



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 “Testor” dengan Website Zep Quiz pada Pembelajaran Teks Editorial untuk Siswa Sekolah Menengah Atas

Fadila Nur Anisa^{1(✉)}, Amelia Rosita², Cahyo Hasanudin³

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

fadilaturanissa@gmail.com¹, ameliarosita857@gmail.com²,
cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id³

Abstrak— Dalam era yang serba digital ini pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berbagai cara salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang ada, seperti halnya dengan *desain-game based learning* pada Pembelajaran teks editorial untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Hal ini dapat membantu proses pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi mengenai teks editorial. Tujuan penelitian ini untuk memudahkan para siswa dalam proses pembelajaran. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode RnD. Data dalam penelitian ini menggunakan data pengembangan media. Teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Desain Game-Based Learning “Testor”* dengan berbasis Zep Quiz dapat dimulai dengan merancang 1) flowchart, 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain. Simpulan dari penelitian ini yaitu *desain Game-Based Learning “Testor”* dikembangkan melalui empat tahapan.

Kata kunci—Desain Game-Based Learning, Website Zep Quiz, Teks Editorial, Siswa SMA

Abstract— In this digital era, learning can be carried out in various ways, one of which is by utilizing existing technology, such as game-based learning design in editorial text learning for high school students. This can facilitate the learning process, making it easier for students to understand the material on editorial texts. The purpose of this study is to facilitate students in the learning process. The method used in this study is RnD. The data in this study uses media development data. The technique in this study uses data analysis techniques. The results of this study show that the “Testor” Game-Based Learning Design based on Zep Quiz can be started by designing 1) a flowchart, 2) a storyboard, 3) creating a prototype, and 4) a design. The conclusion of this study is that the “Testor” Game-Based Learning design was developed through four stages.

Keywords— Game-Based Learning Design, Zep Quiz Website, Editorial Text, High School Students

PENDAHULUAN

Game Based Learning merupakan metode dalam pembelajaran dengan menerapkan penggunaan permainan sebagai penunjang tujuan belajar. Menurut Putra dkk. (2024) *Game Based Learning* merupakan penggunaan game untuk membantu proses belajar dan pemecahan masalah. *Game Based Learning* menggunakan elemen dalam permainan sebagai pendukung

pembelajaran (Septiani, 2024). *Game Based Learning* dapat berdiri dengan awalan, permainan, dan berakhir dengan adanya kemenangan (Monalisa, 2023).

Selain memahami konsep dan elemen dari *Game-Based Learning*, penting juga mengetahui berbagai kelebihan yang dimilikinya dalam proses pembelajaran, *game-based learning* memiliki kelebihan membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan retensi, dan melatih keterampilan. Menurut Maulidina dkk (2018). *Game-Based Learning* dapat memotivasi, meningkatkan kreativitas, dan menyenangkan. Sementara Islam dkk (2024) berpendapat bahwa *Game-Based Learning* memiliki kelebihan yang membuat lingkungan pembelajaran menarik dan dinamis sehingga dapat menginspirasi, selain itu GBL juga dapat meningkatkan literasi, memperluas pemahaman, dan melatih berpikir kritis. *Game Based Learning* tidak hanya menarik tetapi juga memotivasi karena di dalamnya terdapat sebuah permasalahan sehingga membuat siswa tertarik (Soeheri dalam Anggraini, 2021).

Game-Based Learning memiliki berbagai kelebihan dalam meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan peserta didik, model pembelajaran ini juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan agar penerapannya tetap efektif, Pambudi dalam Rahmaniati (2022) menjelaskan bahwa model GBL memiliki beberapa keterbatasan, yaitu membutuhkan berbagai media tambahan, berpotensi membuat kondisi kelas kurang kondusif, memerlukan durasi pembelajaran yang lebih lama, serta menuntut persiapan setting pembelajaran yang terencana dengan baik. Serta minimnya kesadaran peserta didik terhadap pentingnya membaca literasi sebelum memulai pembelajaran (Nainggolan dalam Indriyani dan Tofaynudin 2025), ditambah dengan keterbatasan fasilitas, seperti infokus atau proyektor yang kurang memadai, menjadi kendala utama dalam pelaksanaan GBL, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran (Damris, 2025). Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan kuis yang berbentuk digital.

