



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 Kuis Kilat dengan Website Zep Quis untuk Pembelajaran Teks Negosiasi di SMA

Sandra Dwi Aulia¹, Indah Wiji Lestari², Cahyo Hasanudin³

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

[¹sdwi48778@gmail.com](mailto:sdwi48778@gmail.com), [²indahwijilestari@gmail.com](mailto:indahwijilestari@gmail.com),

[³cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id)

Abstrak— Game Based Learning (GBL) merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Salah satu media pendukung GBL adalah ZEP Quiz, yaitu platform kuis digital berbasis gamifikasi yang menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran teks negosiasi di SMA, penerapan GBL melalui ZEP Quiz diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa SMA terhadap materi teks negosiasi melalui penerapan Game Based Learning menggunakan ZEP Quiz sebagai media pembelajaran. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE pada tahap desain melalui pembuatan prototipe game “Kuis Kilat” di ZEP Quiz. Hasil penelitian ini adalah game “Kuis Kilat” pada ZEP Quiz menunjukkan bahwa permainan dimulai dari login, dilanjutkan masuk ke arena labirin, lalu pemain membuka soal melalui batu bertanda tanya untuk menjawab kuis dalam bentuk pilihan ganda dan benar-salah pembelajaran edukatif yang berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media Design Based Learning berupa game “Kuis Kilat” berbasis website ZEP Quiz layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi teks negosiasi di kelas XII SMA.

Kata kunci— Game based learning, Teks Negosiasi, SMA, Zep Quis.

Abstract— Game Based Learning (GBL) is a learning method that utilizes games to increase student motivation and engagement. One of the supporting media for GBL is ZEP Quiz, a gamification-based digital quiz platform that creates an interactive and enjoyable learning atmosphere. In learning negotiation texts in high school, the application of GBL through ZEP Quiz is expected to increase student activity and understanding. The purpose of this study is to increase motivation, activity, and understanding of high school students towards negotiation text material through the application of Game Based Learning using ZEP Quiz as a learning medium. This research method uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model at the design stage through the creation of a prototype of the "Quick Quiz" game in ZEP Quiz. The results of this study are that the "Quick Quiz" game in ZEP Quiz shows that the game starts from logging in, continues to enter the maze arena, then players open questions through question-marked stones to answer quizzes in the form of multiple choices and true-false educational learning that has the potential to increase student motivation and engagement. The conclusion of this study shows that the Design Based Learning media in the form of

the "Quiz Kilat" game based on the ZEP Quiz website is suitable for use as a learning medium for negotiation text material in class XII of high school.

Keywords— Indonesian language learning, Games, Zep Quis Website, High school students

PENDAHULUAN

Pengertian game based learning adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Nazla dalam Napfiah dkk (2025). *Game Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang direncanakan khusus untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, (Amalia & Athiyyah dalam Fajria dkk., 2024) Metode *Game Based Learning* (GBL) ialah salah satu strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media belajar untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. GBL dinilai efektif dalam mendorong keaktifan siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran. Di sisi lain Menurut (Sholikhatun dalam Utami dkk., 2025) Seiring perkembangan inovasi pendidikan, penerapan GBL khususnya dalam pembelajaran matematika, dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna melalui pemanfaatan game digital sebagai sarana pencapaian tujuan pembelajaran.

Manfaat *Game Based Learning* adalah mengangkat motivasi dan keterlibatan siswa, membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Game Based Learning membantu siswa berinteraksi aktif, berpikir kritis, dan memecahkan masalah melalui pembelajaran yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Anggraini, dalam Ubaidillah dkk., 2025). Selain itu, (Sadiyah et al dalam Annisa dkk., 2024) Game Based Learning mendukung proses pembelajaran siswa melalui penggunaan permainan yang menghadirkan suasana belajar santai namun bermakna, Di sisi lain Menurut (Theofylaktos Anastasiadis dalam Darmawan dkk., 2023) Game Based Learning membantu pendidik menarik minat belajar siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan terarah, akhirnya tujuan pembelajaran dapat terpenuhi secara optimal.

Tujuan pembelajaran berbasis game adalah menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, menumbuhkan partisipasi siswa, serta mewujudkan efektivitas belajar karena materi yang dipelajari mudah untuk diingat. Menurut Maiga dalam Permana (2022), Game Based Learning bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui kegiatan bermain, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami serta mengingat materi dengan baik. Di sisi lain menurut (Astuti et al. dalam Sudatha, 2025). menyatakan bahwa Media Game Based

Learning dapat mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran melalui penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, peningkatan motivasi, serta dorongan terhadap kreativitas siswa. Selain itu (Sri Wahyuning dalam Nurjannah, 2025) Game Based Learning adalah penerapan permainan digital maupun konvensional yang berfungsi sebagai sarana untuk mendukung serta memperbaiki proses belajar dan kegiatan evaluasi.

