



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 DeSi dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Teks Deskripsi di Sekolah Menengah Atas kelas 12

Daimatun Na'imah¹(✉), Yulanda Puspita Sari², Cahyo Hasanudin³
1,2,3Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
dainatunnaimah@gmail.com¹, yulandapuspitasari11@gmail.com²,
cahyo.hasanudin@kippgribojonegoro.ac.id³

abstrak – Penggunaan permainan sebagai media belajar kini menjadi salah satu pendekatan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, terutama saat mempelajari materi teks deskripsi di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis gim berjudul “DeSi” dengan memanfaatkan platform Zep Quiz. Media ini dirancang agar bersifat interaktif, menyenangkan, dan mudah digunakan oleh siswa. Penelitian dilakukan dengan metode Research and Development (RnD) menggunakan model ADDIE, dan penekanan studi berada pada tahap perancangan (Design). Data penelitian diperoleh melalui pembuatan rancangan alur (flowchart), penyusunan storyboard, serta perancangan prototipe visual. Proses perolehan data dilakukan dengan menyusun desain media, sedangkan analisis dilakukan menggunakan pendekatan tematik berdasarkan pola desain yang ditemukan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pengembangan gim “DeSi” mencakup empat aspek utama, yakni perancangan flowchart, penulisan storyboard, pembuatan prototipe, dan penyusunan desain final. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gim pembelajaran “DeSi” pada Zep Quiz dapat digunakan sebagai media pendukung dalam memahami teks deskripsi secara lebih menarik sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa SMA.

Kata kunci – Game-Based Learning, Zep Quiz, Teks Deskripsi, Siswa SMA

Abstract – supporting medium in understanding descriptive texts in a more interesting the use of games as a learning medium is now one of the approaches that can increase student engagement, especially when studying descriptive text material at the Senior High School (SMA) level. This study aims to develop a game-based learning medium titled “DeSi” using the Zep Quiz platform. This medium is designed to be interactive, enjoyable, and easy to use by students. The research was conducted using the Research and Development (RnD) method based on the ADDIE model, with an emphasis on the design stage. Research data was obtained through the creation of flowcharts, storyboards, and visual prototypes. Data collection was carried out by compiling media designs, while analysis was conducted using a thematic approach based on the design patterns found. The results of the study show that the development of the “DeSi” game covers four main aspects, namely flowchart design, storyboard writing, prototype creation, and final design compilation. This study concludes that the “DeSi” learning game on Zep Quiz can be used as a way while increasing the learning motivation of high school students.

Keywords – Game-Based Learning, Zep Quiz, Descriptive Text, High School Students

PENDAHULUAN

Game-Based Learning merupakan cara belajar yang memakai game untuk mendukung proses pembelajaran pada siswa (Putra dkk., 2024). Menurut Coffey dalam Wijaya dkk. (2021) Game-Based Learning adalah metode yang mengintegrasikan materi belajar ke dalam sebuah permainan agar pemain tertarik belajar lewat media game. Game-Based Learning adalah metode belajar yang memberi peran utama pada siswa lewat penggunaan game untuk meraih sasaran belajar (Amalia dan Athiyyah, 2024). Jadi Game-Based Learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan game untuk menarik minat siswa, menyampaikan materi, dan membantu mereka mencapai tujuan belajar.

Game-Based Learning memiliki tujuan yaitu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan siswa secara aktif, dan membantu meningkatkan hasil belajar karena informasi lebih mudah diingat melalui aktivitas permainan (Permana, 2022). Selain itu tujuan Game-Based Learning menurut Torrente dalam Pratiwi dkk. (2024) adalah memanfaatkan game secara khusus untuk meningkatkan proses pembelajaran yang bermakna. Game-Based Learning memiliki tujuan yaitu mengintegrasikan permainan dalam kegiatan pendidikan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa (Trajkovik dalam Muhammad, 2023). Jadi tujuan Game-Based Learning adalah membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, dan memperkuat pemahaman melalui permainan. Selain mempunyai tujuan Game-Based Learning juga mempunyai manfaat.