Kuis yang berbentuk digital ini salah satunya yaitu Zep Quiz. Zep Quiz merupakan permainan untuk pembelajaran yang menarik dan dapat diakses dengan digital (Husen & Wulandari, 2025). Selain itu, Amajida dkk., (2025) mengemukakan bahwa Zep Quiz merupakan platform digital interaktif yang memungkinkan guru dan siswa membuat serta memainkan kuis secara online. Di sisi lain Ibrahim dkk., (2025) berpendapat bahwa Zep Quiz mampu menyajikan kuis mandiri atau langsung yang dapat diisi peserta. Jadi Zep Quiz merupakan game yang dapat diakses dengan mudah secara online.

Selain pemahaman adapun peran dari Zep Quiz menurut Angzalni & Aslam dalam Widyaningrum dkk. (2025) Penggunaan aplikasi Quiz terbukti efektif karena membuat siswa lebih antusias dan aktif saat mengerjakan. Selain itu, Muslimin (2025) mengemukakan bahwa Quiz meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa, penggunaan aplikasi Quizizz juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan disesuaikan

dengan karakteristik peserta. Hasibuan dalam Nainggolan dkk. (2025) mengatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih adaptif dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Jadi, penggunaan aplikasi Quiz dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi Quis ini dapat diterapkan pada pembelajaran teks editorial.

Teks editorial merupakan pendapat dari suatu media terhadap suatu peristiwa aktual yang sedang dibahas oleh publik. Menurut Eduka (2022), teks editorial merupakan artikel pada surat kabar dengan isi pendapat terhadap peristiwa aktual yang hangat diperbincangkan. Selain itu, Kokasih dan Kurniawan dalam Ummah (2024) berpendapat bahwa teks editorial adalah kolom khusus yang terdapat pada surat kabar yang berisi suatu peristiwa aktual. Sementara, Rivers dalam Lestari dan Arianto (2021) menyatakan bahwa teks editorial merupakan sajian opini dan fakta dalam menafsirkan berita dan bertujuan memengaruhi pendapat orang lain berdasarkan sudut pandang media.

Setelah memahami pengertian teks editorial, penting juga untuk mengetahui ciri-ciri yang membedakan teks editorial agar lebih mudah dikenali dan dipahami. Ciri-ciri teks editorial mencakup penyajian isu terbaru yang menjadi perhatian publik dan disampaikan berdasarkan fakta (Rianto, 2019). Selain itu, Eduka (2022) menjelaskan bahwa teks editorial membahas persoalan aktual berdasarkan kenyataan, memuat pendapat yang disertai argumen kuat, serta disusun secara tertata dan masuk akal. Teks editorial juga menghadirkan sudut pandang penulis maupun redaksi dan disajikan dengan struktur yang rapi sesuai aturan bahasa (Mulyati & Hanifah, 2022).

Pembelajaran teks editorial ini melibatkan siswa SMA yang merupakan individu yang memasuki usia remaja, yang memiliki umur kisaran 15-18 tahun (Tarigan, 2016). Pada usia mereka tentu pengambilan keputusan dipengaruhi oleh lingkungan (Kurniawati dan Radjah, 2018). Mereka dalam keadaan tidak stabil, tidak menentu, dan emosi yang tidak terkontrol (Sinaga, 2018).

Hal ini berpengaruh pada pendidikan karakter yang terjadi pada siswa SMA menurut Zubaedi (2011), pendidikan karakter harus dirancang sistematis dan terintegrasi melalui proses pembelajaran, budaya sekolah, dan kegiatan pembiasaan agar nilai-nilai luhur dapat tertanam dalam perilaku siswa. Selain itu, Samani dan Hariyanto (2012) menegaskan bahwa pendidikan karakter di SMA perlu melibatkan seluruh komponen sekolah sehingga pembentukan karakter tidak hanya terjadi dalam mata pelajaran saja tetapi juga dalam keseharian. Sementara itu, Majid dan Andayani (2011) menekankan bahwa keberhasilan pendidikan karakter sangat dipengaruhi oleh keteladanan guru. Jadi, implementasi pendidikan karakter di SMA harus dirancang secara sistematis agar mampu membentuk siswa berkarakter kuat dan berakhlak mulia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Penelitian RnD menurut (Judijanto dkk, 2024) adalah proses untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk melalui metode penelitian serta pengujian efektivitasnya. RnD yang digunakan di dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Di dalam penelitian ini hanya dibahas pada satu langkah saja yaitu langkah Desain.

