



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 EjaQuest dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Ejaan Bahasa Indonesia di SMA

Yesika Putri Aprilia¹✉, Dina Amalia Zahro², Cahyo Hasanudin³

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

yesikaputri642@gmail.com¹, dinaaaaaaaaaa36@gmail.com²,
cahyo.hasanudin@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id³

Abstrak – Desain Game-based Learning “EjaQuest” berbasis ZepQuiz dikembangkan untuk membantu pembelajaran ejaan Bahasa Indonesia di SMA agar lebih menarik dan tidak membosankan. Pendekatan permainan digunakan karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui tantangan interaktif dan umpan balik langsung. Penelitian ini menggunakan metode R&D model ADDIE, dengan fokus pada tahap desain. Proses pengembangan mencakup pembuatan flowchart, storyboard, dan prototipe awal “EjaQuest” di ZepQuiz untuk memastikan alur, tampilan, dan mekanisme permainan sesuai kebutuhan pembelajaran ejaan. Hasil desain menunjukkan bahwa “EjaQuest” berpotensi menjadi media belajar yang lebih efektif dan menyenangkan untuk membantu siswa memahami aturan ejaan secara praktis melalui aktivitas bermain.

Kata kunci – Game-Based Learning, Zep Quiz, Ejaan Bahasa Indonesia

Abstract – The design of the EjaQuest Game-based Learning using ZepQuiz was developed to support the learning of Indonesian spelling in high school through a more engaging and interactive approach. Integrating game elements is expected to increase students’ motivation, participation, and understanding by providing enjoyable challenges and instant feedback. This study uses the R&D method with the ADDIE model, focusing on the design stage. The development process includes creating a flowchart, storyboard, and an initial prototype of EjaQuest on ZepQuiz to ensure that the game’s flow, visuals, and mechanisms align with spelling-learning objectives. The results show that EjaQuest has the potential to become an effective and enjoyable learning medium, helping students grasp spelling rules through practical and game-based activities.

Keywords – Game-based learning, Zep Quiz, Indonesian spelling.

PENDAHULUAN

Game-Based Learning (GBL) adalah cara belajar yang menggabungkan elemen permainan agar siswa bisa menguasai materi dengan lebih aktif, seru, dan saling berinteraksi. Menurut Nurhadi dan Pratama (2020), pendekatan ini memanfaatkan game digital untuk mendorong keterlibatan dan semangat belajar siswa. Begitu juga, Wulandari dan Susanto (2021) menyoroti bahwa GBL menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik lewat tantangan, poin, dan respons langsung yang membuat siswa benar-benar terjun ke dalamnya.

Selain itu, Ramadhani dan Rahmawati (2019) menyebutkan bahwa game membantu siswa mencerna ide-ide abstrak melalui gambar visual dan latihan praktis. Penelitian Setiawan (2022) membuktikan bahwa GBL berdampak baik pada kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa, berkat pengalaman belajar yang berarti. Sari dan Haryanto (2020) juga menegaskan bahwa game pendidikan bisa meningkatkan motivasi dari dalam diri siswa, sehingga proses belajar jadi lebih efisien. Dengan begitu, GBL bisa dilihat sebagai metode pembelajaran yang menyatukan unsur bermain dan kegiatan edukasi untuk menghasilkan proses belajar yang interaktif, memotivasi, dan akhirnya memperbaiki capaian siswa.

Manfaat dari *Game-Based Learning* (GBL) itu cukup beragam banget. Hakim (2021) bilang kalau game bisa bikin suasana belajar jadi lebih hidup dan asyik, sehingga siswa mau ikut serta tanpa merasa dipaksa. Lestari (2020) nambahin bahwa game edukasi membantu siswa nambah daya ingat dan ngerti konsep lewat gambar-gambar, tantangan, plus pengalaman langsung. Kurniawan (2022) nunjukin kalau GBL ampuh banget buat nambah keterlibatan siswa karena ada respons langsung, sementara Dewi (2021) sebutin kalau game mendorong kemampuan ngerjain masalah lewat strategi dan pilihan yang dibuat. Arifin (2023) tambahkan lagi bahwa game bisa tingkatkan kerja sama antar siswa di permainan kelompok, sambil melatih komunikasi dan keputusan bareng. Intinya, GBL berguna banget buat ditingkatkan motivasi, pemahaman konsep, fokus belajar, kemampuan berpikir kritis, sama kerja sama siswa.