Zep Quiz adalah Platform Digital Yang Menggabungkan Teknologi AI Dengan Gamifikasi Untuk Membuat Kuis Interaktif Secara Online. Rahmah & Agustin dalam Wulandari F. & Husen F.A, (2025), Zep Quiz adalah media digital yang mengintegrasikan permainan untuk menghadirkan suasana belajar yang engaging dan fun. Di sisi Lain menurut (Lee & Choi yang dikutip dalam Ko et al, 2023) Platform ini menyediakan fitur seperti pengaturan waktu dan leaderboard, sehingga pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain. ZEP Quiz adalah sarana kuis online yang kompatibel dengan beragam perangkat, dirancang untuk menunjang pembelajaran fleksibel dan kegiatan latihan soal secara digital. Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik, khususnya dalam pembelajaran matematika. (Pandya dkk., 2024).

Fungsi Zep Quiz adalah media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk membuat kuis online yang menarik, membantu guru membuat soal secara cepat dengan AI meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, Chaerunnisa dkk dalam Kurniawan ,(2025) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Di sisi lain menurut (Ginting et al. dalam Didipu, 2025) mengemukakan bahwa penggunaan ZEP Quiz bertujuan untuk memperbesar keterlibatan siswa dalam proses evaluasi serta membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Selain itu ZEP Quiz berfungsi untuk dimanfaatkan mendukung guru dalam menumbuhkan semangat dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar. Menurut (Nurfadhillah et al dalam Faelasup, 2025).

Tujuan Zep Quiz adalah menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dengan mengubah evaluasi menjadi permainan, meningkatkan motivasi siswa. Mukharomah dalam Sukoyo, (2025) mengatkan bahwa ZEP Quiz berfungsi membantu guru memantau perkembangan belajar siswa secara instan, sehingga memungkinkan penilaian dilakukan dengan akurat dan cepat. Selain itu Menurut (Puspitayani et al. dalam Jasiah, 2025) ZEP Quiz berfungsi sebagai game alternatif bagi guru guna menyelenggarakan penilaian yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan makna lebih dalam proses evaluasi. Di sisi lain

menurut (Juwairiah dkk. dalam Mubasyira, 2025) menyatakan bahwa tujuan penggunaan ZEP Quiz adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mengutamakan partisipasi aktif.

Teks Negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang bertujuan mencapai kesepakatan atau solusi bersama antara pihak-pihak yang terlibat (Research, 2021). Selain itu, Negosiasi merupakan proses interaksi antara dua pihak atau lebih yang awalnya memiliki pandangan tidak sama, lalu berupaya mencapai suatu kesepakatan Bersama (Hodijah, 2022). Disisi lain, menurut Rianto (2025). Teks negosiasi merupakan tulisan yang menggambarkan proses interaksi sosial antara dua pihak atau lebih yang bertujuan mencapai keputusan bersama meskipun masing-masing memiliki kepentingan yang berbeda. Negosiasi merupakan proses interaksi antara dua pihak atau lebih yang awalnya memiliki pandangan tidak sama, lalu berupaya mencapai suatu kesepakatan bersama. Untuk definisi teks negosiasi diatas sudah dijelaskan, teks negosiasi sendiri juga memiliki ciri ciri.

Ciri-ciri teks negosiasi adalah bertujuan mencari solusi bersama, menghadirkan kesepakatan yang menguntungkan kedua belah pihak, serta mengutamakan kepentingan bersama. Teks negosiasi juga bersifat praktis karena digunakan sebagai media untuk mencapai perjanjian yang dapat diterima oleh semua pihak yang terlibat (Rukman dkk., 2020). Selain itu, Ciri-ciri teks negosiasi adalah menghasilkan kesepakatan yang saling menguntungkan, berfokus pada tujuan praktis, mengutamakan kepentingan bersama, dan menjadi sarana untuk mencapai penyelesaian masalah (Debby & mellisa (2020). Disisi lain, menurut Eduka (2022). ciri-ciri teks negosiasi adalah upaya untuk menemukan solusi bersama, menghasilkan kesepakatan yang saling menguntungkan, serta memprioritaskan kepentingan kedua belah pihak dalam penyelesaian masalah. Dari ciri-ciri tersebut, terlihat bahwa tujuan teks negosiasi juga berfokus pada tercapainya kesepakatan bersama.