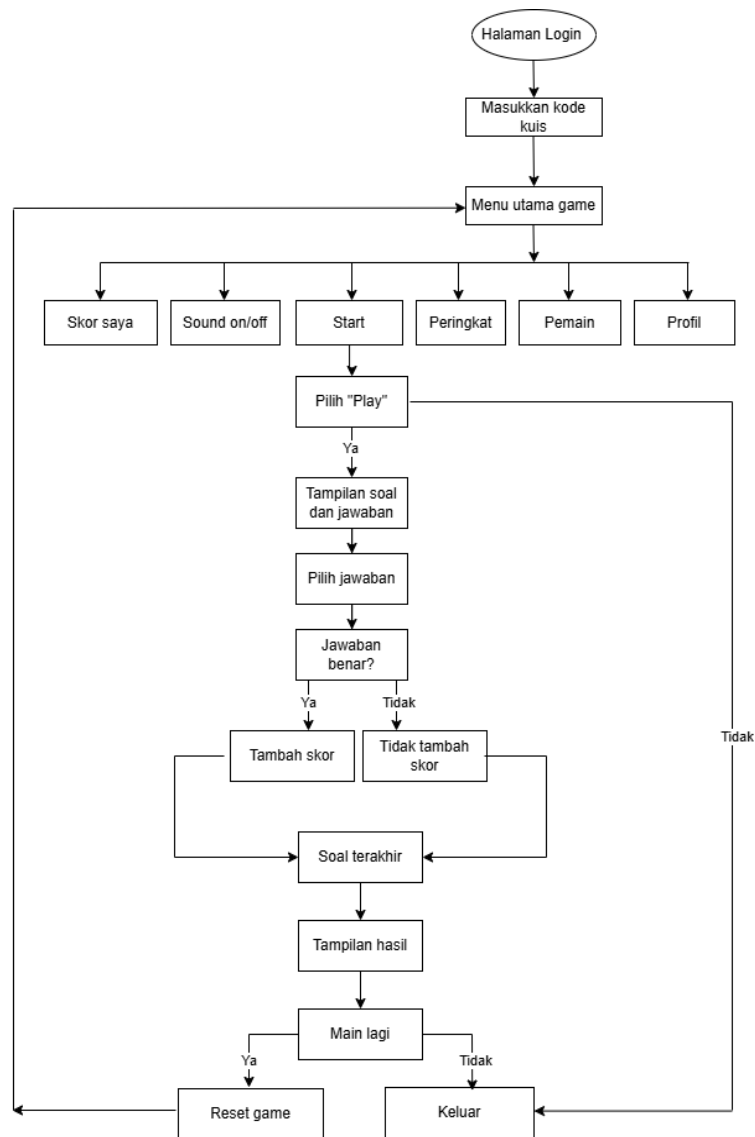
Data di dalam penelitian ini berupa teknis pengembangan media. Instrumen penelitian ini berupa Flowchart, storyboard dan prototipe dalam bentuk desain dokumen visual yang menggambarkan alur permainan. Teknik pengumpulan data menggunakan perancangan prototipe membuat *mock-up* desain game “Testor” untuk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

1. Flowchart

Konsep *game* “Testor” dimulai dari halaman *login*. Pada halaman *login* *Game quiz* ini dimulai dari halaman login, di mana pemain terlebih dahulu harus memasukkan kode kuis untuk dapat mengakses permainan. Setelah berhasil masuk, pemain diarahkan ke menu utama yang menyediakan beberapa pilihan fitur, antara lain Skor Saya untuk melihat riwayat skor, *Sound On/Off* untuk mengatur suara, *Start* untuk memulai permainan, Peringkat untuk melihat leaderboard, Pemain untuk melihat daftar peserta, dan Profil untuk mengelola informasi akun pemain. Ketika pemain menekan tombol *Start* dan memilih opsi *Play*, permainan dimulai dengan menampilkan soal beserta pilihan jawaban yang harus dipilih pemain. Setelah jawaban dipilih, sistem akan memeriksa kebenarannya; apabila jawaban benar maka skor akan ditambahkan, sedangkan jika salah skor tidak bertambah. Proses pemilihan jawaban ini berlanjut hingga pemain mencapai soal terakhir. Setelah semua soal selesai dijawab, *game* menampilkan halaman hasil yang menunjukkan total skor akhir pemain. Pada tahap akhir, pemain dapat memilih untuk bermain kembali dengan melakukan reset *game* sehingga kuis dimulai dari awal, atau memilih keluar untuk kembali ke menu utama dan mengakhiri permainan. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Flowchart