Peran media digital dan GBL di pembelajaran juga penting banget. Media digital seperti video, aplikasi interaktif, dan platform e-learning dapat membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik serta lebih mudah dipahami oleh siswa. Rais (2024) tunjukkan bahwa tampilan visual dan interaksi di media digital bisa menambah semangat siswa, sedangkan Nurfadhillah (2021) tekankan kalau teknologi pembelajaran modern bisa bangkitin rasa penasaran dan bantu paham konsep lewat visual serta konteks yang relevan. Widiastri dkk. (2024) tambahin kalau media digital bikin kelas lebih interaktif dan bantu siswa ngerti ide abstrak lewat visualisasi yang nyata. JK Putra (2024) pastikan bahwa media digital juga kuat in literasi digital dan kemampuan siswa buat adaptasi di zaman teknologi sekarang.

Game-Based Learning (GBL) itu muncul sebagai cara yang bikin proses belajar jadi lebih dinamis lewat tantangan, skor, tingkatan, dan interaksi di dalam game. Windiani dkk. (2025) bilang kalau game edukatif bisa menambah semangat siswa karena sifatnya yang melibatkan langsung, sementara Widianana (2022) sorotin kemudahan paham konsep lewat simulasi. Sugianto (2020) tambahin kalau GBL mendorong motivasi siswa buat ngerjain tantangan selanjutnya. Jadi, baik media digital maupun GBL nyediain pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan benar-benar efektif.

Salah satu platform yang dukung GBL adalah ZEP Quiz, yaitu media kuis digital interaktif yang bantu guru bikin kegiatan belajar jadi lebih seru dan kompetitif. Feriansyah (2024) jelasin kalau ZEP Quiz punya fitur timer, poin, dan mode permainan yang bikin pembelajaran lebih beragam. Adinda, Faisal, dan Susilawati (2025) tekankan bahwa platform ini gabungin unsur kompetisi dan respons langsung, sehingga motivasi siswa naik. Husna dan Rahmadani (2024) tambahkan kalau ZEP Quiz manfaatkan AI buat bantu guru susun soal dengan cepat dan teratur, sedangkan Purwanto (2023) pastiin kalau platform ini kasih pengalaman belajar yang asyik lewat desain visual dan akses yang gampang.

Kelebihan ZEP Quiz udah banyak yang menyelidiki. Putri, Maulana, & Sunengsih (2023) nemuin kalau pemahaman konsep matematika siswa naik, sementara Husen & Wulandari (2025) nunjukin efektivitasnya buat materi IPA. Adinda, El Faisal, & Susilawati (2025) tambahkan kalau suasana kompetitif bisa menambah motivasi dari dalam diri siswa. Maulidiyah dkk. (2025) tekankan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab, dan Ramadhani & Sya (2024) temuin kalau keterlibatan siswa sama literasi digital juga meningkat. Rahadian (2021) pastiin antarmuka sederhana ZEP Quiz bikin gampang dipake, Dewi (2022) sorotin fitur gamifikasi yang bikin siswa semangat, Prasetyo (2023) sebut laporan otomatis memudahkan guru analisis, Hapsari (2021) tekankan fleksibilitas akses, dan Utami (2022) bilang variasi soal bantu nilai berbagai aspek pemahaman.

Secara keseluruhan, ZEP Quiz bikin evaluasi guru jadi lebih mudah dan ciptain pengalaman belajar yang melibatkan siswa, menarik, dan benar-benar efektif. Nabila (2021) tekankan kemudahan asesmen digital, Putra (2022) pastiin keterlibatan siswa lewat gamifikasi, Rahayu (2023) soroti umpan balik real time, dan Wulandari (2020) sebut fleksibilitas pengulangan kuis dukung pembelajaran mandiri.

Di samping itu, mahir ejaan bahasa Indonesia itu penting banget dalam proses belajar. Menurut Kemendikbud (2016), ejaan itu aturan buat nulis huruf, kata, unsur serapan, dan tanda baca. Suwandi (2020) tekankan fungsinya biar komunikasi tulis jadi jelas dan rapi, Hasanah (2021) pastikan ejaan sebagai kemampuan wajib buat tulisan formal. Suyanto (2011) bilang ejaan ubah bunyi bahasa jadi tulisan, Mulyani & Fitriani (2019) soroti keteraturan huruf, kata, dan tanda baca, dan Rafly & Usiono (2024) tekankan ejaan sebagai panduan biar pesan tertulis gak salah paham.