Tujuan teks negosiasi adalah menemukan penyelesaian bersama lewat proses pembicaraan yang mempertimbangkan kepentingan kedua pihak. Negosiasi juga ditujukan untuk menciptakan kesepakatan yang memberi keuntungan bagi semua pihak yang terlibat. Selain itu, negosiasi membantu membangun saling pengertian karena masing-masing pihak berusaha memahami kebutuhan dan pandangan satu sama lain agar tercapai kesepakatan (Manik & Amri 2024). Selain itu, menurut Kosasih (2018). Tujuan teks negosiasi adalah mencapai kesepakatan bersama melalui proses dialog yang mempertimbangkan kepentingan semua pihak. Negosiasi dilakukan untuk mendapatkan keputusan yang saling menguntungkan serta membangun pemahaman

antara pihak-pihak yang terlibat agar tercapai persetujuan tanpa menimbulkan konflik. Disisi lain, Tujuan teks negosiasi adalah memperoleh kesepakatan yang dapat diterima oleh kedua belah pihak melalui proses komunikasi yang terarah. Negosiasi juga bertujuan menciptakan keuntungan bersama serta membangun pemahaman yang seimbang agar keputusan yang diambil tidak merugikan siapa pun (Keraf 2010). Oleh karena itu, pemahaman tentang teks negosiasi penting dikuasai oleh siswa SMA sebagai bagian dari pengembangan kemampuan berkomunikasi dan berpikir kritis.

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan lembaga pendidikan formal yang memberikan pendidikan umum pada tingkat menengah sebagai kelanjutan dari jenjang Sekolah Menengah Pertama (Wijaya 2017). Selain itu, menurut Andrew (2016). Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah lembaga pendidikan tempat siswa melanjutkan studi setelah menyelesaikan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Disisi lain, Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jenjang pendidikan yang berfungsi membantu siswa mengembangkan potensi mereka dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah (Savira & Suharsono dalam Pradnyaswari & Susilawati 2019).

METODE PENELITIAN

RnD yang Penelitian ini adalah bagian penelitian AnD. Penelitian AnD menurut rangkaian proses atau tahapan yang dilakukan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah tersedia agar menjadi lebih baik (Okpatrioka 2023). digunakan di dalam penelitian ini adalah model ADDIE, Di dalam penelitian ini hanya dibahas pada satu langkah saja yaitu langkah Desain.

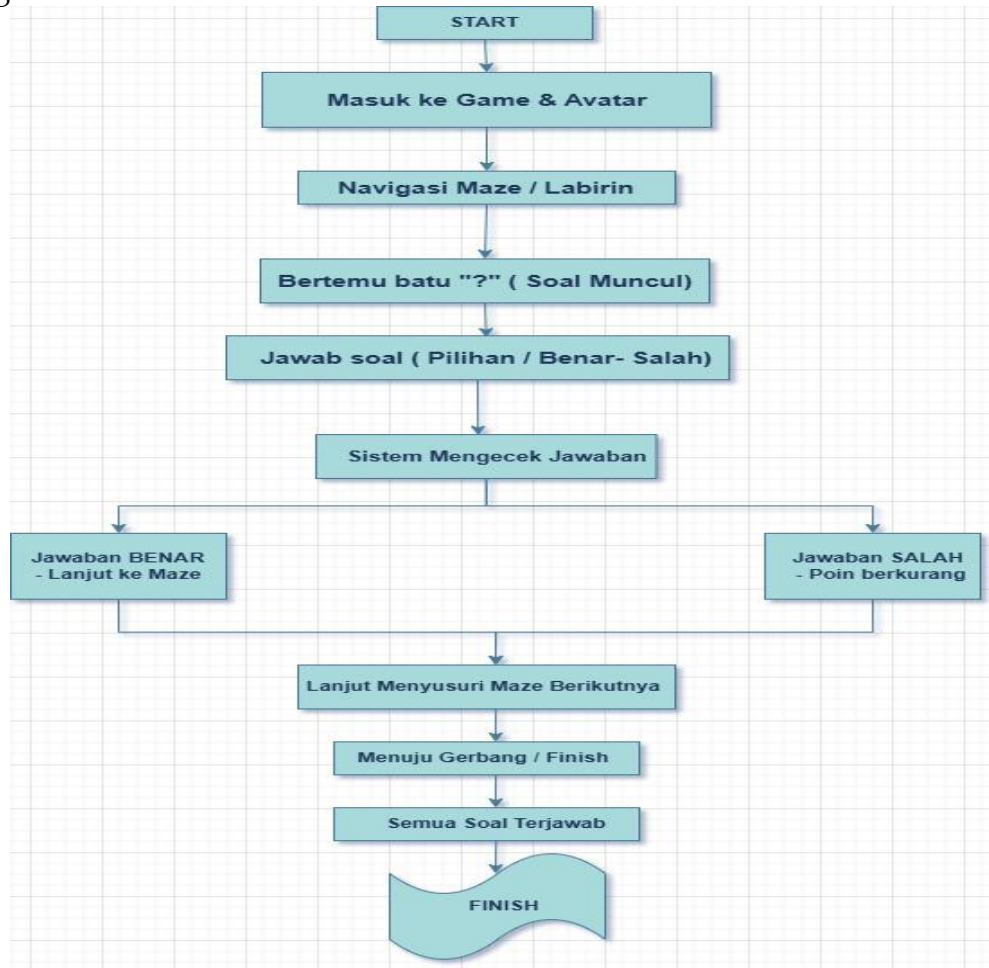
Data di dalam penelitian ini berupa teknis pengembangan media. Instrumen penelitian ini berupa Flowchart, storyboard dan prototipe dalam bentuk desain dokumen visual yang menggambarkan alur permainan, Teknik pengumpulan data menggunakan perancangan prototipe membuat mock-up desain game "kuis kilat" di Zep quis 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