Game-Based Learning (GBL) adalah pembelajaran melalui permainan yang memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa. Media GBL yang baik harus memenuhi aspek isi, teknis dan instruksi (Hamidah & Nurhasanah, 2024). Menurut Hasanah dkk. (2024) manfaat utama Game-Based Learning yaitu dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Salah satu manfaat bermain game yaitu mendukung proses belajar saat pemain menghadapi tantangan. Melalui pengalaman gagal, pemain memperoleh pemahaman baru yang membantu mereka tidak mengulangi kesalahan pada tahap selanjutnya (Wibawa dkk. dalam Islam dkk., 2021). Jadi manfaat Game-Based Learning yaitu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui tantangan dalam permainan, dengan media yang tetap memenuhi aspek isi, teknis, dan instruksi. Salah satu media digital Game-Based Learning Adalah Zep Quiz.

Zep Quiz merupakan media digital berbasis permainan yang menghadirkan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan (Husen & Wulandari, 2025). Menurut Zep Quiz merupakan platform digital yang membantu guru membuat kuis interaktif dengan berbagai tipe soal, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, dan benar atau salah. Widyaningrum et al. dalam Lestari & Sunanto (2025) berpendapat bahwa ZEP Quiz adalah media kuis berbasis interaktif yang dibuat untuk mendukung evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan. Jadi ZEP Quiz adalah

media kuis digital berbasis permainan yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Platform ini membantu guru membuat berbagai tipe soal dan mendukung evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan.

ZEP Quiz dalam pembelajaran sangat bermanfaat karena dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa, mudah diakses di berbagai perangkat, menampilkan skor setelah pengerjaan, serta materi yang menarik mampu mendukung berbagai gaya belajar (Adinda & El Faisal, 2025). Sedangkan menurut Yulianti (2025) penggunaan ZEP Quiz mampu meningkatkan capaian pemahaman siswa terhadap materi kegunaan nilai mutlak. Penerapan media belajar digital berbasis permainan ZEP Quiz terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ningsih & Jasiah, 2025). Jadi secara keseluruhan ZEP Quiz bermanfaat sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, pemahaman materi, dan partisipasi siswa, serta didukung fitur yang menarik dan mudah diakses. Selain memiliki manfaat Zep Quiz juga memiliki kelebihan.

Zep Quiz memiliki kelebihan dalam pembuatan pertanyaan pilihan ganda maupun isian singkat yaitu sistem dapat memeriksa jawaban dengan otomatis, serta memberi hasil nilai kepada siswa secara langsung setelah mereka menyelesaikan evaluasi (Muslimin, 2025). Selain itu menurut Kulsum dkk. (2025) kelebihan ZEP Quiz tampak pada perannya dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menghibur, melebihi apa yang ditawarkan oleh metode tradisional. Penggunaan ZEP Quiz dalam proses pembelajaran berpeluang kuat memberikan peningkatan yang berarti terhadap capaian belajar siswa (Zahrania dkk., 2025). Jadi kelebihan ZEP Quiz meliputi penilaian otomatis, pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta peningkatan hasil belajar siswa. Di dalam game Zep Quiz terdapat materi tentang teks deskripsi.

Teks deskripsi adalah bentuk tulisan yang menyajikan gambaran mengenai ciri atau keadaan suatu objek sehingga pembaca dapat membayangkan atau merasakan apa yang dipaparkan (Ramadani, 2022). Justika dkk. dalam Hermaditoyo (2018) menjelaskan bahwa kalimat deskripsi menggambarkan objek berdasarkan hasil tangkapan pancaindra dan pengalaman batin penulis. Selain itu, menurut Simaremare dkk. (2023) teks deskripsi merupakan teks yang menguraikan objek, tempat, atau peristiwa secara detail agar pembaca memperoleh kesan yang jelas. Dengan demikian, teks deskripsi dapat diartikan sebagai teks yang bertujuan memvisualisasikan objek atau peristiwa secara rinci melalui pengamatan inderawi, sehingga pembaca seolah melihatnya secara langsung.

Teks deskripsi berfungsi memberikan gambaran yang jelas tentang suatu objek agar pembaca dapat memahaminya dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan, penulis menyampaikan kesan yang dia peroleh sehingga pembaca dapat membayangkan objek tersebut seolah melihatnya secara nyata (Afrizal, 2020). Irianto dalam Mahsun (2014) menegaskan bahwa teks deskripsi bertujuan melukiskan objek

secara spesifik melalui ciri fisik yang konkret dan detail. Selain itu, teks ini membantu menghadirkan visualisasi lewat bahasa sehingga pembaca dapat membentuk bayangan yang jelas, bahkan dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana promosi karena deskripsinya mampu menarik perhatian (Lusita & Emidar, 2019). Dengan demikian, teks deskripsi pada dasarnya menyajikan paparan rinci yang memungkinkan pembaca membayangkan objek secara langsung sekaligus menciptakan kesan menarik melalui pilihan kata yang digunakan. Teks deskripsi juga memiliki banyak ciri-ciri.