Tapi, pembelajaran ejaan masih banyak tantangannya. Suryaman (2020) soroti minat siswa yang rendah karena materi dianggap kaku. Hasanah (2021) sebut metode konvensional bikin siswa pasif. Hudaya (2022) temuin pemahaman guru yang kurang buat PUEBI, dan Lestari (2023) tekankan pengaruh bahasa gaul plus media sosial. Widodo (2020) soroti umpan balik yang minim, Fitriani (2019) lihat pembelajaran yang monoton, dan Nugraha (2020) temuin metode ceramah kurang manjur.

Kesalahan ejaan juga sering muncul karena kurang paham dasar. Janattaka & Sabatini (2022) temuin kesalahan di penulisan tegak bersambung, Ramadaniyat &

Citrawati (2022) soroti huruf kapital, tanda baca, dan kata baku, sementara Fajaria & Umar (2017) temukan kesalahan di teks narasi SMA. Qoriah dkk. (2025) tambah kurang teliti, latihan minim, dan pengaruh bahasa sehari-hari sebagai pemicu. Cristina & Dafiti (2021), Inayah dkk. (2024), dan Yulianis (2023) temukan kesalahan serupa di berbagai jenis teks.

Jadi, masalah pembelajaran ejaan muncul dari minat yang rendah, metode yang kurang bervariasi, pemahaman guru yang tidak merata, plus latihan dan kebiasaan menulis yang minim. Pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan kasih kesempatan praktik, kayak lewat GBL dan ZEP Quiz, itu krusial banget buat bantu siswa kuasai kaidah ejaan secara konsisten.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian Research and Development (R&D). Penelitian R&D menurut Rustandi & Rismayanti (2021) merupakan proses penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk merancang dan menghasilkan sebuah produk pembelajaran melalui tahapan perencanaan yang terorganisasi, sehingga produk yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Model R&D yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, dan pada penelitian ini hanya difokuskan pada satu tahap, yaitu tahap Desain.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data teknis pengembangan media. Instrumen penelitian meliputi flowchart, storyboard, dan prototipe yang disajikan dalam bentuk dokumen visual untuk menggambarkan alur permainan. Pengumpulan data dilakukan melalui proses penyusunan prototipe dengan membuat mock-up desain game “EjaQuest” menggunakan platform Zep Quiz sebagai bentuk simulasi awal media pembelajaran.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis tematik, yang dilakukan melalui langkah-langkah: (1) transkripsi dan membiasakan diri dengan data, (2) proses pengodean (coding) untuk menemukan pola, (3) pengelompokan tema-tema desain yang muncul, dan (4) penafsiran makna dari setiap tema tersebut. Validasi desain dilakukan dengan menilai aspek kepraktisan, melalui indikator kemudahan implementasi, serta aspek relevansi, melalui kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik sebagai pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain game-based learning “EjaQuiz” dapat dijelaskan melalui empat komponen utama, yaitu:

- 1) Flowchart menunjukkan alur permainan mulai dari menu awal, proses menjawab soal ejaan, pergerakan di peta, hingga tampilan skor dan umpan balik.
- 2) Storyboard menggambarkan tampilan layar, posisi tombol, serta visual peta dan soal ejaan yang

muncul selama permainan. 3) Prototipe berbasis ZEP Quiz memperlihatkan mekanisme dasar seperti pemunculan soal, pilihan jawaban, pergerakan pemain, dan sistem penilaian. 4) Desain pembelajaran disusun agar game membantu siswa memahami ejaan melalui aktivitas memilih bentuk ejaan yang benar dengan umpan balik langsung.

Keempat komponen tersebut akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

A. Flowchart

Konsep game Game-Based Learning EjaQuest untuk pembelajaran ejaan Bahasa Indonesia di SMA diawali dari halaman login. Untuk memainkan EjaQuest melalui tautan ZEP Quiz yang diberikan oleh guru, pemain terlebih dahulu membuka link tersebut lewat browser di perangkat yang digunakan. Ketika halaman kuis terbuka, pemain akan melihat tampilan awal berisi judul EjaQuest, penjelasan singkat mengenai permainan, serta tombol Masuk/Mulai. Pemain menekan tombol tersebut hingga berhasil masuk ke tahap berikutnya. Setelah berhasil masuk, pemain diarahkan ke tampilan utama berupa peta EjaQuest yang memuat beberapa zona pembelajaran ejaan. Setiap zona memiliki fokus materi yang berbeda, seperti penulisan huruf kapital, kata baku, tanda baca, penulisan serapan, atau gabungan kata. Pemain memilih titik awal pada peta dan mulai menjelajahi misi yang tersedia.