Flowchart

Konsep game kuis kilat ini dimulai dari halaman login. Pada halaman login, pemain diminta memasukkan username untuk dapat mengakses permainan. Setelah proses login berhasil, pemain akan diarahkan ke tampilan utama permainan. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Storyboard

Storyboard dalam konsep aplikasi ini dimulai dari tampilan avatar pemain yang bergerak di dalam labirin, kemudian pemain menyentuh batu bertanda tanya untuk membuka soal, dan pada gambar berikut.

No	Gambar/Adegan	Deskripsi Visual	Narasi	Penjelas Tujuan Pembelajaran
1.	Tampilan awal "Quis Anak SMA"	Karakter siswa berada di area	Paragraf 1	Mengenalkan lingkungan

	hijau seperti taman, terdapat tombol Menu Kelas, Laporan Pembelajaran, dan ikon Peringkat, Pemain, Profil.		belajar digital yang ramah siswa dan menarik secara visual.
2.	karakter di depan rintangan labirin	Pemain bergerak dalam labirin kecil dengan batu tanda “?”. Ada gerbang berwarna merah-putih dan lampu hijau.	Paragraf 2 Membangun motivasi melalui gamifikasi, mendorong siswa aktif mencari soal untuk diselesaikan.
3.	Soal – Pilihan ganda	Contoh soal editorial: “Fungsi utama kalimat argumentatif...”	Paragraf 3 Melatih kemampuan memahami teks editorial dan jenis kalimat dalam Bahasa Indonesia.
4.	Soal – Benar/Salah	Soal tentang kutipan langsung dalam karya ilmiah, dengan pilihan lingkaran hijau (benar) dan silang merah (salah).	Paragraf 4 Mengukur pemahaman siswa tentang kaidah penulisan ilmiah sesuai standar akademik.
5.	Cover Set Kuis “SMA 12 – Bahasa Indonesia”	Gambar avatar dengan ikon tanda tanya di batu; label “Quis Anak	Paragraf 5 Memberikan identitas kuis sebagai media pembelajaran untuk kelas SMA,

SMA – 20
Pertanyaan”.

terutama
Bahasa
Indonesia.

1) Halaman login awal

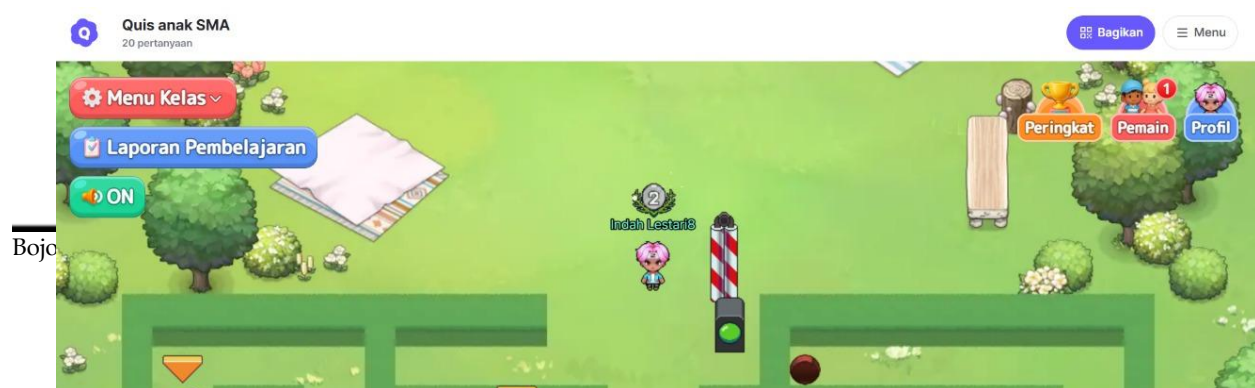


Gamabar 1. Memilih Game

Gambar tersebut menampilkan tampilan cover kuis pada sebuah aplikasi belajar berbasis game. Di bagian kiri terlihat ilustrasi karakter perempuan bergaya kartun pixel, mengenakan topi berbentuk telinga kelinci, rambut cokelat, dan pakaian kasual berwarna biru serta merah muda. Karakter ini tampak sedang berjalan di atas papan permainan hijau yang menyerupai labirin. Tepat di depannya terdapat sebuah batu besar dengan tanda tanya berwarna ungu, yang menunjukkan bahwa batu tersebut adalah titik munculnya soal dalam permainan.