2. Storyboard

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

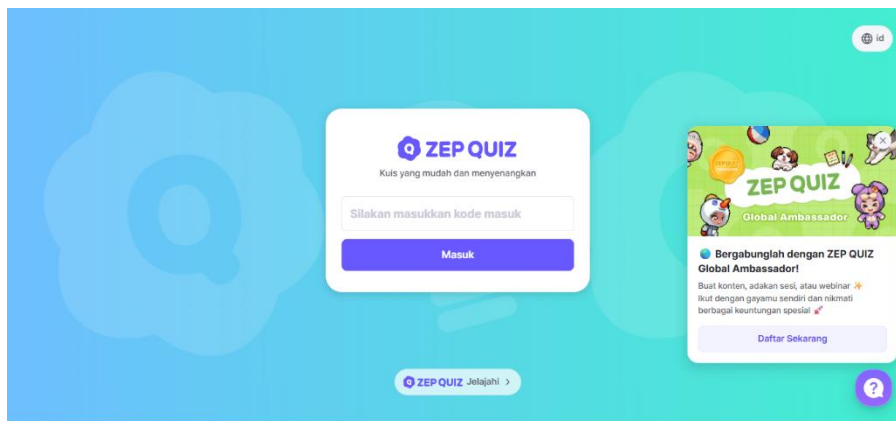
No.	Keterangan	
1.	Scene ini menampilkan halaman utama yang berisi judul dan identitas program.	
	Fungsi	Keterangan
	Kode masuk	Petunjuk untuk memulai kuis
	Teks	Nama aplikasi program kuis
	Background	Kombinasi warna biru dan hijau
	Warna teks	Ungu
2.	Menu Utama	
	Fungsi	Keterangan
	Animasi	Karakter/pemain yang bergerak di area permainan kuis
	Teks menu	Teks tombol seperti <i>Menu Kelas</i> , <i>Laporan Pembelajaran</i> , <i>Peringkat</i> , <i>Pemain</i> , dan <i>Profil</i> muncul secara jelas dengan warna mencolok agar mudah diakses.
	Background	Latar belakang berupa lingkungan jalan raya lengkap dengan pohon, trotoar, lampu lalu lintas, serta kendaraan yang bergerak memberikan suasana dunia interaktif.
	Warna teks	Warna teks menggunakan kombinasi putih, merah, biru, dan kuning untuk membedakan tiap menu. Warna dipilih agar kontras dengan background.
	Navigasi	Pemain dapat mengklik tombol menu: <i>Menu Kelas</i> : kembali ke ruang kelas atau daftar kuis.
	Indikator Status	Tombol “ON” menunjukkan status audio atau fitur tertentu sedang aktif.
	Avatar Pemain	Avatar berada di tengah layar dan dapat digerakkan. Nama pemain serta ikon peringkat (misalnya peringkat 1) ditampilkan di atas avatar.
	Efek Visual	Animasi sinyal lampu lalu lintas, mobil bergerak, dan ikon menu muncul dengan efek <i>pop</i> atau <i>slide-in</i> .

3. Prototipe

Prototipe pada hasil pengembangan ditampilkan pada gambar berikut:

A. Halaman Login

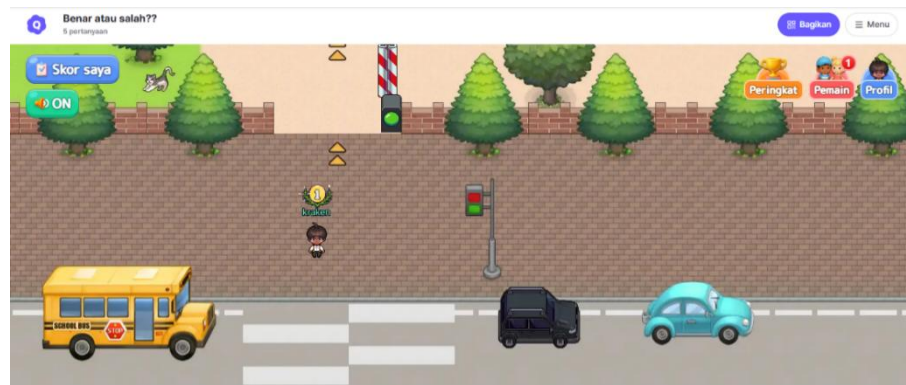
Permainan dimulai dengan tampilan awal berupa halaman *login*. Pada layar ini terdapat kolom input untuk memasukkan kode kuis yang wajib diisi oleh pengguna sebagai syarat untuk dapat memasuki permainan. Tampilan sederhana namun informatif ditunjukkan pada bagian atas berupa judul “Masukkan Kode Kuis” untuk memberikan petunjuk yang jelas. Pengguna mengetikkan kode yang diperoleh dari pembuatan kuis atau sistem, kemudian menekan tombol konfirmasi untuk melanjutkan proses. Jika kode valid, pengguna diarahkan ke tampilan berikutnya; jika tidak valid, sistem memberikan notifikasi kesalahan. Jika benar nantinya akan langsung masuk pada tampilan awal game untuk memulai kuis. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Halaman Masuk