Teks deskripsi memiliki ciri berupa penggambaran objek seperti benda, tempat, atau suasana dengan melibatkan pancaindra serta uraian detail mengenai ciri fisik maupun sifat objek (Ekasari, 2020). Wirabuana (2023) menambahkan bahwa ciri-cirinya tampak dari penggunaan simple present tense, noun dan noun phrase untuk menamai objek, adjective dan adverb untuk memperjelas rincian, serta bahasa kiasan agar deskripsi lebih menarik. Menurut Imawati (2017), teks deskripsi menonjolkan detail yang membangun imajinasi pembaca dan umumnya disusun berdasarkan urutan ruang. Jadi, ciri-ciri teks deskripsi pada dasarnya menekankan detail inderawi dan pilihan bahasa yang jelas sehingga objek terasa nyata bagi pembaca. Game Zep Quiz yang berisikan materi teks deskripsi ini ditujukan kepada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) umumnya berada pada masa remaja, yaitu sekitar usia 15-18 tahun (Auliya, 2015). Pada tahap ini, remaja mengalami perkembangan emosional dan kognitif yang cukup besar, sehingga karakter mereka berbeda dari anak-anak maupun orang dewasa (Triyono dkk. dalam Tarigan, 2019). Dengan demikian, peserta didik SMA memiliki ciri perkembangan emosi dan cara berpikir yang khas karena mereka sedang berada dalam fase perubahan yang tidak dijumpai pada tahap perkembangan lain. Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) juga memiliki karakteristik.

Karakteristik diartikan sebagai sifat atau ciri khusus yang membedakan satu individu dari individu lainnya (Asih, 2021). Salah satu aspek penting dari karakteristik siswa adalah kepribadian, yaitu pola perilaku dan sifat yang khas pada setiap orang (Ramalisa, 2013). Budiningsih (2011) menekankan bahwa memahami karakteristik siswa sangat penting untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Pemahaman tersebut memungkinkan guru menyesuaikan pendekatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Dengan kata lain, memahami karakter siswa menjadi dasar bagi guru untuk merancang pembelajaran yang efektif. Selain itu siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) juga memiliki motivasi.

Motivasi merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri atau dari lingkungan luar untuk mencapai suatu tujuan (Uno, 2006). Dalam pembelajaran, motivasi berperan membangkitkan semangat dan mendorong siswa terlibat aktif

dalam proses belajar (Arianti, 2019). Selain itu, suasana kelas yang nyaman, dukungan guru, serta pengelolaan kelas yang baik turut mempengaruhi tingkat motivasi siswa (Harahap dkk., 2021). Oleh karena itu, motivasi menjadi faktor penting yang mengarahkan siswa menuju keberhasilan akademik mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah bagian penelitian RnD. Penelitian RnD menurut Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021) merupakan dasar penelitian pengembangan yang tepat untuk menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran berbentuk PowerPoint serta iSpring pada Android. Melalui konsep ini, peneliti dapat mengembangkan media yang dibuat agar semakin meningkat kualitasnya, sehingga mampu mempermudah proses belajar mengajar dan menjadikannya lebih bermakna serta efisien. 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 "DeSi" di Zep Quiz untuk simulasi awal.