Di bagian kanan gambar, tertera informasi lengkap tentang aktivitas kuis. Terdapat label “SMA 12” yang menandakan bahwa kuis ini ditujukan untuk siswa kelas 12. Di sampingnya ada label “Bahasa Indonesia” sebagai mata pelajaran yang diujikan. Judul kuis, yaitu “Quis anak SMA”, ditampilkan dengan huruf tebal untuk menarik perhatian. Di bawah judul terdapat ikon tanda tanya kecil yang menandakan jumlah soal, yaitu 20 pertanyaan, serta ikon “play” yang menunjukkan jumlah pemain yang telah mencoba kuis, yaitu 13 orang. Seluruh elemen tampilan ini berfungsi sebagai halaman pengantar sebelum pengguna memulai permainan kuis.

2) Halaman masuk ke game

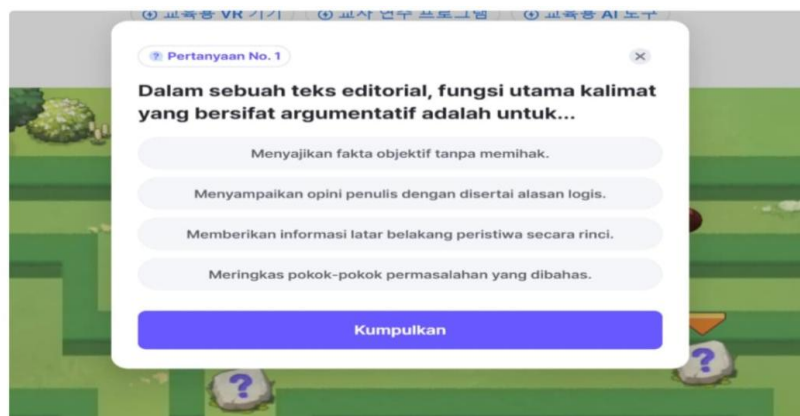


Gambar 2. Masuk Game

Gambar tersebut menunjukkan sebuah platform permainan edukasi yang dirancang menyerupai taman dengan elemen labirin. Di tengah layar tampak seorang avatar karakter mungil berambut pink, mengenakan pakaian sekolah, dengan nama pemain yang tertera di atas kepala serta simbol level yang menandakan bahwa pemain berada pada level kedua. Area sekelilingnya dipenuhi warna hijau rumput, pepohonan kecil, bebatuan, dan beberapa dekorasi seperti karpet piknik, memberi kesan suasana luar ruangan yang ceria. Pada sisi kiri terdapat berbagai menu penting, termasuk tombol merah “Menu Kelas” untuk mengakses materi atau pengaturan kelas, tombol biru “Laporan Pembelajaran” yang kemungkinan menampilkan perkembangan belajar, dan tombol suara yang dalam kondisi aktif.

Sementara itu, pada sisi kanan terdapat tiga tombol berbentuk ikon: “Peringkat” untuk melihat posisi pemain dibandingkan peserta lain, “Pemain” yang menampilkan daftar pengguna aktif, serta “Profil” untuk melihat informasi diri. Di bagian bawah tampak jalur labirin berwarna hijau tua yang menjadi arena pergerakan pemain, lengkap dengan rintangan berupa palang dengan lampu hijau yang menandakan pintu sedang terbuka. Ada pula batu berbentuk balok dengan tanda tanya yang kemungkinan berfungsi sebagai titik soal kuis, serta sebuah bola kecil berwarna merah gelap yang tampaknya menjadi objek interaktif dalam permainan. Secara keseluruhan, gambar ini memperlihatkan sebuah permainan edukatif yang menggabungkan petualangan visual dengan aktivitas menjawab kuis untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

3) Halaman contoh soal



Gambar 3. Contoh Soal pertama

Pada tampilan gambar tersebut terlihat sebuah jendela berisi pertanyaan yang menandakan bahwa game ini memakai sistem kuis interaktif, di mana pemain harus memilih satu jawaban dari beberapa pilihan yang tersedia. Opsi-opsi tersebut disajikan dalam bentuk tombol berwarna cerah sehingga mudah diperhatikan dan diakses, membuat proses bermain terasa lebih nyaman. Pop-up yang muncul juga menutupi sebagian layar sehingga perhatian pemain terfokus sepenuhnya pada pertanyaan, tanpa terganggu oleh tampilan map di belakangnya. Di bagian bawah, terdapat tombol “Kumpulkan” yang berfungsi sebagai pengirim jawaban, memastikan pemain hanya mengonfirmasi pilihan yang benar-benar diinginkan.