B. Menu Utama Game

Setelah berhasil *login*, pemain akan memasuki **Menu Utama Game**. Pada tampilan ini, beberapa tombol pilihan disusun secara rapi sebagai fitur utama permainan, meliputi: *Skor Saya*, *Sound On/Off*, *Peringkat*, *Pemain*, *Profil*, dan tombol utama yaitu **Start**. Setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol “Skor Saya” menampilkan riwayat nilai pemain, sedangkan “Sound On/Off” digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan suara permainan. Fitur “Peringkat” menampilkan daftar peringkat pemain lain dan “Profil” berisi identitas pemain. Meski ada banyak opsi, fokus utama pemain biasanya tertuju pada tombol **Start**, karena tombol tersebut menjadi pintu masuk untuk memulai sesi permainan kuis. Tata letak menu dirancang agar navigasi mudah dan pemain memahami arah permainan sebelum benar-benar memulai. Tampilan gambar bisa dilihat melalui gambar dibawah ini:



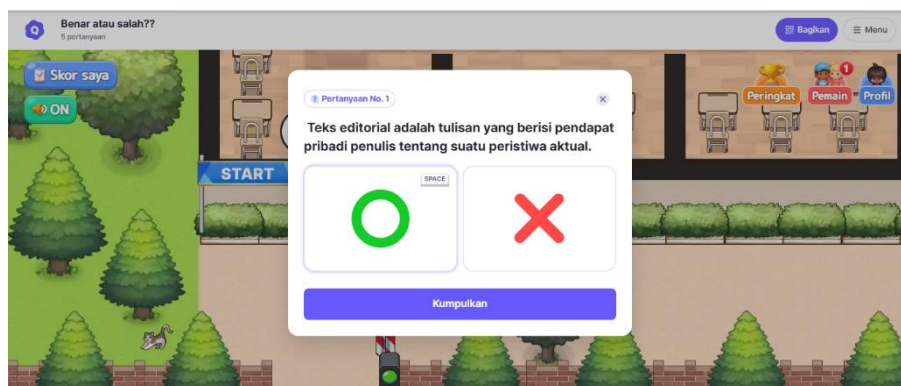
Gambar 3. Menu Utama

C. Halaman Start (Pilih “Play”)

Ketika pemain memilih tombol *Start*, game akan menampilkan sebuah layar baru yang berisi tombol “*Play*”. Halaman ini berfungsi sebagai tahap konfirmasi sebelum permainan dimulai, untuk memastikan bahwa pemain siap menghadapi soal. Secara visual, halaman ini biasanya menunjukkan tampilan bersih dengan satu tombol utama agar pemain tidak terdistraksi oleh elemen lain. Setelah tombol “*Play*” ditekan, game memulai proses penyajian soal dan masuk pada tahap inti permainan.