Pertanyaan-pertanyaan akan muncul sesuai alur peta dan jenis soal yang sudah dirancang pembuat kuis. Dalam EjaQuest, jenis soal dapat berupa pilihan ganda, jawaban singkat, atau benar/salah (OX). Pada bagian tertentu, pemain juga bisa diminta memperbaiki penulisan yang tidak sesuai kaidah. Pemain harus memilih atau mengetik jawaban yang benar berdasarkan aturan ejaan. Jika jawabannya tepat, pemain bisa melanjutkan ke soal berikutnya atau membuka wilayah baru pada peta. Namun jika salah, pemain dapat diminta mengulang atau diarahkan ke jalur remedial sesuai aturan permainan. Pemain terus bergerak dari satu zona ke zona lain, menyelesaikan tiap pertanyaan sampai mencapai bagian akhir peta atau portal penyelesaian. Semakin banyak tantangan yang diselesaikan, semakin banyak poin ejaan yang berhasil dikumpulkan.

Saat seluruh pertanyaan telah terjawab, sistem akan otomatis menampilkan hasil akhir permainan, mulai dari total skor, waktu penyelesaian, tingkat ketepatan jawaban, hingga peringkat jika permainan berlangsung dalam mode multiplayer. Pemain dapat meninjau kembali hasil tersebut, membandingkannya dengan peserta lain melalui leaderboard, kemudian memilih untuk mengulang permainan atau keluar. Keseluruhan proses permainan dirancang agar pengalaman belajar ejaan terasa lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui kombinasi antara latihan, eksplorasi peta, dan tantangan, pemain tidak hanya menjawab soal, tetapi juga aktif

berpetualang dalam dunia EjaQuest sambil memahami aturan ejaan Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan dekat dengan pengalaman belajar modern.



Gambar 1. flowchart

B. Storyboard

Storyboard game “EjaQuiz” disusun untuk memperlihatkan bagaimana alur permainan berlangsung dari awal hingga selesai, sehingga pengembangan game dapat mengikuti rancangan visual yang jelas. Storyboard dimulai dari Menu Utama yang menampilkan judul “EjaQuiz” serta tombol Mulai dan Petunjuk. Tampilan ini menjadi pintu masuk pemain dan dirancang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa SMA.

Setelah memilih menu petunjuk, pemain masuk ke Halaman Petunjuk, yang berisi instruksi singkat tentang cara bermain, seperti memilih ejaan yang benar dan memperbaiki penulisan yang salah. Tombol Kembali disediakan agar pemain dapat kembali ke menu utama. Bagian ini memastikan pemain memahami aturan sebelum memulai permainan.

Storyboard kemudian menampilkan layar permainan inti, yaitu area tempat proses belajar berlangsung. Pada bagian atas terdapat indikator skor dan progres, sementara soal ejaan muncul satu per satu dalam bentuk pilihan ganda, OX, atau isian singkat. Pemain memilih jawaban yang tepat untuk membuka zona berikutnya. Desain ini menegaskan bahwa gameplay bersifat interaktif dan membutuhkan ketelitian dalam memahami ejaan.

Untuk memperkuat proses belajar, storyboard juga memperlihatkan tampilan umpan balik. Jika jawaban benar, muncul pesan seperti “Benar!” atau “Tepat.” Namun jika salah, tampil pesan “Salah!” atau penjelasan singkat koreksi ejaan. Umpan balik ini membantu pemain langsung mengetahui kesalahan mereka.

Pada akhir permainan, storyboard menunjukkan Halaman Hasil Akhir yang memuat skor total, tingkat ketepatan, dan pilihan untuk Mengulang Permainan atau Kembali ke Menu. Bagian ini berfungsi sebagai penutup sekaligus evaluasi hasil belajar pemain.

Secara keseluruhan, storyboard “EjaQuiz” memberikan gambaran ringkas mengenai tampilan visual dan interaksi pemain, serta memastikan setiap tahap permainan mendukung tujuan utama: membantu siswa memahami ejaan secara lebih mudah dan menarik melalui pengalaman bermain yang sederhana dan interaktif.