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

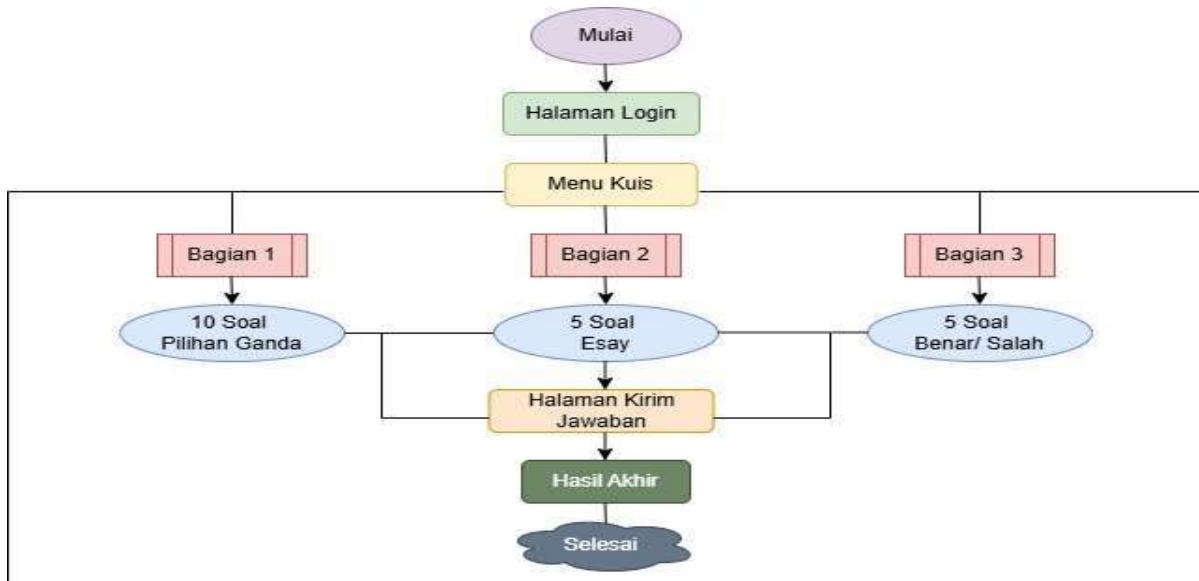
1. Flowchart

Konsep game "**DeSi**" dimulai dari tombol **Mulai** hingga proses akhir. Pada tahap awal, pengguna akan diarahkan ke halaman login setelah memilih menu mulai. Halaman login berfungsi sebagai pintu masuk untuk memastikan pengguna terdaftar sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Setelah proses login berhasil, pengguna masuk ke Menu Kuis yang menjadi pusat navigasi untuk memilih jenis soal yang ingin dikerjakan.

Di dalam Menu Kuis terdapat tiga bagian utama yang dapat dipilih oleh pengguna. Bagian pertama menyediakan 10 soal pilihan ganda, bagian kedua

berisi 5 soal esai, dan bagian ketiga menyajikan 5 soal dengan format benar atau salah. Setiap bagian memiliki jenis soal dan tingkat kesulitan yang berbeda, sehingga pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan atau instruksi. Setelah memilih salah satu bagian dan menyelesaikan seluruh soal yang tersedia di dalamnya, pengguna diarahkan ke halaman Kirim Jawaban.

Pada halaman Kirim Jawaban, pengguna dapat mengumpulkan hasil pengerjaannya untuk kemudian diproses oleh sistem. Setelah jawaban dikirim, aplikasi akan menampilkan Hasil Akhir berupa nilai atau evaluasi terkait jawaban yang telah diberikan. Tahap ini menunjukkan pencapaian pengguna dalam menyelesaikan kuis. Proses keseluruhan kemudian ditutup dengan halaman “Selesai”, yang menandakan bahwa seluruh rangkaian kegiatan dalam aplikasi kuis telah tuntas dijalankan. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Flowchart

2. Storyboard

Permainan ZEP Quiz “DeSi” dibuka dengan tampilan taman virtual yang ceria, menampilkan karakter Guru Buguru Cantik sebagai pemandu utama, sementara para pemain terlihat sebagai avatar kecil di pojok layar. Guru mengatur seluruh jalannya permainan melalui menu Mulai Game, Menu Kelas, Laporan Pembelajaran, serta tombol audio. Sebelum permainan dimulai, layar menampilkan informasi jumlah pemain yang direkomendasikan, sekaligus pemberitahuan bahwa kuis baru berjalan setelah guru menekan tombol **Mulai**. Arena kuis disusun dari papan-papan warna cerah yang berfungsi menampilkan posisi, skor, dan aktivitas pemain selama menjawab pertanyaan. Lingkungan penuh pohon dan bunga menciptakan suasana yang

nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Ketika tombol Mulai ditekan, seluruh pemain langsung masuk ke kuis berisi sekitar 20 soal teks deskripsi, dan hasil belajar akan muncul otomatis melalui papan skor dan laporan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