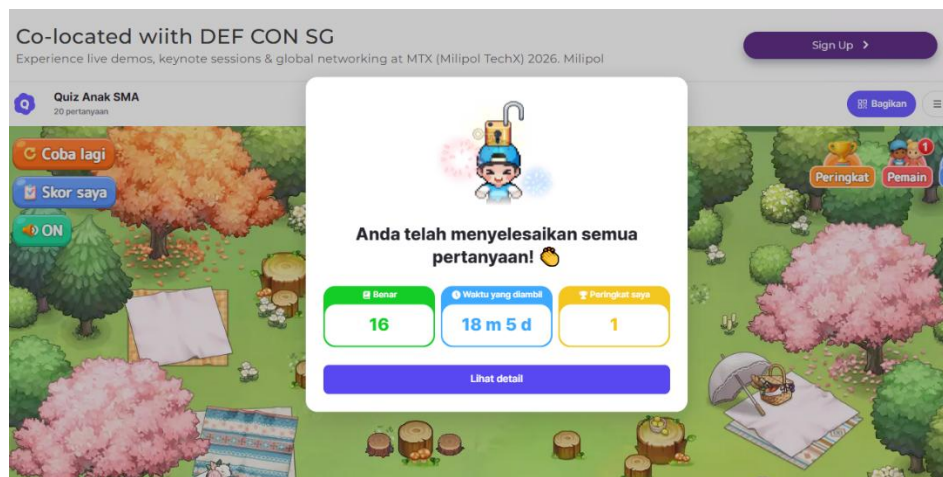
4) Contoh Soal Kedua



Gambar 4. Contoh soal kedua

Pada tampilan gambar tersebut soal disajikan dalam bentuk yang jauh lebih sederhana, yaitu pilihan benar atau salah. Dua ikon berukuran besarlingkaran hijau dan tanda silang merah memudahkan pemain memberikan jawaban dengan cepat, berbeda dari soal pilihan ganda yang memerlukan lebih banyak waktu untuk dipilih. Penyajian seperti ini membuat alur permainan lebih lancar karena pemain dapat langsung menilai pernyataan yang muncul tanpa harus memeriksa beberapa opsi sekaligus. Jendela pop-up tersebut juga dilengkapi tombol “Kumpulkan,” sehingga setiap jawaban yang dipilih benar-benar dikonfirmasi oleh pemain. Dengan tampilan yang minimalis, proses menjawab menjadi lebih mudah dan intuitif, terutama bagi pemain yang ingin bergerak cepat melanjutkan permainan.

5) Halaman Hasil Akhir (Secore Total)



Gambar 5. Halaman Hasil Akhir (Secore Total)

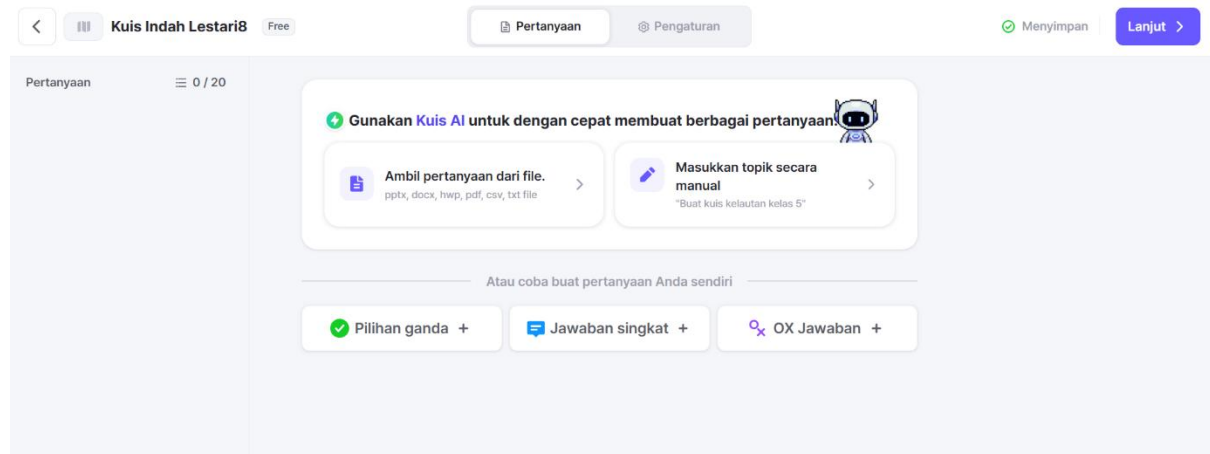
Pada tahap akhir aplikasi menampilkan ringkasan hasil setelah semua soal diselesaikan. Informasi seperti jumlah jawaban benar, waktu pengerjaan, dan peringkat pemain ditampilkan jelas pada kotak di tengah layar. Desain halaman dibuat sederhana dengan latar berwarna lembut agar mudah dipahami. Bagian ini menandai bahwa proses kuis telah selesai, dan pemain dapat melihat detail hasil atau mencoba kembali.

6) Halaman Selesai

Pada halaman ini pemain diberi informasi bahwa kuis sudah benar-benar berakhir. Tampilan akhirnya menunjukkan rangkuman hasil yang telah dicapai, seperti jumlah jawaban benar, waktu penyelesaian, dan posisi peringkat. Selain itu, tersedia pilihan untuk kembali ke menu utama atau menutup aplikasi, sehingga pemain bebas menentukan langkah berikutnya. Bagian ini menjadi penutup seluruh proses permainan sekaligus memberikan ringkasan akhir yang mudah dipahami sebelum pemain keluar dari kuis.