D. Tampilan Soal dan Pilihan Jawaban

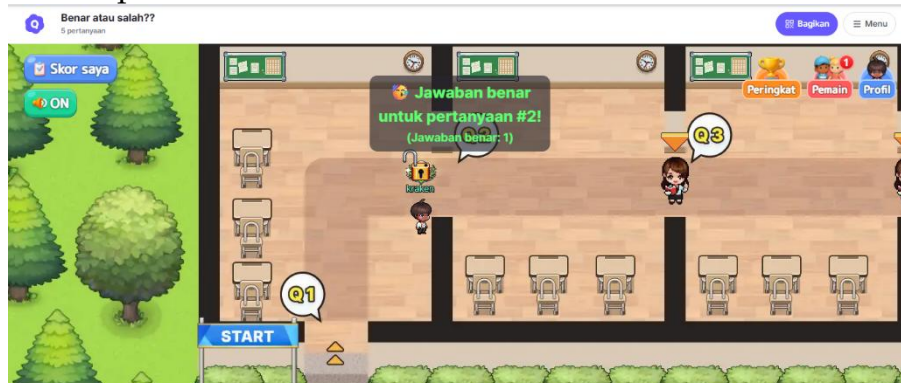
Pada tahap berikutnya, tampilan berpindah ke **layar soal**, yaitu layar yang menampilkan satu pertanyaan beserta pilihan jawaban. Pertanyaan ditampilkan pada bagian atas layar, sedangkan opsi jawaban disusun dalam bentuk tombol. Pada tahap ini, pemain harus membaca soal dengan cermat lalu memilih jawaban yang dianggap paling benar. Setiap pilihan yang ditekan akan langsung diproses oleh sistem untuk melakukan penilaian. Tampilan tersebut didesain sederhana dan fokus agar pemain dapat berkonsentrasi penuh pada soal tanpa gangguan visual. Setelah itu pemain akan mengarahkan kesoal yang akan di kerjakan yang bisa ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4. Tampilan Soal OX

E. Proses Evaluasi Jawaban

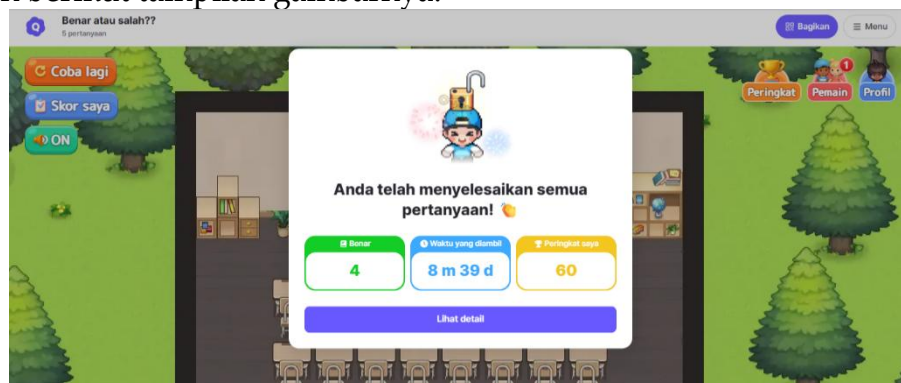
Setelah pemain menekan salah satu jawaban, game memasuki fase **validasi jawaban**. Jika jawaban yang dipilih benar, sistem akan langsung memberikan **penambahan skor** dan menampilkan indikator bahwa jawaban benar, misalnya melalui warna hijau atau notifikasi singkat. Jika jawabannya salah, maka tidak ada penambahan skor dan game menampilkan indikator jawaban salah. Momen evaluasi ini berlangsung singkat sebelum game otomatis berpindah ke soal berikutnya. Proses ini terus berlangsung hingga seluruh soal diselesaikan. Adapun tampilan gambar dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 5. Evaluasi Jawaban

F. Soal Terakhir dan Peralihan ke Hasil

Ketika pemain mencapai **soal terakhir**, sistem akan menampilkan pertanyaan dengan mekanisme yang sama seperti sebelumnya. Setelah jawaban diberikan dan diproses, game tidak mengirim pemain ke soal baru, melainkan langsung membawa mereka menuju Tampilan Hasil Akhir. Tahap ini menandai bahwa seluruh rangkaian soal telah selesai dikerjakan, dan berikut tampilan gambarnya:

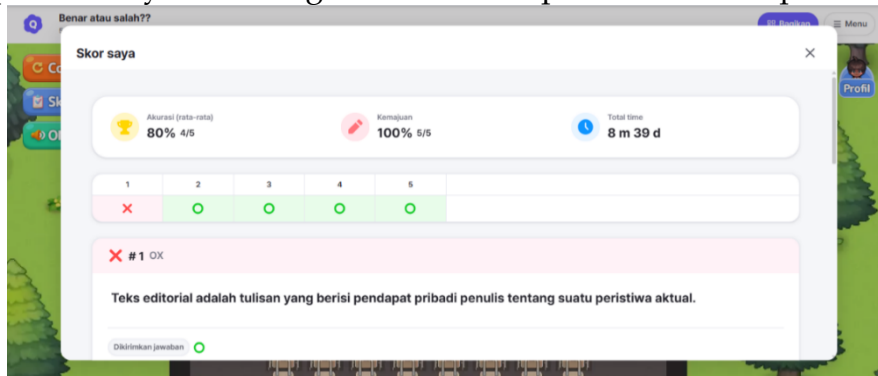


Gambar 6. Tampilan Akhir Soal

G. Tampilan Hasil Akhir Permainan

Pada halaman hasil akhir, game menyajikan rangkuman performa pemain, seperti **total skor**, jumlah jawaban yang benar, jumlah jawaban yang salah, serta informasi tambahan terkait capaian pemain. Tampilan ini berfungsi sebagai evaluasi diri sekaligus motivasi untuk mencoba kembali