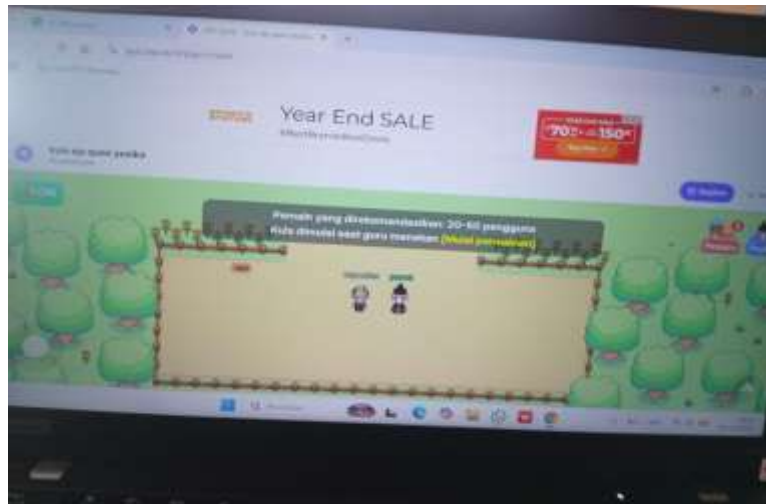
Gambar 2. Storyboard

C. Prototipe

Prototipe yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa game edukasi berbasis ZepQuiz dengan judul “EjaQuest.” Game ini dirancang untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan memahami ejaan Bahasa Indonesia melalui aktivitas bermain yang interaktif. Dalam prototipe ini, EjaQuest memuat beberapa fitur utama, seperti kumpulan soal ejaan, sistem penilaian otomatis yang menambah poin ketika jawaban benar, serta tidak memberikan poin ketika jawaban salah. Seiring bertambahnya skor, tingkat kesulitan soal juga meningkat sehingga pemain mendapatkan tantangan yang lebih tinggi.

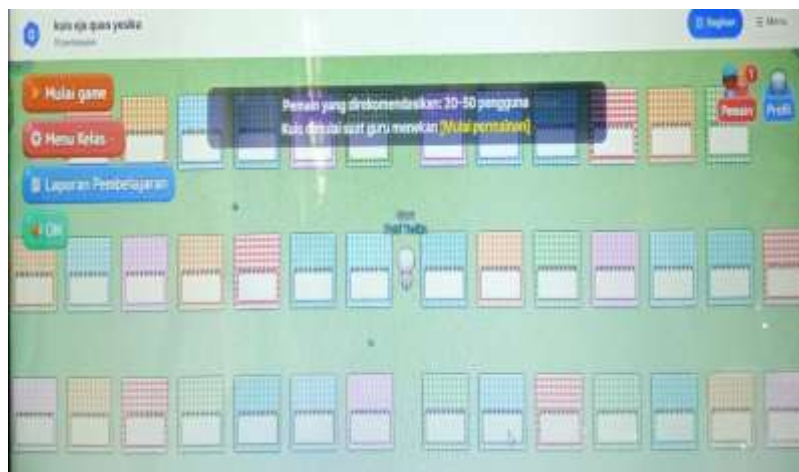
Secara teknis, ZepQuiz menyediakan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat fokus pada penyelesaian soal. Setiap

pertanyaan menampilkan pilihan ejaan yang harus dipilih sesuai instruksi. Pada akhir permainan, sistem akan menampilkan skor akhir sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Rancangan prototipe ini menunjukkan bahwa ZepQuiz dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif, praktis, dan mudah diadaptasi untuk membantu siswa SMA memahami ejaan dengan lebih efektif.



Gambar 3. Prototipe

D. Desain Game



Gambar 4. Desain game



Gambar 5. Pengerjaan soal



Gambar 6. Tahap hasil permainan

Menurut Rahmawati (2024), penggunaan Zep Quiz dalam desain EjaQuest membuat pembelajaran ejaan terasa lebih hidup karena siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga langsung berinteraksi lewat visual dan tantangan kuis. Sementara itu, Santoso (2023) berpendapat bahwa unsur permainan dalam Zep Quiz mampu memenuhi kebutuhan siswa untuk merasa mampu dan bebas memilih, sehingga mereka lebih bersemangat mengikuti proses belajar. Pendapat lain disampaikan Gunawan (2024) yang menegaskan bahwa tampilan visual dan pengalaman mencoba langsung dalam platform digital seperti ini membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat aturan ejaan. Secara keseluruhan, ketiga pandangan tersebut menunjukkan bahwa Zep Quiz bukan hanya menarik, tetapi juga membantu siswa belajar ejaan dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa di dalam menyusun Desain Game-Based Learning EjaQuest berbasis ZepQuiz untuk pembelajaran ejaan bahasa Indonesia di SMA dilakukan melalui beberapa tahapan utama. Proses pengembangannya dimulai dari merancang (1) flowchart, (2) storyboard, (3) pembuatan prototipe, (4) desain final.

