Prototipe aplikasi CeRa adalah rancangan awal dari aplikasi pembelajaran interaktif yang berfungsi untuk menguji alur, tampilan, dan fitur sebelum dibuat versi finalnya. Pada tahap ini, pengguna dapat mencoba login, melihat peta kuis, mencari soal, menjawab pertanyaan, dan melihat skor akhir.

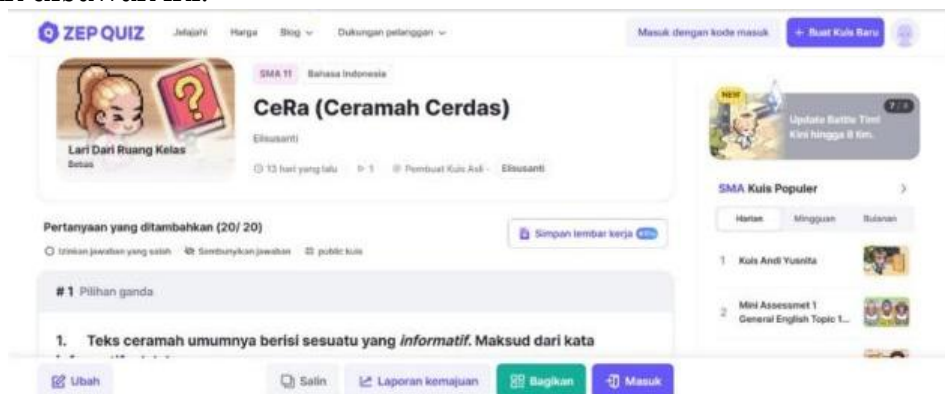
Meskipun belum sempurna, prototipe ini sudah menunjukkan gambaran pengalaman belajar yang ingin dicapai. Melalui uji coba prototipe, pengembang dapat menilai apakah petunjuk sudah jelas, navigasi mudah dipahami, serta tingkat kesulitan soal sesuai. Dengan demikian, prototipe CeRa membantu memvalidasi desain dan memastikan aplikasi berkembang sesuai tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Halaman prototipe

4. Desain

Desain akhir aplikasi CeRa merupakan penyempurnaan dari prototipe yang telah diuji sebelumnya. Desain yang siap digunakan dapat dilihat pada tampilan dibawah ini:



Gambar 3. Game siap digunakan
Game dapat diakses melalui link berikut
<https://quiz.zep.us/id/play/mkd69E>

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa media *Game-Based Learning* “CeRa” berbasis Zep Quiz dimulai dari merancang 1) *Flowchart*, 2) *Storyboard*, 3) Membuat prototipe, dan 4) Desain.

REFERENSI

- 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. Retrieved from <https://www.riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1738>.
- Asih, R. P. W. (2021). Pengaruh karakteristik individu dan kompensasi terhadap turnover intention. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 25-35. <https://doi.org/10.29313/jrmb.v1i1.37>.
- Auliya, M., & Auliya, M. (2015). Hubungan kontrol diri dengan perilaku agresi pada siswa SMA Negeri 1 Padangan Bojonegoro. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(3). <https://doi.org/10.26740/cjpp.v2i3.10992>.
- Ayunityas, S., Amin, S., & Aldila, T. H. (2025). Penerapan Media Wordwall pada Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Tuntang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(3), 888-900. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i3.1435>.
- Basuki, Y. (2023). Gamified VS Non-gamified Speaking Assessment for EFL in Higher Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 3120-3131. <http://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/3672>.
- Budiningsih, C. A. (2011). Karakteristik siswa sebagai pijakan dalam penelitian dan metode pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4198>.
- 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>.
- Hamidah, R., & Nurhasanah, A. (2024). Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Smp Plus Bina Pandu Mandiri. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 23-31. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1747>.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1). <http://dx.doi.org/10.35671/telematika.v9i1.413>.
- Hasanah, U., Irmawati, M., Arifin, I., Hasanuddin, M. F., Harbi, M., Mawaddah, M., ... & Hasriani, H. (2024). Sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(3), 1202-1214. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v8i3.8029>.
- 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>.
- Hirata, A. (2020). *Guru aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Bentang Perkasa.
- 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>.
- Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). Simulation and Game-Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), 507-513. <https://doi.org/10.21009/jimd.v24i2.54661>.
- Karlina, L., & Sukenti, D. (2023). Kemampuan Siswa dalam Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Ceramah. *Sajak: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Sastra, Bahasa, Dan Pendidikan*, 2(3), 1-9. <https://doi.org/10.25299/s.v2i3.10227>.
- Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., & Astutik, N. S. P. (2025). Efektivitas Gamifikasi dengan Zep Quiz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12038-12044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9538>.
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2). <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n2.p%p>.
- Nurasiah, D., Khuzaemah, E., & Mulyaningsih, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Berbasis Internet Bagi Siswa Kelas XI. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 3(2), 151-170. <https://doi.org/10.29240/estetik.v3i2.1756>.
- Nursetyo, K. I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120. <https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>.
- Radityastuti, E. Y., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2023). Implementasi digital game-based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis siswa smp. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 12(1), 96-105. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/16047/0>.

- 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>.
- Ramalisa, Y. (2013). Proses Berpikir Kritis Siswa SMA Tipe Kepribadian Thinking Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(01). <https://doi.org/10.22437/edumatica.v3i01.1407>.
- Santiaji, N. A., Sukirwan, S., & Madawistama, S. T. (2025). Integrasi ai zep quiz untuk meningkatkan motivasi belajar aljabar siswa smp boarding school. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 742-751. <https://doi.org/10.31537/laplace.v8i2.2708>.
- Sinaga, N. R., Anakampun, R., Sitompul, S. R., Nababan, D., & Simatupang, R. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*, 2(4), 201-219. <https://doi.org/10.61132/tritunggal.v2i4.708>.
- Suhandiah, S., & Sudarmaningtyas, P. (2024). Pelatihan Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Gamifikasi dengan Memanfaatkan Platform Kahoot! dan Quizizz. *Jurnal Relawan dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 2(2), 33-43. <https://doi.org/10.69773/4ywcrz51>.
- Tarigan, M. (2016). Perbedaan Asertivitas Siswa SMK Nurul Amaliyah I dengan SMA Nur Azizi di Tanjung Morawa. *Jurnal Diversita*, 2(2), 4-5. <https://doi.org/10.31289/diversita.v2i2.511>.
- Telisa, I., Hartati, Y., & Haripamilu, A. D. (2020). Risk Factors of Obesity among Adolescents in Senior High School. *Faletehan Health Journal*, 7(03), 124-131. <https://doi.org/10.33746/fhj.v7i03.160>.
- TriyonoT., & KhairiA. (2019, January 4). Prokrastinasi Akademik Siswa Sma (Dampak Psikologis Dan Solusi Pemecahannya Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan Islam). *AL-QALAM: JURNAL ILMU KEPENDIDIKAN*, 19(2), 57-74. Retrieved from <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/al-qalam/article/view/517>.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22. <https://pdfs.semanticscholar.org/5140/af91fbdf6bd29545fb7d0ba5f7215ad57837.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>.
- 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>.
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in psychology*, 13, 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>.
- Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, 29(5), 6217-6239. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-023-12034-7>.
- Zidny, R. (2025). Pembelajaran Tutor Sebaya Dengan Zep Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi. *Robbayana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 73-87.