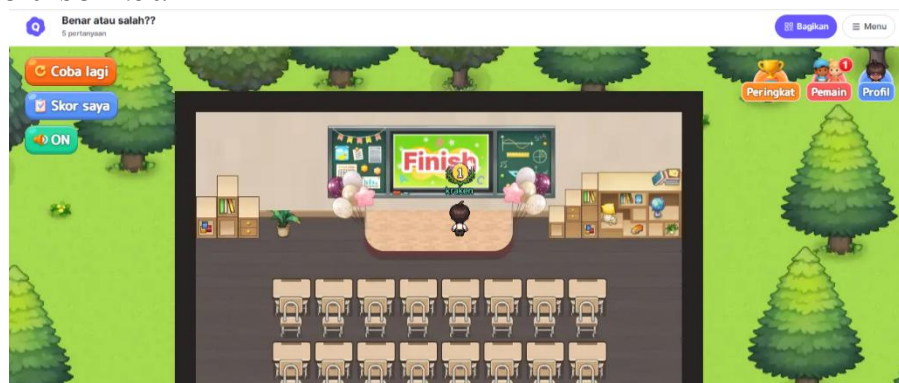
permainan agar memperoleh hasil yang lebih baik. Tata letak halaman hasil dirancang jelas dan mudah dibaca untuk memudahkan pemain memahami performanya. Berikut gambar dari tampilan hasil akhir permainan:



Gambar 7. Tampilan Skor Akhir Game

H. Pilihan “Main Lagi” atau “Keluar”

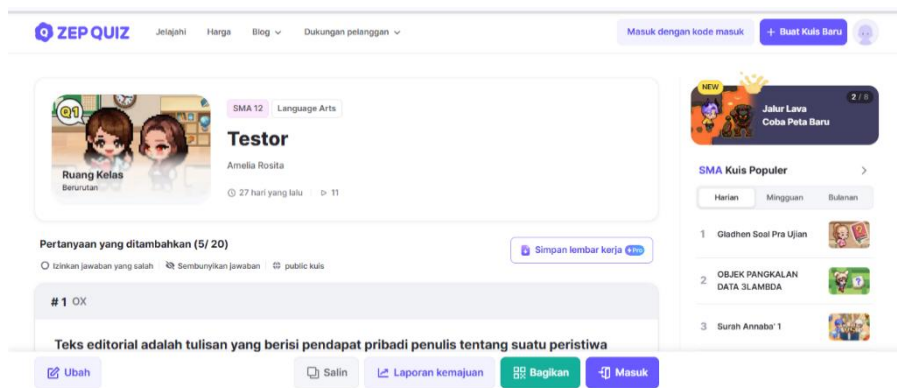
Setelah melihat hasil, pemain diberi dua pilihan: **Coba Lagi** atau **Keluar**. Jika pemain memilih “Coba Lagi”, permainan akan **mengatur ulang (reset)** sesi kuis, termasuk skor serta daftar soal, dan membawa pemain kembali ke awal permainan untuk mengerjakan soal dari awal. Sebaliknya, jika pemain memilih tombol “Keluar”, permainan akan mengakhiri sesi kuis dan mengarahkan pemain kembali ke **Menu Utama Game**, tempat mereka dapat menjelajahi fitur lain atau menutup aplikasi. Gambar bisa dilihat seperti berikut:



Gambar 8. Menu Finish

4. Desain

Desain yang digunakan dapat dilihat pada tampilan gambar berikut:



Gambar 9. Desain Game

Desain *Game Based-Learning* Zep Quiz “Testor” (Teks Edotorial) merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar mengenali dan memahami pengertian, struktur dan manfaat secara mudah dan menyenangkan. Renza dkk. (2022) mengatakan penerapan media pembelajaran yang dirancang secara kreatif, terutama dengan elemen visual yang kuat, terbukti mampu mendorong peningkatan minat belajar sekaligus memperjelas pemahaman siswa terhadap materi.