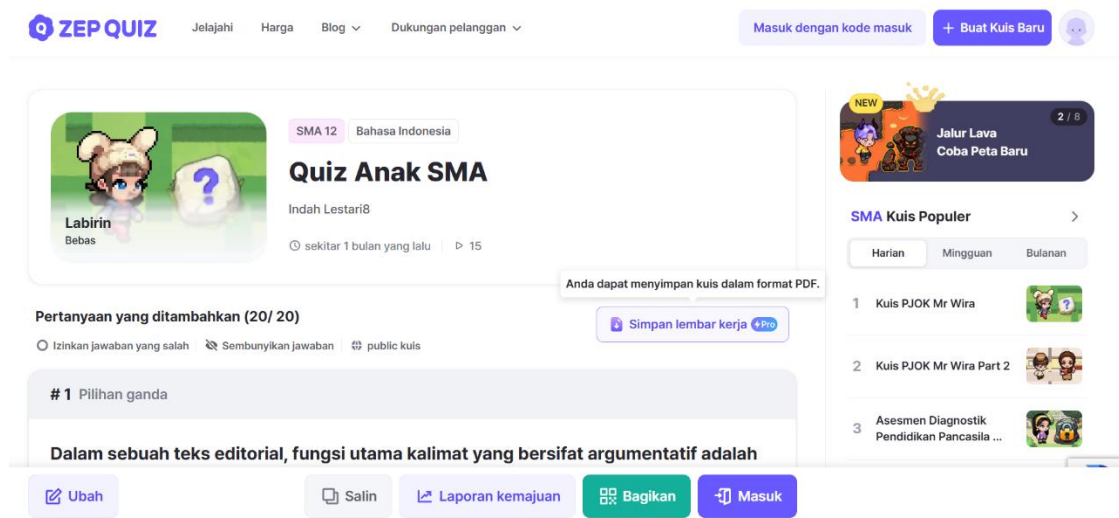
Prototipe

Prototipe yang telah dikembangkan ditunjukkan pada bagian berikut:



Gambar 6. prototipe

Desain



Gambar 6.

Desain

Desain Game Based-Learning Zep Quiz “Kuis Kilat” adalah media pembelajaran interaktif berbentuk permainan yang dibuat untuk membantu siswa sekolah dasar mengenali serta memahami kata majemuk dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Zep Quiz menghadirkan beragam kuis yang diperkaya dengan animasi dan audio yang menarik, sehingga membuat siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab setiap pertanyaan. Jediut dkk. (2021). Menyatakan bahwa Media pembelajaran ini berfungsi sebagai sarana interaksi yang komunikatif

antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan sumber belajar. Selain itu, media ini membantu pendidik menyampaikan materi ajar meskipun tanpa tatap muka langsung. Tidak hanya itu, media ini juga menjadi alat untuk memudahkan transfer informasi dan menjaga interaksi selama pembelajaran jarak jauh.

Selain itu, Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk mendukung berlangsungnya proses belajar sehingga menjadi lebih efektif dan optimal (fadilah dkk. 2023). Pembelajaran berbasis Game-Based Learning pada Zep Quiz untuk materi kata majemuk dirancang bertahap melalui level permainan, mulai dari yang paling sederhana hingga yang lebih sulit. Penyusunan level tersebut membantu siswa mengenali, memahami, dan membedakan berbagai jenis kata majemuk secara lebih terstruktur. Zep Quiz memberikan umpan balik secara langsung pada setiap jawaban, sehingga siswa dapat mengetahui kekeliruan mereka, melakukan perbaikan, dan semakin menguatkan pemahaman tentang konsep kata majemuk.

Dengan demikian game tersebut menunjukkan bahwa game itu adalah permainan edukasi berisi kuis yang dimainkan dalam bentuk petualangan interaktif.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah bahwa media Desain Based Learning berupa Kuis Kilat dengan website Zep Quiz yang dikembangkan pada penelitian ini dapat digunakan pada materi Teks Negosiasi di kelas XII SMA.

REFERENSI

- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media gamebased learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799-812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>.
- Andrew, A. (2016). Pembuatan Sistem Informasi Geografis Pencarian Sekolah Menengah Atas Dan Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Surabaya Berbasis Android. *CALYPTRA*, 4(2), 1-7. <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/2344>.
- Bado Riyono, Winda Widyaningrum, Hugo Aries Suprpto, Hanggono Arie Prabowo, Loecita Sandiar, & Mu'thia Mubasyira. (2025). Penyuluhan Penggunaan Media Teknolgi Bagi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar di Jakarta Timur. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 29-33. Retrieved from <https://journalwbl.com/index.php/abdimas/article/view/483>.
- Debby & mellisa (2020). *Teks Negosiasi*. Indonesia: Guepedia