REFERENSI

- Adinda, C., El Faisal, E., & Susilawati, S. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aplikasi ZEP Quiz. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(2), 145-154. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27372>
- Adinda, C., El Faisal, E., & Susilawati, S. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi ZEP Quiz. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27372>
- Afrizal, D. Y., Suryanto, E., Rohmadi, M., & Suhita, R. (2024). Peluang Pembelajaran Sastra di Era Digital: Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sastra yang Menyenangkan. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 12(2). <https://doi.org/10.30595/mtf.v12i2.27237>
- Almeida, C., Kalinowski, M., & Uchoa, A. (2023). Negative Effects of Gamification in Education Software: Systematic Mapping and Practitioner Perceptions. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2305.08346>
- Arifin, M. (2023). Penerapan media game edukasi untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 55-63. <https://jurnal.faiu.ac.id/index.php/jpp/article/view/632>

- Aulia, N., & Anggraini, N. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Games Based Learning. *Jurnal CPU*, 1. Diakses dari: <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/cpu/article/download/12372/5473>
- Bangun, S. L. (2024). Media digital berbasis latihan berulang untuk meningkatkan ketelitian berbahasa. *Jurnal IIIC Nusantara*.
- Christiana R. P., Elma N. K., & Syarafina K. (...). Analisis kesalahan ejaan pada jurnal akademik ejaan bahasa Indonesia. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*. <https://doi.org/10.26555/jg.v2i2.3296>
- Cristina, C., & Dafit, F. (2021). Analisis kesalahan penggunaan ejaan dalam menulis karangan narasi pada siswa kelas IV SDN 163 Pekanbaru. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 336-341. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2926>
- Dahlia, N. R., Sembiring, M. M., & Faisal, F. (2024). Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.59183>
- Dewi, N. P. (2021). Pengembangan game edukasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 89-98. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPDI/article/view/34819>.
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al-Hidayah. *SemnasFIP - Universitas Muhammadiyah Jakarta*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23533>
- Feriansyah, Z. H. (2024). Pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa Jerman melalui media ZEP Quiz. *LATERNE: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 22-32. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/68939>
- Gunawan, R. (2024). Kognitivisme dalam pembelajaran bahasa: Pendekatan visual dan pengalaman langsung. *Surabaya: Pustaka Edu*.
- Hakim, L. (2021). Efektivitas game edukasi dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45-54. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtpp/article/view/39211>.
- Harahap, F., & Putri, D. (2023). Pengaruh media digital interaktif terhadap kualitas pembelajaran bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Hasri, H., Ana, H., & Zulzaman, L. O. A. (2024). Kesalahan penggunaan ejaan Bahasa Indonesia pada media luar ruang di Kabupaten Muna. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 9(3), 683-692. <https://doi.org/10.36709/bastra.v9i3.448>

- 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.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Humaira, H. W., dkk. (2021). Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia pada Makalah Mahasiswa. *Lingua Rima*, 10(3). <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/download/5098/2761>
- Humairo, S. (2023). Analisis kesalahan penggunaan ejaan Bahasa Indonesia dalam berita unggahan akun resmi Facebook Pondok Pesantren Darussalam Blokagung bulan Oktober sampai Desember 2021. *Jurnal PENEROKA: Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 154-171. <https://doi.org/10.30739/peneroka.v3i1.2027>
- Husen, M., & Wulandari, R. (2025). Pengaruh Zep Quiz sebagai Media Game Edukasi terhadap Pemahaman IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/3051>
- Husna, L., & Rahmadani, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi ZEP Quiz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 55-64. <https://ejournal.my.id/index.php/jpbsi/article/view/4219>
- Ilmanun, L., & Devianty, R. (2024). Kesalahan penggunaan ejaan Bahasa Indonesia pada makalah karya ilmiah mahasiswa. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 216-223. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.645>
- Inayah, F., Mulyani, M., & Hendriadi, J. (2024). Kesalahan berbahasa dalam penulisan teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII. Seulas Pinang: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. <https://doi.org/10.30599/f6r15a25>
- Irwansyah, R. (2024). Implementasi kuis interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *TEFLA: Teaching English and Language Arts Journal*.
- Janattaka, N., & Sabatini, A. M. (2022). Analisis kesalahan ejaan siswa dalam teknik menulis tegak bersambung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1529>
- Kartika Devi, A. A., & Solihat, I. (2025). Gamifikasi Wordwall Bagi Guru Bahasa Indonesia SMP untuk Pembelajaran Pasca Covid-19. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v5i1.123>
- Kulsum, U., Indriyani, I., Sari, F. I., & Miftah. (2025). Tinjauan kritis terhadap kembalinya penggunaan Ejaan yang Disempurnakan (EYD) Tahun 2022 dalam