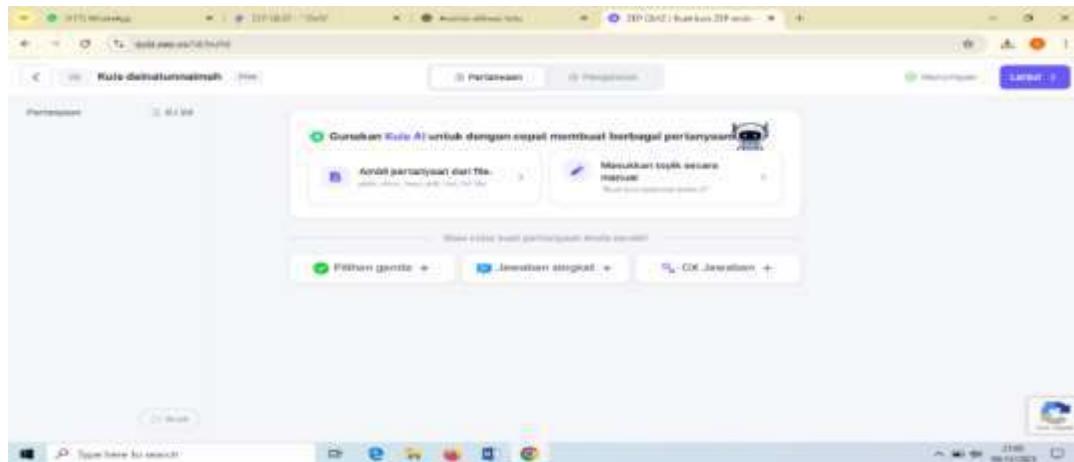
Gambar 2. Konsep storyboard

Pada akhir permainan ZEP Quiz “DeSi” layar menampilkan hasil keseluruhan dalam bentuk tabel peringkat. Di bagian atas tertulis “Peringkat Akhir”, diikuti daftar pemain beserta skor dan jumlah jawaban benar. Tampilan ini memberi gambaran cepat tentang performa tiap peserta.

Di bawah tabel peringkat terdapat tombol ungu bertuliskan “Konfirmasi” yang digunakan untuk menyelesaikan sesi permainan dan melanjutkan ke tampilan berikutnya. Pada bagian bawah juga muncul catatan kecil yang mengingatkan bahwa jika terjadi refresh saat permainan berlangsung, hasil skor bisa saja tidak akurat. Secara keseluruhan, tampilan ini menjadi penutup permainan yang menunjukkan rangkuman capaian peserta secara sederhana dan mudah dipahami. Hal ini terdapat pada gambar berikut.

3. Prototipe

Prototipe yang ada pada media pembelajaran zep quiz dimulai dari pemain menuju ke ruang quiz untuk menjawab semua soal yang tersedia pada setiap sesi. Sesi pertama berupa pilihan ganda, kemudian sesi kedua berupa uraian dan sesi terakhir berupa ox atau benar salah. Adapun tampilan gambar dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 3. yang masih ada diaplikasi

4. Desain Game



Gambar 4. yang sudah siap digunakan

Game “DeSi” dalam ZEP Quiz dapat dijelaskan melalui beberapa teori pembelajaran yang mendukung efektivitas penggunaannya. Teori *Flow* dari Csikszentmihalyi menunjukkan bahwa tampilan ceria, instruksi jelas, dan kesiapan fitur membuat siswa berada dalam keadaan fokus dan siap mengikuti kuis. Prinsip behavioristik dari Skinner terlihat melalui mekanisme papan skor dan instruksi guru sebagai bentuk penguatan yang memotivasi siswa. Selain itu, teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky menjelaskan bahwa pengalaman bermain dengan visual, avatar, dan interaksi dalam game membantu siswa membangun pengetahuan secara aktif. Prinsip multimedia menurut Mayer juga relevan karena tampilan warna, audio, dan elemen visual dalam game mendukung pemrosesan informasi yang lebih efektif.