Selain itu, pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* pada Zep Quiz untuk materi teks editorial disusun secara bertahap melalui level permainan dari tingkat paling mudah hingga lebih kompleks. Susunan level ini memungkinkan siswa mengenali dan memahami teks editorial secara sistematis. Hidayat (2025) berpendapat bahwa ditekankan bahwa penyusunan materi pembelajaran harus dilakukan secara berurutan dan bertahap agar siswa lebih mudah memahaminya. Zep Quiz juga menyediakan umpan balik langsung pada setiap jawaban, sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan, memperbaiki, serta memperkuat pemahaman terhadap teks editorial. Umpan balik membantu siswa memahami keberhasilan maupun kekeliruan secara lebih jelas untuk perbaikan hasil belajar (Asyari dkk., 2024).

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa media *Game-Based Learning* “Testor” berbasis website dimulai dari merancang 1) flowchat, 2) storyboard, 3) membuat prototipe, dan 4) desain.

REFERENSI

- 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. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v4i2.2944>.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-

1896. <https://www.neliti.com/publications/424288/penerapan-media-pembelajaran-game-matematika-berbasis-hots-dengan-metode-digital>.
- Asyari, S., Qadry, I. K., & Nursakiah, N. (2024). Praktik mengecek pemahaman siswa dan memberikan umpan balik kepada mereka saat menentukan volume kubus dan balok. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 59-66. <https://doi.org/10.35877/panrannuangku>.
- Damris, R. B., & Putra, P. H. (2025). Inovasi pembelajaran: game based learning dalam pendidikan agama Islam di SMA N 1 Sungai Penuh. *PARAMUROBI: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 8(1), 156-173. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v8i1.9396>.
- Eduka, T. K. (2022). *Bestie book Bahasa Indonesia SMA/MA kelas X, XI, & XII*. Indonesia: Cmedia.
- 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>.
- Hidayat, A., Pahrudin, A., & Rahmi, S. (2025). Struktur dan prosedur pengorganisasian kurikulum untuk pembelajaran berkualitas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 265-280. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25110>.
- 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>.
- Ibrahim, A., Palongo, L., Sumba, R., Maele, H., Kuga, M., Djeijun, W., & Didipu, H. (2025). Meningkatkan Kemampuan Guru Menggunakan Media Interaktif Berbasis Website dalam Pembelajaran. *Matano: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 59-71. <https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3145n>.
- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. I. (2025). Penggunaan Game Based Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1177-1188. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502>.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.

- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Majid, A., & Andayani, D. (2011). *Pendidikan karakter dalam perspektif teori dan praktik*. Remaja Rosdakarya.
- Maulidina, M., Susilarningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118. <https://pdfs.semanticscholar.org/e1f2/f93b77522baf953367f18c28736e4f4d24c6.pdf>.
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh game based learning mata pelajaran informatika kurikulum merdeka terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19-29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>.
- Mulyati, A., & Hanifah, N., (2022). *_Intisari Materi Bahasa Indonesia SMA: Plus Soal AKM_*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Muslimin, M. (2025). Analisis Pemanfaatan Zep Quiz Berbasis Gamifikasi sebagai Media Eval-uasi 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>.
- Nainggolan, M. A. O., Neva, R. A. F., Pakpahan, R., Suyanti, R. D., & Pardosi, S. M. (2025). Pengaruh penggunaan media zep quiz terhadap tingkat konsep pemahaman pembelajaran ipa materi sistem pernapasan pada siswa SMP kelas VII. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(11). <https://doi.org/10.62281/rvckvr94>.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan wordwall pada model game based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.
- Rahmaniati, R., (2024). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Indonesia: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan media gambar berseri pada materi keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445-451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>.
- Rianto, T., (2019). *CCM Cara Cepat Menguasai Bahasa Indonesia SMA dan MA*. Jakarta: Bumi Aksara 1.
- Samani, M., & Hariyanto. (2012). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Remaja Rosdakarya.

- Septiani, T. B. (2024). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Muaddib*, 7(1), 175-185. <https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Muaddib/article/download/1491/1161>.
- Ummah, N. A. (2024). Peningkatan kemampuan peserta didik pada materi teks editorial kelas XII MA Al Hikmah 01 benda dengan menggunakan media pembelajaran surat kabar radar Tegal. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, 5(4). <https://ejournals.com/ojs/index.php/jpa/article/view/413>.
- 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>.
- Zubaedi. (2011). *Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Kencana.