- Eduka, T. K. (2022). *Bestie Book Bahasa Indonesia SMA/MA Kelas X, XI, & XII*. Indonesia: Cmedia.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Fiestawa, R., Mulyani, D. S., & Fajria, D. W. (2024). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 325-336. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v12i3.90195>.
- Hodijah, (2022). *Teks Negosiasi*. Medan: Guepedia
- 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.v1i2.3217>.
- Indriani, N., Nurlatifah, N., & Utami, R. W. (2025). Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum, and Assessment*, 2(1), 92-107. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.98>.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-5. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2707114&val=24668&title=MANFAAT%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20DIGITAL%20DALAM%20MENINGKATKAN%20MOTIVASI%20BELAJAR%20SISWA%20SD%20SELAMA%20PANDEMI%20COVID-19>.
- Keraf, G. (2010). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Ko, E. M., Kim, S. S., Kim, H. S., Kim, Y. J., & Chae, J. H. (2023). Development of Teaching and Learning Process Plans Based on the Use of the Metaverse ZEP Platform in Practical Arts (Technology & Home Economics) Focusing on the "Family Life" Unit. *Human Ecology Research*, 61(4), 543-563. <https://doi.org/10.6115/her.2023.036>.

- Kosasih, E. (2018). *Jenis-Jenis Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa Dengan Meda Zep Quiz Pada Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1795-1805. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7228>.
- Kurniawan, C., Azizah, I., & Napfiah, S. (2025). Implementasi E-Learning dengan Adaptasi Game Based Learning di SMP untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterlibatan Aktif Siswa. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 31(1), 49-54. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v31i1.1260>.
- Manik, R. T., & Amri, Y. K. (2024). Pengaruh media animasi berbasis web terhadap nilai pendidikan berbasis karakter dalam materi menulis teks negosiasi di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 5(1), 78-94. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i1.17254>.
- Nur Hilmi, I., & Jasiah, J. (2025). Revolusi Penilaian Pembelajaran: Implementasi Zep Quiz sebagai Solusi Digital Interaktif di Era Pendidikan 4.0. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 608-614. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/649>.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Pengaruh Penggunaan ZepQuiz dalam Model Game-Based Learning terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut di Sekolah Dasar. (2025). *EDUKASI*, 13(2), 540-554. <https://doi.org/10.61672/judek.v13i2.3271>.
- 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>.
- Pradnyaswari, N. M., & Susilawati, L. K. P. A. (2019). Peran selfcontrol dan selfregulated learning terhadap prokrastinasi akademik siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(3), 32-43. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1586142&val=4934&title=Peran%20self%20control%20dan%20self%20regulated%20learning%20terhadap%20prokrastinasi%20akademik%20siswa%20Sekolah%20Menengah%20Atas%20SMA>.
- Prananda, G., Isriani, W. P., Huda, N., Stavinibelia, S., Efrina, G., Fauzi, M. S., & Ubaidillah, U. (2025). Pelatihan Penggunaan Game-Based Learning Untuk

- Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Bagi Guru Di Tingkat Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 67–70. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2102>.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, 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. <https://pdfs.semanticscholar.org/eec0/5296fc68d8fc807639c89bcd3da7333f1fb4.pdf>.
- Research, T, M. (2021). *Super Master Persiapan AKM & SK dan Pendalaman Materi US/USP SMA/MA Kelas X SAINTEK*. Bandung: Yrama Widya.
- Rianto, T. (2025). *CMS Cara Menguasai Soal Bahasa Indonesia SMA dan MA Latihan Soal dan Pembahasan HOTS*. Indonesia: Bumi Aksara.
- Rukman, A. D., Nasrullah, D., Tsani, W. F., Pamungkas, W. A., Fitriyani, C. S., Pratiwi, R. E., Bagiyatussolihah, S., Fadilah, A. R., Aqdam, M. A., Priyatiningrum, D., Hidayah, N., Wulandari, S., Fuad, A., Saputro, A. B. A., Cahyaningtyas, R., Sholikhah, A. T., Putri, R. A., Fajariyanti, F., Maesaroh. (2020). *Buku Ajar Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Tingkat Dasar*. Mungkid: Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Sari, F. A. ., Selfiana, & Faelasup. (2025). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(02), 314–323. Diambil dari <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/872>.
- Sulaiman, S., Sumiyati, S., Arifin, A., & Nurjannah, N. (2025). Learning Innovation through Game-Based Learning Assisted by Wordwall Media on Elementary School Students' Numeracy Skills: Inovasi Pembelajaran melalui Game Based Learning berbantuan Media Wordwall terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(3), 420-427. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i3.1017>.
- Supriana, F. I., Agustin, R. D., & Darmawan, F. (2023). Perancangan Ulang Game Edukasi Bahasa Inggris menggunakan Digital Game Based Learning Method. *JURNAL PASUNDAN INFORMATIKA*, 2(2). <https://doi.org/10.23969/pasinformatik.v2i2.9545>.
- Wijaya, F. (2017). Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri Kabupaten Sumenep. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/21247>.

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>.