Sementara itu, konsep *Game-Based Learning* dari Gee dan Prensky menegaskan bahwa game “DeSi” memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui tantangan 20 pertanyaan dan interaksi antarpemain. Model motivasi ARCS dari John Keller juga tampak melalui desain game yang menarik, relevan dengan materi teks deskripsi, memberi rasa percaya diri melalui petunjuk penggunaan, serta memberi kepuasan lewat skor dan posisi

pemain. Selain itu, teori pembelajaran kooperatif Johnson & Johnson mendukung situasi di mana siswa memasuki ruang kuis bersama-sama dan menunggu instruksi guru untuk memulai sesi belajar, menunjukkan bahwa game ini mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan penelitian mengenai konsep *game "DeSi"* dalam Zep Quiz yaitu 1) Alur Permainan: Pemain masuk melalui proses login, memilih paket soal pada menu kuis, kemudian menyelesaikan seluruh pertanyaan hingga sistem menampilkan hasil akhirnya. 2) Tampilan Beranda: Halaman awal berfungsi memperkenalkan identitas game, menampilkan elemen animasi, serta menyediakan menu navigasi utama seperti skor, peringkat, profil, dan tombol mulai 3) Pengembangan Produk: Game dikembangkan melalui tahap Prototipe yang masih bersifat percobaan hingga menjadi Desain Akhir yang lengkap, stabil, dan siap digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Adinda, C., & El Faisal, E. (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), 268-276. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27372>
- Afrizal, D. Y. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. Prosiding Samasta.
- 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.
- Arianti, S. (2019). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 55-63. <https://doi.org/10.31227/jpp.v8i1.55>.
- Asih, S. (2021). Pengaruh karakteristik peserta didik terhadap hasil belajar pada pembelajaran daring di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 67-75. <https://doi.org/10.31004/jpp.v12i1.67>.
- Auliya, R. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 112-120. <https://doi.org/10.24036/jp.v6i2.112>.
- Budiningsih, C. A. (2011). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekasari, D. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sindue melalui Metode Mind Mapping. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(3), 17-23.

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.

Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198-203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>.

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>

Imawati, E. (2017). Pengaruh pembelajaran berbasis teks terhadap kemampuan menulis teks deskriptif. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 1(1), 53-63.

Irianto, P. O. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Padang. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2).

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>

Justika, Munirah, M., & Rosdiana, R. (2022). Kemampuan Menganalisis Struktur Bahasa pada Teks Deskripsi Kelas ViISMPN 10 Baru. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 129-136. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i2.252>.

- 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.
- 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.
- Lusita, J., & Emidar, E. (2019). Struktur dan Unsur Kebahasaan Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 30 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNP*, 8(1), 113-120. DOI: 10.24036/103924-019883.
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465-479. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>
- 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.
- Ningsih, N. W., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep Quiz untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33529-33537.
- Permana, N. S. (2022). Game based learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313-321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592-596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Putra, L. D., Arlinskyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqah, 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>
- Rahmadani, M. (2022). Karakteristik struktur dan kebahasaan teks deskripsi siswa di sekolah menengah pertama islam terpadu. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 182-186. DOI: <https://doi.org/10.29210/30031714000>.
- Ramalisa, D. (2013). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 145-155. <https://doi.org/10.21009/jtp.152.145>.

- Simaremare, J. A., Hutauryuk, R. S., & Simanjuntak, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Motion Graphic Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4675-4684.
- Tarigan, J. (2016). Peran Lingkungan Sekolah terhadap Perilaku Siswa SMA di Medan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(1), 55-63. <https://doi.org/10.31289/jpp.v4i1.55>.
- Triyono, H., Susanto, A., & Rahayu, S. (2019). Analisis Kemandirian Belajar Siswa SMA dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 201-210. <https://doi.org/10.21831/jip.v8i3.201>.
- Uno., H. B. (2006). Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta, Indonesia: PT Bumi Aksara.
- Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro, H. Z. (2021). KOMBINASI METODE FINITE STATE MACHINE DAN GAME-BASED LEARNING PADA GAME "ESCAPE FROM COV-MADNESS". *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86-93. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3220>
- Wirabuana, U. (2023). Descriptive text: Pengertian, ciri, struktur, dan contoh. Universitas Wira Buana. <https://wirabuana.ac.id/artikel/descriptive-text-pengertian-ciri-struktur-dan-contoh/>.
- Yulianti, T., Insani, N. H., & Sukoyo, J. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ ZEP TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF BAHASA JAWA SISWA SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(4), 1170-1183. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.5627>
- Zahrania, N. N., Mianti, P. R., Aminarti, P. A., Fatihah, M. I., Haqsyah, M. F. D. U., & Sanabil, M. R. (2025). Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 294-305. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i2.2696>