- konteks kebijakan Bahasa Indonesia. *Alusi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Kurniawan, D. (2022). Pengaruh game-based learning terhadap keterlibatan belajar siswa di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 210–219. <https://journal.upy.ac.id/index.php/jitp/article/view/4210>.
- Lestari, S. (2020). Penggunaan game edukasi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, 7(2), 134–142. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/edupedia/article/view/2817>
- Maulidiyah, A. A., Baihaqi, M., Huda, H., & Astutik, N. S. P. (2025). Efektivitas Gamifikasi dengan Zep Quiz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *JEEP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12038–12044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9538>
- Mulyani, & Fitriani. (2019). Analisis Kesalahan Ejaan dalam Penulisan Teks. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–530. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/2395/pdf/9332>
- Nabila, S. (2021). Peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 6(2), 101–110. <https://jurnalteknologipendidikan.org/index.php/jtp/article/view/2021-06-02-101>
- Natalia, D. C., Slamet, S. Y., & Sukarno. (2021). Analisis kesalahan penggunaan ejaan bahasa Indonesia pada karangan narasi peserta didik kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1). <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/87153>
- Nurfadhilah, S. (2021). Peranan media pembelajaran dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *PENSA: Jurnal Teknologi dan Media Pendidikan*, 2(1), -. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/download/1338/927>
- Nurhadi, D., & Pratama, R. (2020). Pengembangan pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 145–153. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/17440>
- Nurul Fajarya, & Umar, A. (2017). Analisis kesalahan penggunaan ejaan dalam karangan narasi siswa kelas X SMA. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.24114/bss.v6i2.6378>
- Oktavia, R., Suprihatin, D., & Rosalina, S. (2024). Analisis kesalahan ejaan Bahasa Indonesia pada hasil resensi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Pamanukan. *Journal of Education Research*, 5(3), 3489–3495. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1427>
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313–

- 321.<https://ejournal.widyayuwana.ac.id/index.php/jpak/article/download/433/308>.<https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- Purba, E., Sinaga, S., Ritonga, Z., Sagala, R. W., Manurung, E., & Suhardi. (2024). Mendobrak Kebosanan: Bahan Ajar Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Gamifikasi. *Jurnal Ilmu Humaniora*, 7(12). Tersedia di: <https://humaniora.ojs.co.id/index.php/jpih/article/download/442/506/1105>
- Purwanto, A. (2023). Efektivitas penggunaan platform kuis digital ZEP Quiz dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 4(3), 201–210. <https://jtpn.literasia.id/index.php/jtpn/article/view/3188>.
- 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.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.
- Puspitayani, D. M. A. (2022). Pengembangan penilaian formatif berbasis kuis online pada pembelajaran bahasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Putra, A. R. (2022). Pemanfaatan platform kuis interaktif sebagai inovasi evaluasi pembelajaran di era digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 45–53. <https://jurnalinovasipembelajaran.id/jip/v8n1/2022/article/045>
- Putra, J. K. (2024). Peranan teknologi komunikasi media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *ARC: Jurnal Teknologi Pendidikan*, -(–), –. <https://journal.appipgri.id/index.php/arc/article/view/155>
- Putri, L. S., Maulana, M., & Sunengsih, C. (2023). Pengaruh Penggunaan ZepQuiz dalam Model Game-Based Learning terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut di Sekolah Dasar. *EDUKASI (Jurnal Pendidikan)*. <https://doi.org/10.61672/judek.v13i2.3271>
- Qorih, R., Setyawati, N., & Ngatmini. (2025). Analisis penyebab kesalahan ejaan pada teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gubug. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 12(2), 136–146. <https://doi.org/10.30595/mtf.v12i2.27451>
- Rafly, M., & Usiono, U. (2024). Perkembangan dan Tantangan Ejaan Bahasa Indonesia. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2), 437–443. <https://doi.org/10.62017/merdeka.v2i2.3000>
- Rahayu, D. P. (2023). Efektivitas pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(3), 220–230. <https://jurnalpendidikanmodern.ac.id/jpm/vol11/issue3/2023/220>

- Rahmawati, S. (2024). Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Jakarta: Literasi Nusantara.
- Rais, M. (2024). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar siswa. JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 3(4), -. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji/article/view/1332>
- Ramadaniyanti, D. P., & Citrawati, T. (2022). Analisis kesalahan penggunaan ejaan bahasa Indonesia dalam menulis teks cerpen siswa kelas IV. Jurnal Pendidikan Bahasa, 12(2). <https://doi.org/10.37630/jpb.v12i2.1154>
- Ramadhani, A. D., & Sya, M. F. (2024). Analisis Isi Modul Ajar Berbasis Game-Based Learning: Pemanfaatan Media AI Zep Quiz untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Naratif. Karimah Tauhid, 4(9). <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20932>
- Ramadhani, R., & Rahmawati, Y. (2019). Pemanfaatan media game edukasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Jurnal Pendidikan Indonesia, 8(1), 67–75. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/19764>
- Ramadhani, R., Putri, Y. D., Musarofah, S., Sota, M. P., Lubis, N. R., & Yuniati, I. (t.t.). Pengaruh pemahaman PUEBI terhadap ketepatan penulisan ejaan dalam karya ilmiah mahasiswa. Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia. <https://doi.org/10.63822/h7k8zq57>
- Ritonga, M. U., Pulungan, F., Irawan, C., & Fadillah, A. (2025). Analisis kesalahan penggunaan ejaan Bahasa Indonesia dalam skripsi: Studi bagian pendahuluan. MUDABBIR Journal Research and Education Studies, 5(1), <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.861>
- Rosdiana, L. A. (2020). Kesalahan penggunaan ejaan Bahasa Indonesia (EBI) pada karya ilmiah mahasiswa. Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.31943/bi.v5i1.58>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. Jurnal Fasikom, 11(2), 57–60. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/download/2546/1556>.
- Sa'diyah, I. (2022). Kesalahan berbahasa Indonesia tulis pada aspek ejaan, morfologi, dan sintaksis oleh peserta pelatihan menulis LPDP. KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 8(2), 255–271. <https://doi.org/10.22219/kembara.v8i2.22282>.
- Santoso, D. (2023). Motivasi belajar dan teori Self-Determination pada pembelajaran digital. Jurnal Psikologi Pendidikan, 9(2), 45–55.
- Santoso, D. R. (2025). Penerapan Zep Quiz dalam pembelajaran berbasis game di sekolah menengah. ACOPEN Conference Series.

- Sari, D. P., & Haryanto, A. (2020). Penerapan game edukasi dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–120. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/JIPD/article/view/3200>
- Setiawan, A. (2022). Pengaruh game-based learning terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 26(1), 55–64. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/43054>
- Setiyani, R., Maharani, S. W., & Rachman, I. F. (2025). Game-Based Learning sebagai Strategi untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Teks Cerpen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(4), hlm. 569-578. <https://jurnalistiqomah.org/index.php/jppi/article/view/4628>
- Sugianto, H. (2020). Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *International Journal of Instructional Technology*, 2(1). <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>
- Sukarto, K. A. (2024). Pemakaian Bahasa Indonesia dalam karya tulis ilmiah oleh mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta. *Pujangga*, 6(1), <https://doi.org/10.47313/pujangga.v6i1.849>
- Syarif Hidayatullah, Rahmayanti, A., Roihanah, A. N., & Syamsiyah, N. (2024). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Games “Mencari Jejak”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 14(2). <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i2.76005>
- 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.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Widiastari, D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), -. <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/download/3519/2912>
- Windiani, A., Arifatul, A., & Apriyanti, A. (2025). Media Digital dan Antusiasme Peserta Didik: Peran Game Based Learning dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 17183–17188. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28577>
- Wulan, A. R., Pania, E. R., & Rachman, I. F. (2025). Penggunaan Game-Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa di Mata Pelajaran Bahasa

- Indonesia. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI), 2(4), hlm. 243-252.
<https://jurnalistiqomah.org/index.php/jppi/article/view/4471>
- Wulandari, F. (2020). Transformasi pembelajaran melalui digital learning dan media interaktif. Jurnal Kajian Pendidikan, 4(1), 33-41.
<https://jurnalkajianpendidikan.com/jkp/v4i1/2020/033>
- Wulandari, S., & Susanto, H. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis game digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, 14(3), 230-239.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/view/46310>
- Yulianis, R. D. (2023). Analisis kesalahan ejaan pada teks berita siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Teluk Dalam. Faguru: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan, 3(1).
<https://doi.org/10.57094/faguru.v3i1.1185>